



先端技術を活用した学びの創造

～VR等を活用し現実を豊かに、学びを豊かに～

これまでの取組とその成果

保護者、地域を巻き込んでわくわくした取組、
学びを教師や児童が主体的に行う！！（総合
的な学習や生活科を中心に）

先生の幸せ研究所
の伴走のもと、教
職員の対話を重視
しながら最適解を
見つける。

学校

PBLをもとに外部の人、モノ、コトを
巻き込もう！！
利用できるものはとことん利用しよ
う！！

地域

保護者

児童、保護者、教職員の主体的な取組が多くなり、わくわくする
学校へと変化していきました。

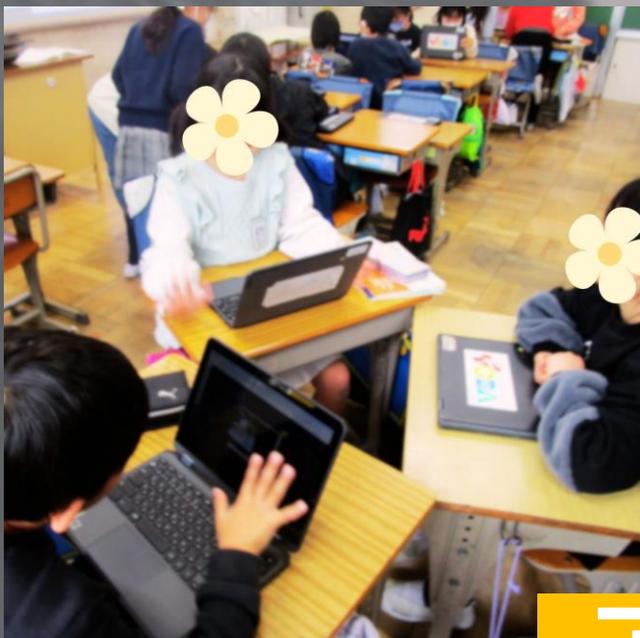
今年度の取組

先端技術を授業に取り入れる！教師の学び

研修観の転換

- ・ 教師自らが主体的に取り組む
ボトムアップ型の研修
- ・ 自分のやりたいことを追求する。

児童の学び



相似形



学びの転換

- ・ 教師はファシリテーター
- ・ 子供が主語の教育活動
- ・ 未来に生きて働く力（コンピテンシーの育成）
- ・ AIやドローンの活用

子供が育ち、教職員が育つ学校

先端技術を活用した学びの創造

～VR等を活用し現実を豊かに、学びを豊かに～

VR等を活用した学びを実現することで

- ・子供たちと教師の学びを豊かにし、学びの個性化を図ります。
- ・VR等を体験することで現実の学びをより豊かにします。
- ・子供たちが試行錯誤しながら、様々な体験をしたり、成功体験を味わったりします。
- ・未来を意識し、未来が見える教室をつくります。

使用用途

- ・東京学芸大学との連携費用（講師謝礼約30万円）
- ・Google、ドローン、アプリ使用等の費用（300万円）