



Be the Player

自分で考え
動く 生み出す
そして社会を変える

加賀市 学校教育ビジョン

2023-2025



Be the Player

自分で考え 動く 生み出す そして社会を変える

加賀市 学校教育ビジョン
【スローガン】

なぜ今、教育を変えるのか？



「常識や前提にとらわれず、ゼロからイチを生み出す力」

「問題発見力」「課題解決力」「革新性」

これからの時代に求められる力です。

これからは、「人と違うこと」が強みになる時代になります。

旧来型の画一的な教育は、均質な人材育成に寄与し、高度経済成長に大きく貢献した一方で、

同調圧力を生みやすく、人との違いが目立ち、失敗することを嫌い、

クリエイティブな発想や個性が發揮しづらい環境を生み出したことも事実です。

次の時代が求める力を生み出す環境とは真逆にある状況です。

そして、子どもは「一人ひとりみんな違う」ということ。

同じクラスにいても、学びのスピードも、興味関心も、得意不得意も、特性もみんな違います。

「みんな一緒に」「みんな同じことを」「同じ方法で」の学びは限界に来ています。

凸凹の凹を克服することばかり強いていると、学びの楽しさには出会うことができない。

自分はこれが好き、これは得意、自分にはこんないいところがある。

子どもたちが、自分で考え、動き、そして他者と学び合う。

そうやって、子どもたちが、好奇心いっぱいで夢中になれる時間を増やしていきたい。

そろえる教育 から 伸ばす教育へ

一人ひとり、それぞれの可能性を最大限開花させる教育へ

そして、子どもの「今」も「未来」も幸せにする。

そんな教育を、加賀市は本気で目指していきます。

なぜ今、教育を変えるのか？

これまでと時代や産業構造が大きく異なり、 求められる力、思考・発想も変わっています

工業化社会から情報化社会を経て、今はあらゆる場所でデジタル技術が活用され、社会や生活の形を変えるDX（デジタルトランスフォーメーション）の世界に入っています。新しく価値を生み出すための仕組みや産業構造がこれまでと大きく異なるため、子どもたちが生きていく時代に求められるチカラや思考・発想も変わってきています。

これまで

工業化社会



大量生産・大量消費

縦割り

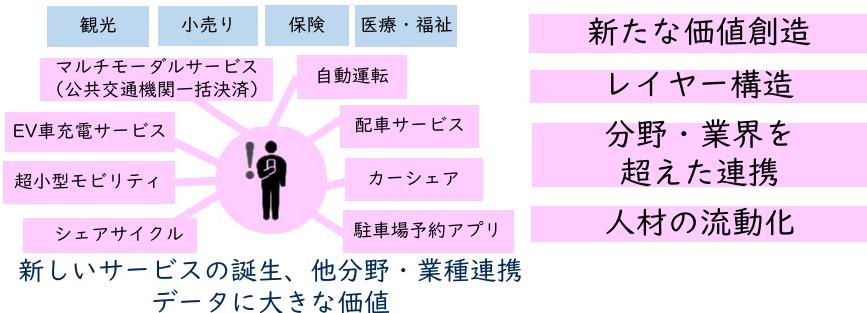
自前主義

新卒一括採用・
年功序列

沢山作って沢山売る
「モノ」を所有

今・これから

DX時代 Society 5.0



思考
発想

工業化という方向性が明確
「先進国に追いつこう！」 「いっぱい作る！」
「顧客のニーズにきめ細かく対応」

具体

抽象

正解がない
「新しい価値創造」 「イノベーション創出」
分野が関係ない価値（クラウド、プラットフォーマー）

組織

身内で「ウチの会社」「ウチの業界」
業界内での競争「業界○位！」

身内で

よそ者と

分野や業界を超えた“よそ者”と一緒に
分野を超えた競合が当たり前

求めら
れる力

注意深さ・ミスがないこと
责任感・まじめさ
基本機能（読み・書き・計算など）

確実性

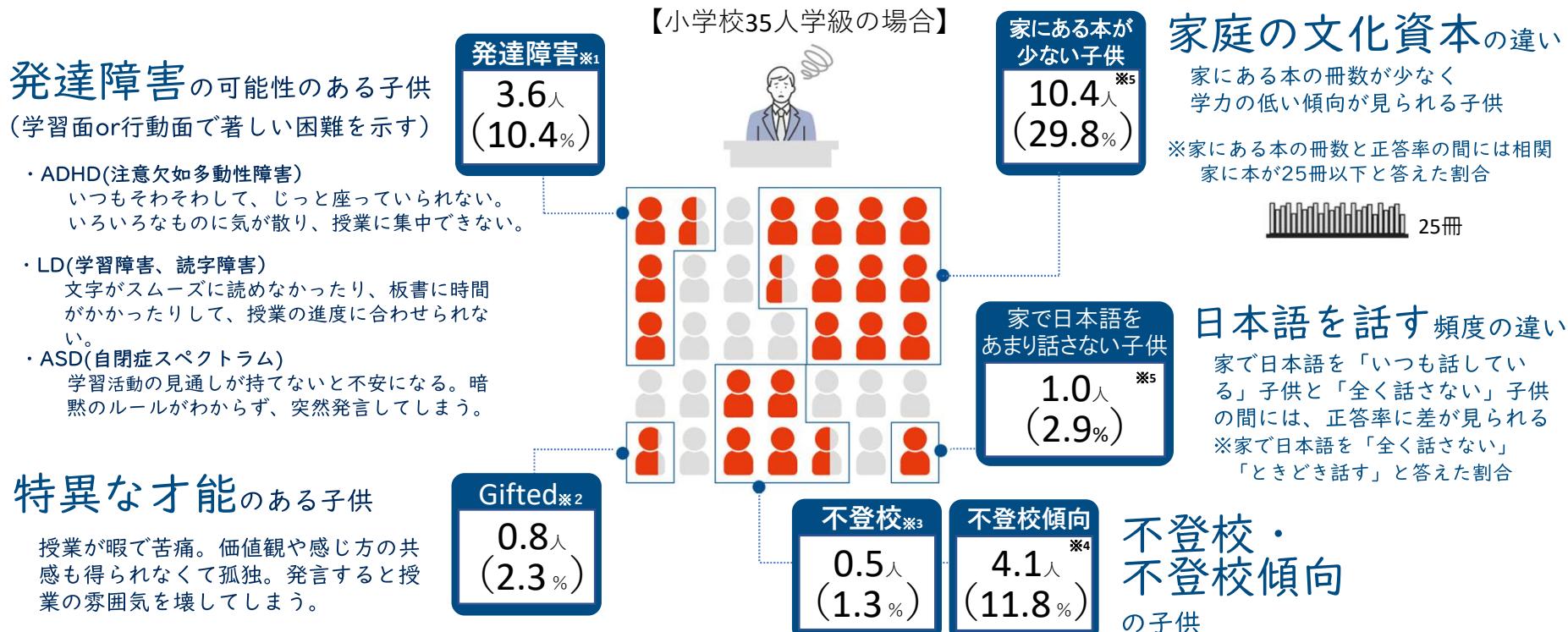
革新性

「常識や前提にとらわれず、ゼロからイチを生み出す力」
「問題発見力」「課題解決力」「革新性」

なぜ今、教育を変えるのか？

教室には多様な子どもが集まっています 「同じペースで 同じことを 同じ方法で」の教育は限界

今の教室の様子です。下の図のように数字に表れなくても、発達格差があったり、学習の理解度に個人差があったり、理解しやすい方法、認知特性も子どもによって様々です。一人ひとりみんな違う多様な子どもが集う教室で、旧来型の紙や黒板を使った一方的な一斉授業「みんな同じペースで、同じことを、同じ方法で」やっていくことには限界があります。



子どもの「今」も「未来」も幸せに well-beingを実現する学びの改革



PROJECT

01 学びを変えるプロジェクト

#ICT #個別最適な学び #協働的な学び #空間デザイン #遠隔協働

個々のスピードに合わせて、自分のペースで自分で学ぶ。

沢山の人と対話して、助け合って共に学び合う。

一人一台PCをフル活用して、空間デザインも工夫し、

好奇心・夢中であふれる、もっと自由なクリエイティブな教室へ。

そろえる教育から一人ひとりを伸ばす教育へ転換していきます。

PROJECT

02 誰一人取り残さないプロジェクト

#不登校 #サードプレイス #教育支援センター #発達支援

学校に気持ちが向かなくなってしまったとき、

教室や学校以外でも安心して過ごすことができる場を作ります。

教育支援センターの移設・リニューアルを進め、

必ず一人ひとりに支援が届くようような仕組みを作ります。

科学的視点も入れながら、発達支援が必要な子どもにとって、

よりよい教育環境・支援につなげる環境を作ります。

PROJECT

03 未来は自分で創るプロジェクト

#探究 #STEAM #プログラミング #デジタルシティズンシップ

様々なバックグラウンドを持つ大人たちと一緒に学び、

実社会・ホンモノに触れ、探究する。

加賀の強みであるプログラミング・先端テクノロジーを生かして、

小中9年間一貫型のSTEAM教育プログラムに刷新します。

課題解決型・探究型学習を進めます。

PROJECT

04 地域と一緒にプロジェクト

#コミュニティスクール #部活動地域移行 #学校の連絡デジタル化 #広報・発信

地域のチカラを学校のチカラに。

全校コミュニティスクールにし、

地域と一緒に子どもたちを育てる環境を作ります。

休日の中学校部活動から段階的に地域移行を進めます。

学校と保護者間の連絡手段をデジタル化します。

加賀市は4つのプロジェクトを始動します

01 学びを変えるプロジェクト

#ICT

#個別最適な学び

#協働的な学び

#空間デザイン

#遠隔協働

#インクルーシブ

子どもが主役、自分で学ぶ、学び合う

個々のスピードに合わせて、自分のペースで自分から学ぶ。沢山の人と対話して、助け合って共に学び合う。

一人一台パソコンをフル活用して、教室の空間デザインも工夫し、好奇心と夢中であふれる、もっと自由でクリエイティブな教室へ。

そしてインクルーシブな環境にもつなげていく。「そろえる」教育から一人ひとりを「伸ばす」教育へ転換していきます。



01 学びを変えるプロジェクト

#ICT

#個別最適な学び

#協働的な学び

#空間デザイン

#遠隔協働

#インクルーシブ

施策

1

学校・教師の徹底サポート・伴走

- 学びを変えていくための学校伴走支援を実施
- 新たな授業スタイルを実現するための教師サポートチームを結成し、学校・教師に伴走支援
- 教職大学院と連携した学校支援プログラムの実施
- 全国の先進校視察の実施
- 市内の教職員の学び合いネットワークの構築



施策

2

教室の空間デザイン設計

子どもが協働して学びやすい環境、集中して自分のスタイルで学びやすい環境など、教室内の空間デザインを工夫して、ハード・ソフト一体となった学びの転換を実施。

施策

3

KAGA・ICTリーディングスクール



学びを変えるための必須アイテム、一人一台パソコンやICT利活用を先導する学校を指定。専門家による伴走支援により実践を積み上げ、市内小中学校のICT教育のモデルケース化を目指す。

施策

4

ごく小規模校での遠隔協働授業

一クラス人数がごく少ない小学校で、対話的・協働的な学びを実現するために、最先端テクノロジーをフル活用して、近隣の学校や遠隔地をつなぐ遠隔・協働した学びを実施。



01 学びを変えるプロジェクト

#ICT

#個別最適な学び

#協働的な学び

#空間デザイン

#遠隔協働

#インクルーシブ

施策

5

デジタルを活用した学びのデータベースの構築

「個別最適な学び」を進めていく際に必要となる、一人ひとりの学び方のスタイルや学び方の特徴などに合わせた個人のデータベースや支援ツールを民間企業と連携して実証。

施策

6

デジタルAIドリルの追加導入

個々の進度に対応するため、AIドリルなどを追加的に導入し、習熟度の確認のチェックや個に応じたペース・難易度での学びの環境づくりを構築。



施策

7

新しい学びによる子どもの変化の検証

学力調査では測ることが難しい新しい時代に求められる資質能力に関する子どもの伸びや変化について、大学や民間企業等の専門機関と連携して検証を実施。



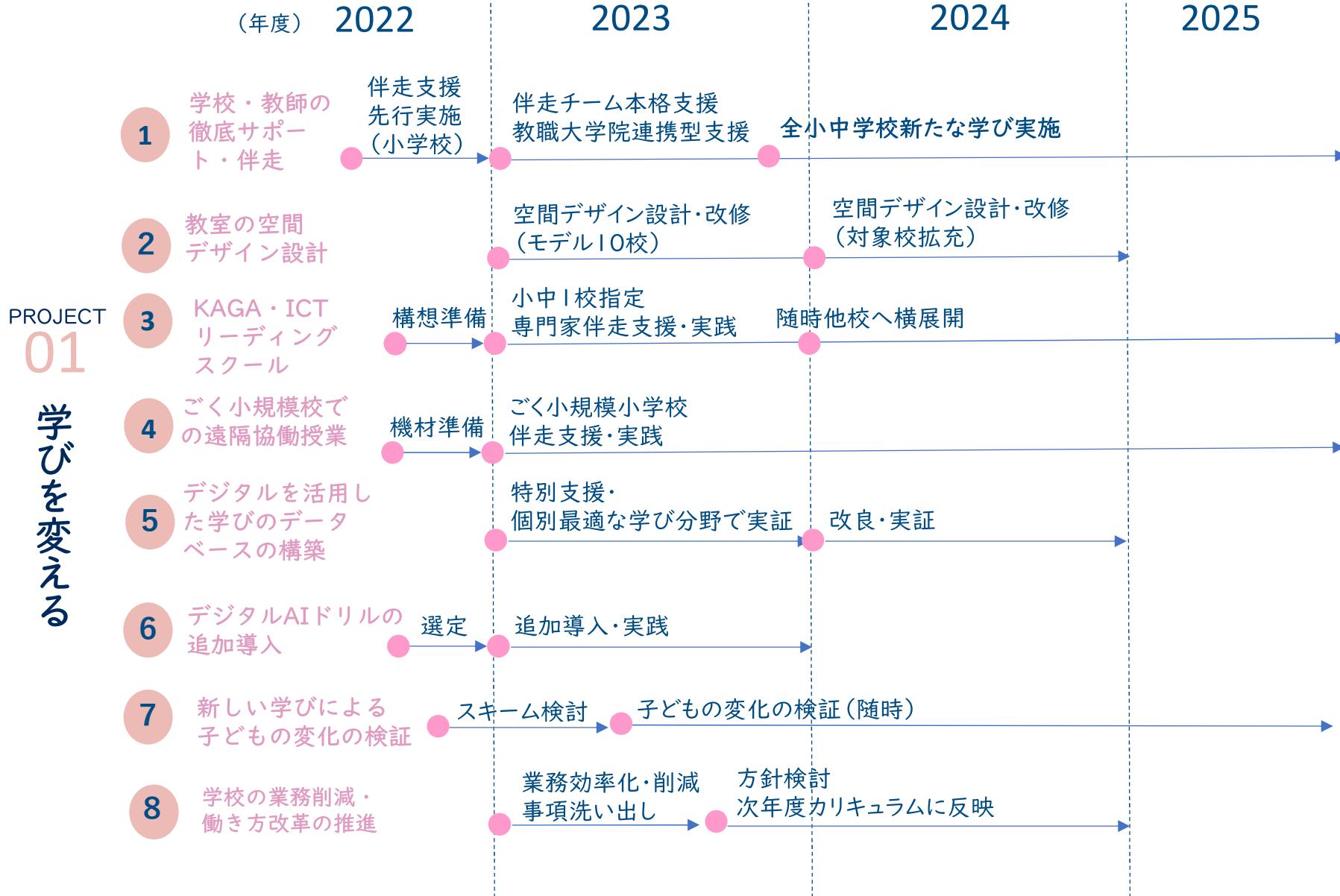
施策

8

学校の業務削減・働き方改革の推進

- 新たなカリキュラムの実施にあたって、従来のカリキュラムの精選や学校の業務削減を実施。
- 学校の多忙化解消に向けて、業務の優先事項や削減事項を整理し、市全体として学校の業務削減の方向性を整理。

スケジュール



02 誰一人取り残さないプロジェクト

#不登校

#サードプレイス

#教育支援センター

#発達支援

不登校の子どもは年々増加し、10人に1人以上の小中学生が「学校に行けない・行きたくない」という状況です。

誰一人取り残さず、学びが届くような不登校支援の新たな仕組みを作ります。また、増加している発達支援が必要な子どもにとって、よりよい教育環境・支援につなげるため、新たに大学や専門機関との連携を始めます。

施策

1

教育総合支援センターを移転・リニューアル 不登校支援拠点として機能強化

- 教育総合支援センターを旧三木小学校に移転し、学校に行きづらくなってしまった場合の居場所として、安心して過ごすことができる空間デザインに改修。
- 不登校支援拠点として機能強化し、一人ひとりの状況にあった支援方法を見立て、保護者支援や家庭へのアウトリーチ支援、学校復帰支援など、福祉と連携した不登校支援施策を総合的に実施。



施策

2

教育総合支援センターを 地域や多様な人と共創する

- 地域と協働した教育プログラムを実施するなど、地域や社会との多様なつながりの中で子どもたちが過ごせる場所を創る。
- 子どもたちが望むような部屋のリノベーションの公募など多様な人を巻き込む企画を通じて、地域や多様な人と創る空間へ。



02 誰一人取り残さないプロジェクト

#不登校

#サードプレイス

#教育支援センター

#発達支援

施策

3

学校内サポートルームの設置

- 「教室に行くのがしんどいな」そう思ったとき、教室以外で過ごして・学べるサポートルームを学校内に設置し、早期支援につなげる。
- 子どもがいつでもサポートルームに行けるよう、常時対応できるサポーターも配置。

施策

4

子どものSOSを即キャッチする仕組み構築

- デジタル庁「こどもに関する各種データの連携による支援実証事業」の成果や課題を検証し、より即時性のある支援につなげるための仕組みを構築。
- 学校にも家庭にも言いづらい悩みや誰かに聞いてもらいたいことがあるとき、SOSが発信できるように子ども目線の仕組みを構築。

施策

5

保護者の相談体制の充実

- 家庭からの悩みや相談を受け取る体制をより重層的にしていくため、オンラインなども活用した専門家による相談体制の構築。
- 子育て応援ステーションと連携し、福祉的な支援につなげる方策も同時に検討。

施策

6

科学的視点を取り入れた発達支援の在り方実証

- 大学や専門家等と連携して、科学的知見に基づき、特別な教育的支援が必要な子どもたちの情動・状況理解を進め、より効果的な教育活動について実証研究を実施。

不登校・不登校傾向の子ども

小学生:10人に1.3人 中学生:10人に1.4人

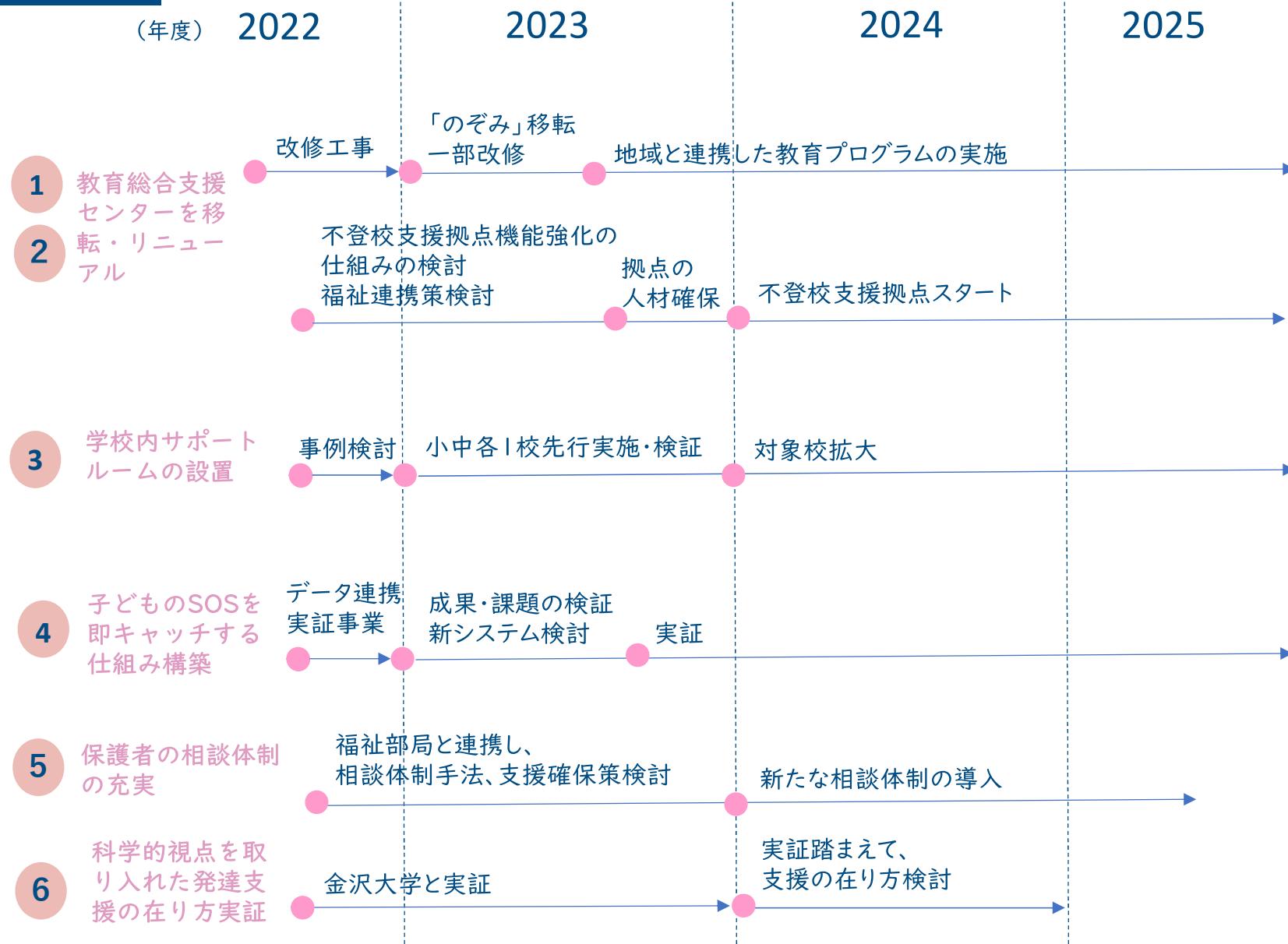


国の調査では、不登校は「年間30日以上の欠席」とし、小学生で1.3%、中学生で5%が不登校となっており、加賀市でも同様の傾向があります。また、実際に欠席日数が年間30日に達していない子どもや、学校には行けても教室には行けない子どもなど、数字に表れない状況もあります。「多様な教育の機会確保法」の成立を機に、不登校は無理に学校に戻すのではなく、子どもの「社会的自律」を第一に考え、多様な教育の機会や学びの場を提供していく、という方向へ変化しています。

スケジュール

PROJECT
02

誰一人取り残さない



03 未来は自分で創る^{プロジェクト}

#探究

#STEAM

#プログラミング

#デジタルシチズンシップ

答えは一つではない世界の中で、多様な人たちと意見を交わし、企業、地域、大学など様々なバックグラウンドを持つ大人たちと一緒に学び、実社会・ホンモノに触れ、探究する。問い合わせを立て、課題解決をする。

加賀市の強みであるプログラミングを生かして、小中9年間一貫型のSTEAM教育プログラムに全面リニューアルします。

未来は自分で創る、社会は変えられる。加賀市の子どもたちがそう実感できるような体験・学習を進めていきます。

施策

1

高校を見据えた小中9年間一貫型の 加賀STEAMプログラムに全面リニューアル

- 加賀市の強みであるプログラミングを軸とした小中一貫型9年間を見通したSTEAMカリキュラムに全面リニューアルし、探究的な学び、課題解決型の学びを更に推進。
- 理数系の学びに対するジェンダーギャップ（女子は理数が苦手、向かない等のバイアス）の解消も推進
- 高校で必履修化、大学共通テストで試験科目となった「情報」に着実につなげていくため、コンピュータサイエンス全般の要素を導入。



施策

2

加賀STEAM官民連携コンソーシアム結成

- STEAM教育に実社会の動きを取り入れていくため、企業・地域・大学等とコンソーシアムを作り、学校の授業づくりの支援体制を構築。

△橋立中学校の生徒によるSTEAM学習のまとめです
実際のプレゼンテーションの様子はこちら



03 未来は自分で創る^{プロジェクト}

#探究

#STEAM

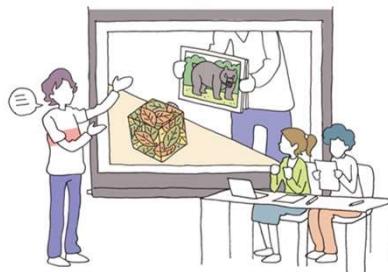
#プログラミング

#デジタルシチズンシップ

施策

3

STEAM教育の成果発表の場の提供



- STEAM教育の成果発表の場として、保護者や市民などに向けたプレゼンテーションの機会を提供。
- 実際のアイディアを事業化できるようにするなど実社会とのつながりを実感できるような取組を実施。

施策

4

プログラミング教育スタート時期の前倒し

小学校4年生からスタートしている市内のプログラミング教育について、小学校低学年に前倒し、アンプラグド型学習（端末を使わない）を中心に、論理的思考力を身に着ける土台を育成。



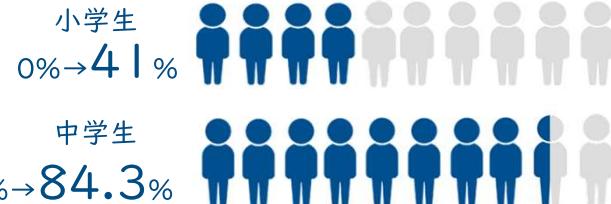
※令和2年度 青少年のインターネット利用環境実態調査（内閣府）

施策

5

デジタルシティズンシップ教育の実施

デジタル社会をよりよく生きていくため、デジタルをうまく使いこなすためのデジタルシティズンシップ教育を取り入れます。



子ども専用のスマホ保有率（2010→2020）※

施策

6

最先端技術を体験する機会の提供

- 「コンピュータクラブハウス加賀」の認知を上げ、遠方で通いづらい子どもたちも通うことができるよう、市内をミニバス等を循環させるなど、利用者拡大に向けて取り組む。
- ロボレース大会の開催、最先端技術を体験するイベント開催等の実施。



誰でもいつでも
最先端テクノロジーに触れられる場所
コンピュータクラブハウス加賀



03 未来は自分で創る

プロジェクト

#探究

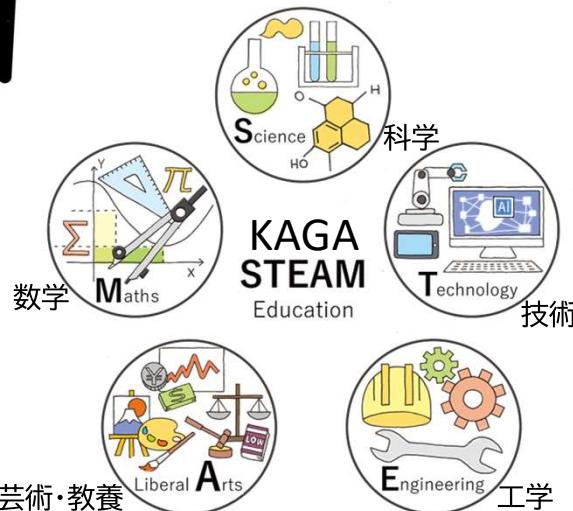
#STEAM

#プログラミング

#デジタルシチズンシップ



STEAM教育って何？？



STEAM(スティーム)は、5つの分野(科学、技術、工学、芸術・教養、数学)の頭文字を取った造語です。単に理数やテクノロジーの学びだけでなく、分野の枠にとらわれず、創造性や発想力を組み合わせて、課題解決に挑んでいく探究型の学習です。AI やテクノロジーの進展を見据えた新しい教育として、注目されています。



なぜSTEAM教育を進めるの？？

サイエンス由来のイノベーションが人々の生活を一変させる社会である現在、サイエンス分野の知識は一部の専門家だけでなく、市民的素養として必要なものとなっています。でもサイエンスは万能ではありません。例えば、完全自動運転の実用化にしても、自動で運転する技術が完成しても、実社会で動かしていくためには、法学、心理学、哲学など様々な要素を組み込んで他分野の専門家と協力して考えていく必要があります。STEAM教育は、このような感覚を養い、教科を横断する学びや実際に課題解決・価値創造のプロセスを体験する学びです。

STEM

ドライバーモニタリング



認識技術



予測技術



位置特定技術

liberal Arts

法学
道路交通法等の法令の解釈は？
事故が起きた際の責任は？
開発者？運転手？メーカー？

法学

心理学
人の意識や行動特性を
踏まえた運転支援
次、人は何をする？

心理学

哲学
危機回避の優先順位は、
乗員？通行人？

哲学

03 未来は自分で創るプロジェクト

#探究

#STEAM

#プログラミング

#デジタルシチズンシップ

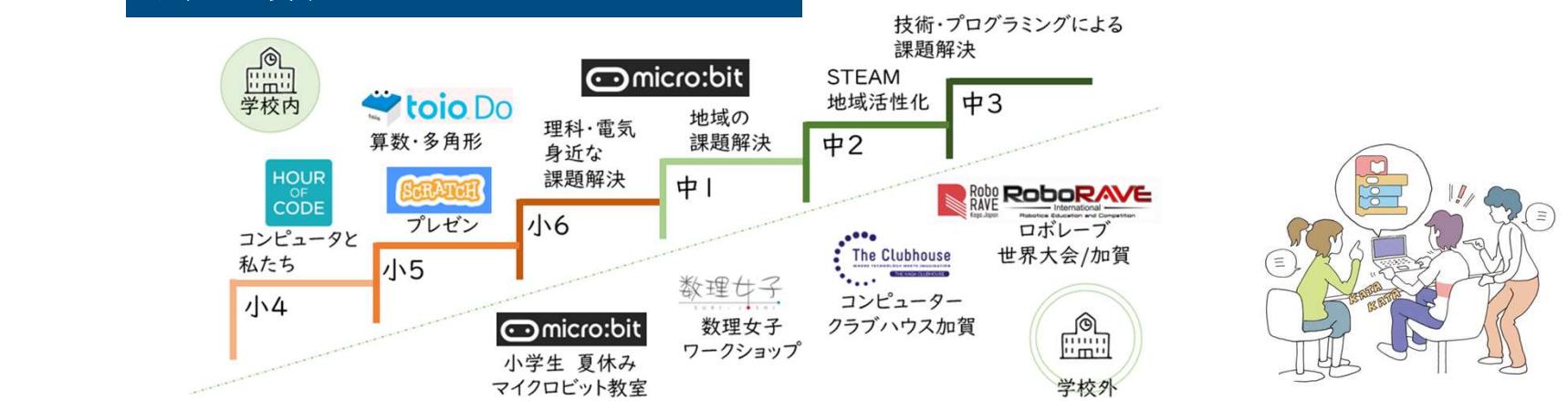


なぜプログラミングを学ぶの？

お掃除ロボットは、魔法の箱？

私たちの身の回りには数えきれないほどのコンピュータが存在しています。しかし、それらの働きや仕組みはブラックボックス化され、まるで魔法の箱のように感じます。プログラミング教育はコンピュータを動かせる「プログラム」をプログラミングする体験を通して、生活を支えるテクノロジーの仕組みを学ぶことが目的の一つです。世の中で進展していくテクノロジーを、遠くの世界で起きていることではなく、こういう仕組みで動いていると理解し自分事にすること、そしてそれを自分が動かす側になるという感覚を育てていきたいと考えています。

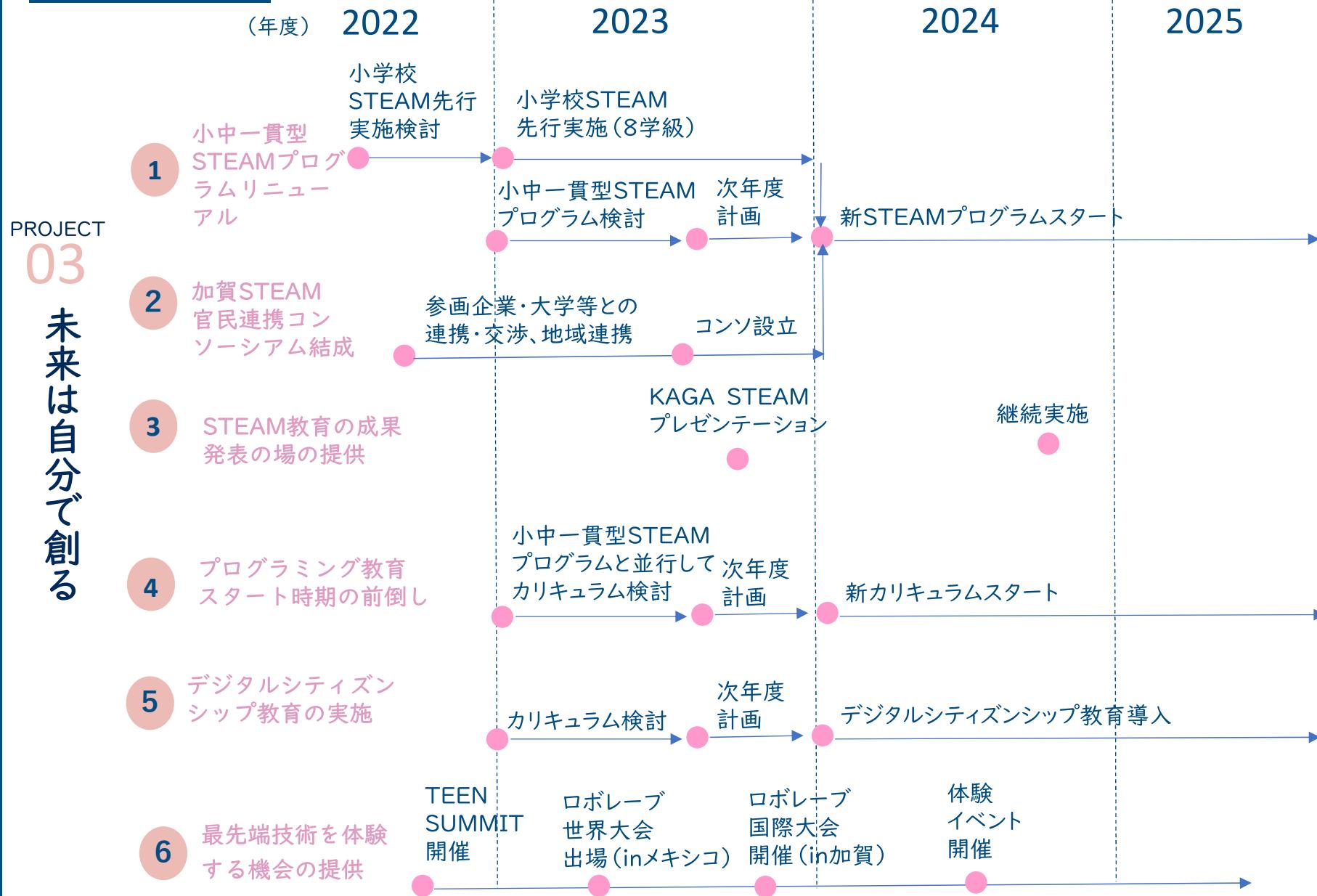
現在の加賀市のプログラミング・STEAMプログラム



子どもの
近い将来の
出来事

- ✓ 高校では、2022年からプログラミングを含む「情報Ⅰ」が必履修化
- ✓ 大学共通テストでは、2025年(現・高校1年生)から「情報」が新たに科目追加
- ✓ 大学はデジタル分野へ分野転換が加速していく見込み

スケジュール



04 地域と一緒にプロジェクト

#コミュニティスクール

#部活動地域移行

#学校の連絡デジタル化

#広報・発信

加賀市の強みである地域の力を生かして、地域と一緒に子どもを育てる環境を作ります。

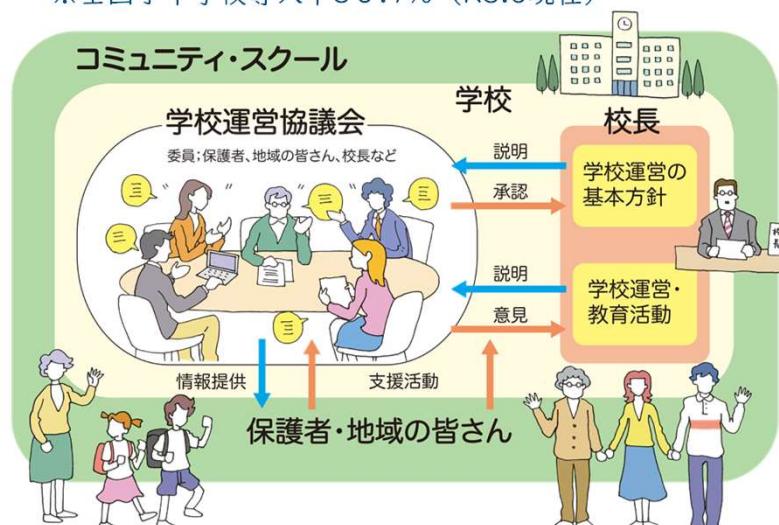
施策

1

全小中学校コミュニティスクールに移行

学校と保護者や地域がともに知恵を出し合い、学校運営に意見を反映させることで、一緒に学校や子どもを支えていく仕組みである「コミュニティスクール」に全小中学校が移行。

※全国小中学校導入率30.7% (R3.6現在)



施策

保護者・市民向けの教育講演会・広報

2

- 新しい教育の理解を進めるための講演会の実施
- SNS等を通じた情報発信、教育改革の進捗の広報

施策

3

中学校部活動の地域移行

- 国は部活動の地域移行に向けて、2023年度～2025年度を「改革推進期間」と位置づけ、早期に地域連携・地域移行の実現を目指す方針。
- 加賀市においても、まずは土日・休日の中学校の部活動について、2024年度から段階的に地域移行を推進。

2022年度

準備年度

2023年度

計画年度

2024年度

土日の部活を段階的に地域移行

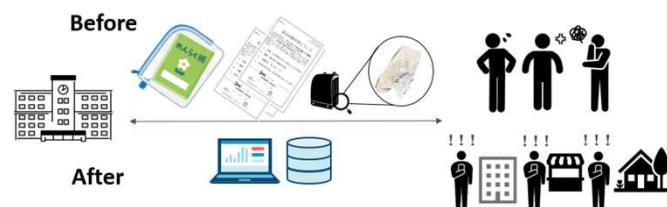
2025年度

施策

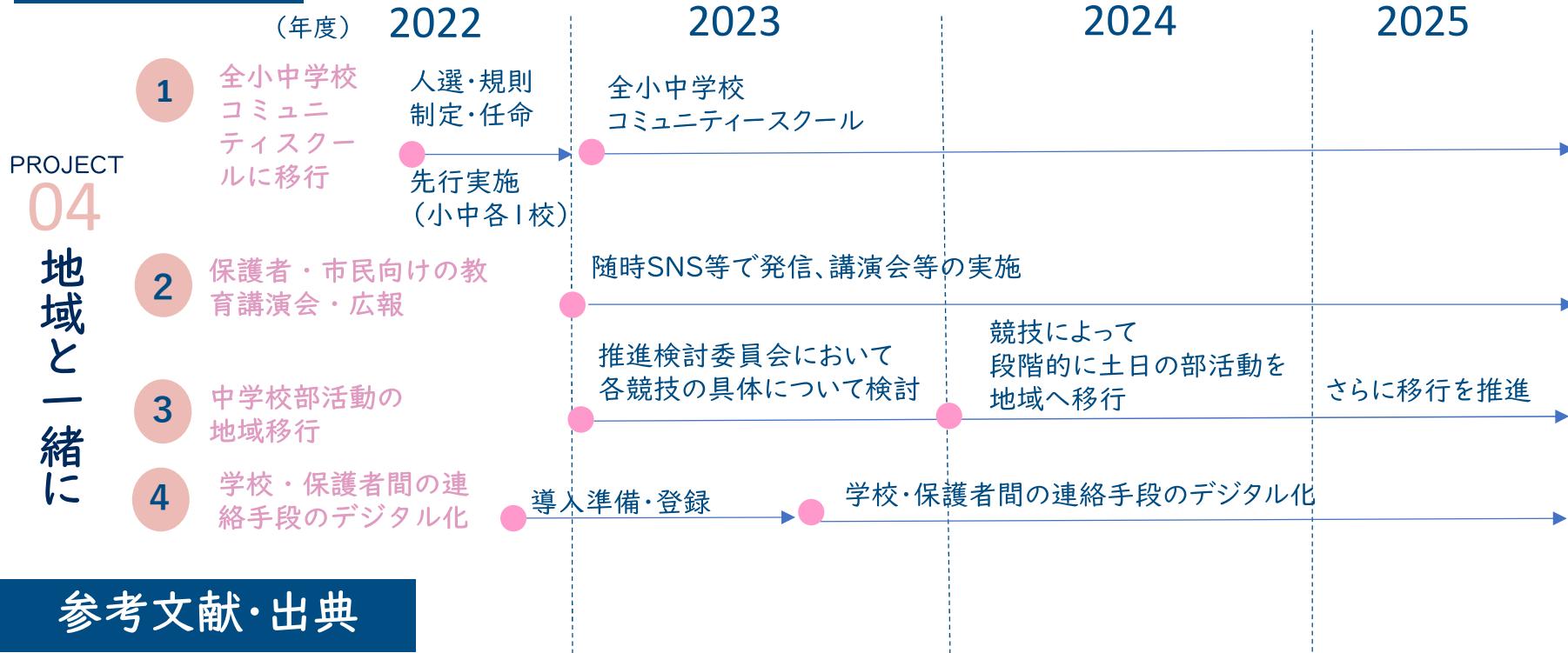
4

学校・保護者間の連絡手段のデジタル化

学校からの情報発信やアンケートの実施、家庭からの欠席連絡などを迅速・確実に行うため、アプリを導入し、双方の利便性を高めます



スケジュール



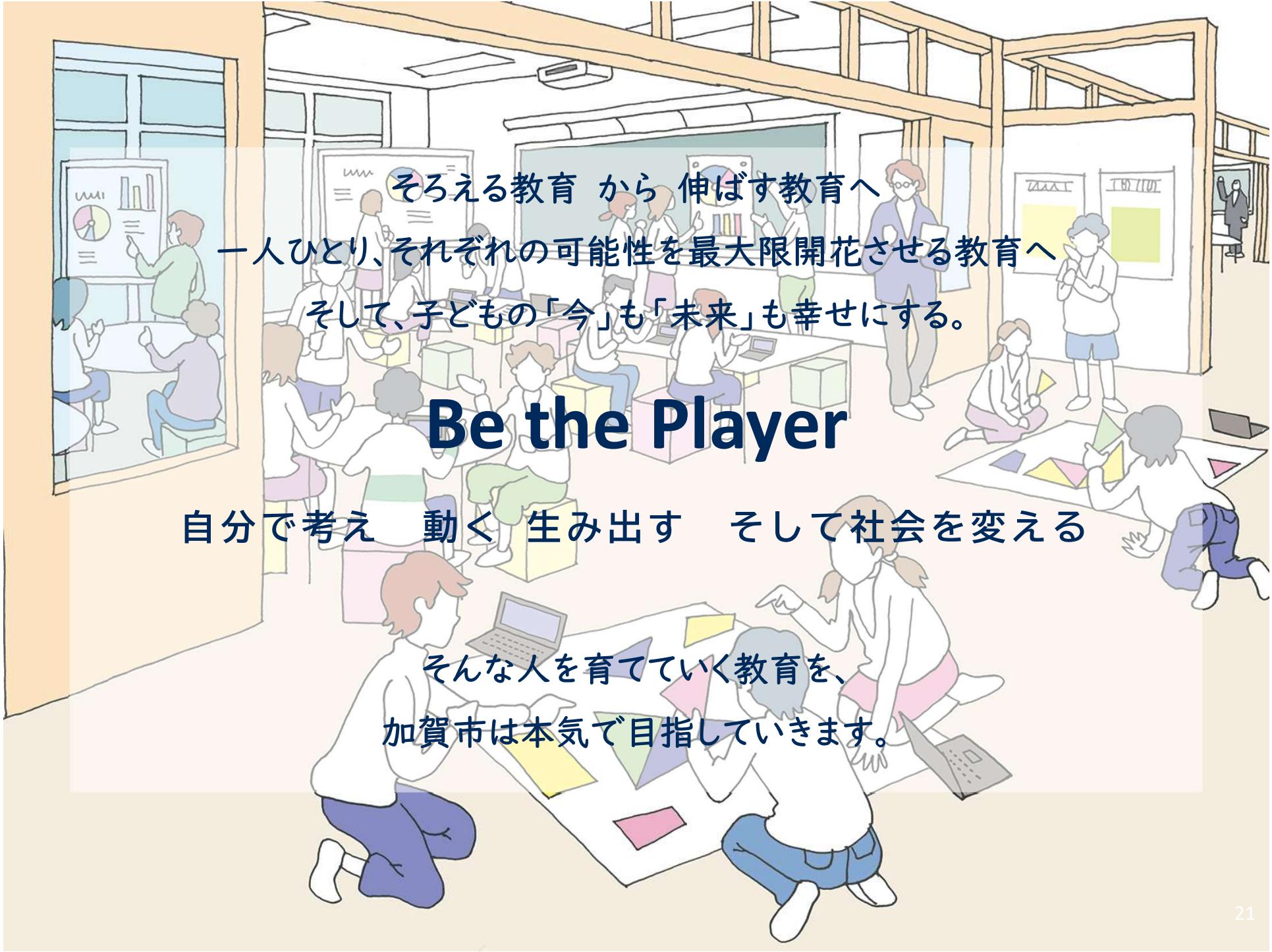
参考文献・出典

<スライド5:子どもの多様化の図>

- 内閣府 総合科学技術・イノベーション会議「Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」より一部改変して作成。
各元データの出典は下記。
- ※1 通常の学級に在籍する発達障害の可能性のある特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査結果 令和4年12月（文部科学省） 発達障害の記載は、日野公三著『発達障害の子どもたちの進路と多様な可能性』（WAVE出版、2018年）を参考に内閣府で作成したものを記載。
- ※2 日本には定義がないため、IQ130以上を仮定し、知能指数のペルカーブの正規分布を元に算出。子供の吹き出しは、文部科学省 特定分野に特異な才能のある児童生徒に対する学校における指導・支援の在り方等に関する有識者会議アンケートを参考に編集されたものを記載。
- ※3 不登校 年間に連続又は断続して30日以上欠席（令和3年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査（文部科学省））
- ※4 不登校傾向 年間に欠席数30日未満、部分登校、保健室登校、「基本的には教室で過ごし、皆と同じことをしているが、心の中では学校に通いたくない・学校が辛い・嫌だと感じている」場合など含む（不登校傾向にある子どもの実態調査（日本財団））
- ※5 令和3年度 全国学力・学習状況調査 児童質問紙、生徒質問紙結果より内閣府において作成。全国平均値等を1クラスに仮に見立てた場合のイメージ図。実際には偏在等は生じている可能性が有る旨
留意。児童生徒質問内容：あなたの家には、およそどれくらいの本がありますか。（家にある本の冊数は、家庭の社会経済的背景を表す代替指標の1つ）
児童生徒質問内容：あなたは、家でどれくらい日本語を話しますか。（家で日本語を話す頻度の状況を確認するための質問事項）
- 経済産業省「未来人材ビジョン」

<スライド15:スマホ保有率>

- 内閣府「Society 5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」より一部改変して作成。
※令和2年度 青少年のインターネット利用環境実態調査結果をもとに内閣府で作成。平成26年度より調査方法等を変更したため、平成25年度以前の調査結果を直接比較ができないことに留意。「小学生」の調査対象は、満10歳以上。

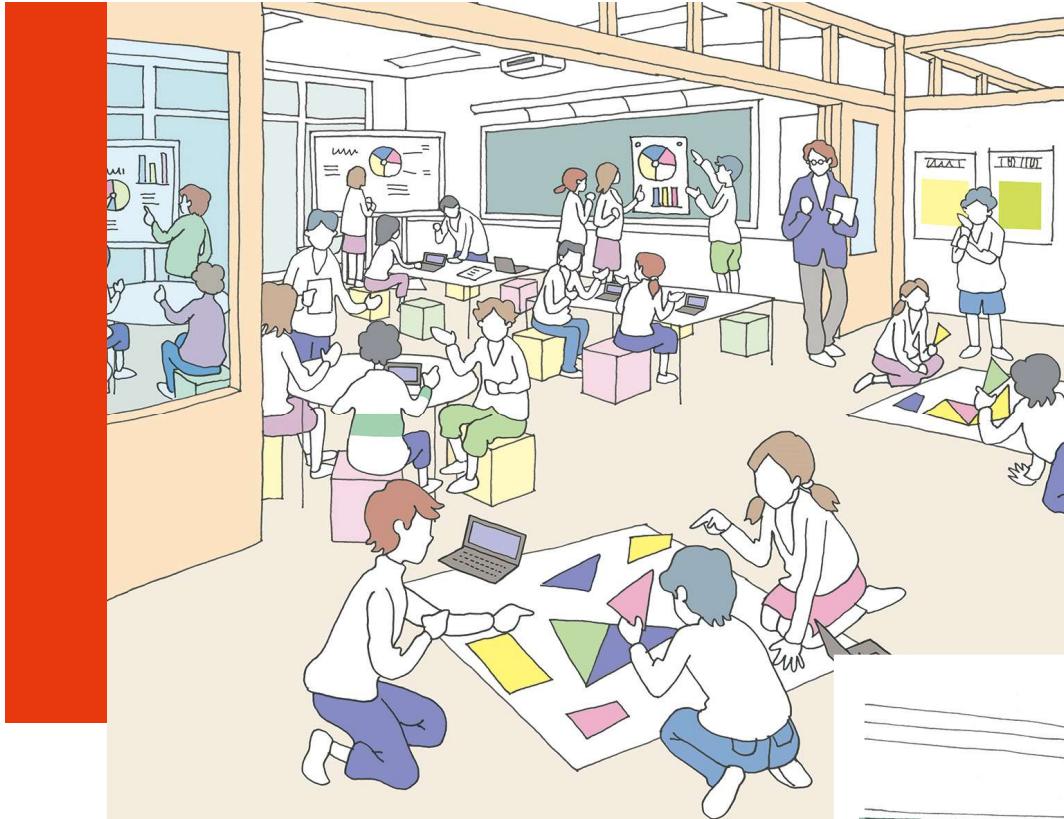


そろえる教育 から 伸ばす教育へ
一人ひとり、それぞれの可能性を最大限開花させる教育へ
そして、子どもの「今」も「未来」も幸せにする。

Be the Player

自分で考え 動く 生み出す そして社会を変える

そんな人を育てていく教育を、
加賀市は本気で目指していきます。



加賀市学校教育ビジョン
2023年1月13日



加賀市教育委員会
KAGA City Board of Education