

奈良県による教育DXの推進

学校のデジタル化・クラウド化の推進 遠隔・オンライン教育の推進 CBT (Computer Based Testing) の活用の推進

STEAM教育

Science (科学)、Technology (テクノロジー)、Engineering (工学)、Liberal Arts (人文科学)、Mathematics (数学) を自由に使いながら、興味関心のあることを探究する経験を通じて、現代社会で求められる力を身に付ける。

現代社会に生きる市民、社会の創り手となる人材として必要な資質・能力の育成

【何を学ぶか】

教科等横断的な視点に立った教育課程の編成



- 国語、数学などの教科等の枠組みを越え、問題発見・解決能力、情報活用能力などの学習の基盤となる資質・能力を育成するため「カリキュラム・マネジメント」の充実
- STEAM教育で育成を目指す資質・能力の育成や探究的な学習活動の充実を図るための「柔軟な教育課程」の編成

【どのように学ぶか】

課題解決学習を中心とした学び



- 知的好奇心や探究心を引き出すとともに、学習の意義を実感できる「対話型授業」への質的転換
- スタディ・ログ等を活用し、生徒の成長等を把握し、個々の興味・関心・意欲等を踏まえた上で、生涯にわたり学び続ける力を育む教育の推進

「本人のための教育」の推進

大学・企業・地域との連携

○実社会での問題発見・解決に生かしていく視点から学習を進めるために、生徒が地域や産業界、大学などと多様な接点を持ち、SDGsなど社会的な課題や現在行われている取組などについて学ぶ