



スズキ教育ソフト

LINES

codeTakt



2018年2月8日

福島県相馬郡新地町

NTTコミュニケーションズ株式会社

スズキ教育ソフト株式会社

ラインズ株式会社

株式会社コードタクト

イーキューブ株式会社

**文部科学省「次世代学校支援モデル構築事業」、  
総務省「スマートスクール・プラットフォーム実証事業」に参画  
～ICTを活用し、個々の児童生徒に合わせた学校・学習を実現～**

福島県相馬郡新地町（町長：加藤 憲郎、以下 新地町）、NTTコミュニケーションズ株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：庄司 哲也、以下 NTT Com）、スズキ教育ソフト株式会社（本社：静岡県浜松市、代表取締役会長：鈴木 萬司、以下 スズキ教育ソフト）、ラインズ株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：山口 洋、以下 ラインズ）、株式会社コードタクト（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：後藤 正樹、以下 コードタクト）、イーキューブ株式会社（本社：東京都文京区、代表取締役社長：稲田 万佐子、以下 イーキューブ）は、ICTを活用した新たな学校運営の実現を目指す文部科学省の「次世代学校支援モデル構築事業」、および総務省の「スマートスクール・プラットフォーム実証事業」（以下 両事業）に参画します。

## 1. 両事業の目的

学校で利用されているシステムには、教職員が児童生徒の出欠管理や成績評価などに利用する「校務系システム」と、教職員や児童生徒が教室、家庭などで授業や自己学習に利用する「授業・学習系システム」があります。両事業は、これらのシステムを安全かつ効率的に連携し、得られたデータを可視化することで、教員による学習指導や生徒指導などの質の向上や学級・学校運営の改善を図ることを目的にしています。

新地町は、「ICTを活用して学びの質を高め、21世紀を生き抜く力を育てる授業」をテーマとして「個々に応じた学び<sup>\*1</sup>」「主体的・協働的な学び<sup>\*2</sup>」「探究思考の学び<sup>\*3</sup>」の実現を目指し、クラウドを用いたシームレスな学習環境の整備を進めています。今回、新地町とこれら5社は、2018年2月より両システムのデータをクラウド上で連携し、個々の児童生徒の特性を活かした学校・学習の実現を目指す実証（以下 本実証）を行います。

## 2. 本実証の概要

5社が「校務系システム」と「授業・学習系システム」をクラウドサービスで提供し、両システムのデータを連携します。これにより得られたデータを活用して、新地町が以下の実現に取り組みます。

- (1) 個々の児童生徒の状況（エビデンス）に基づいた適切な指導・評価

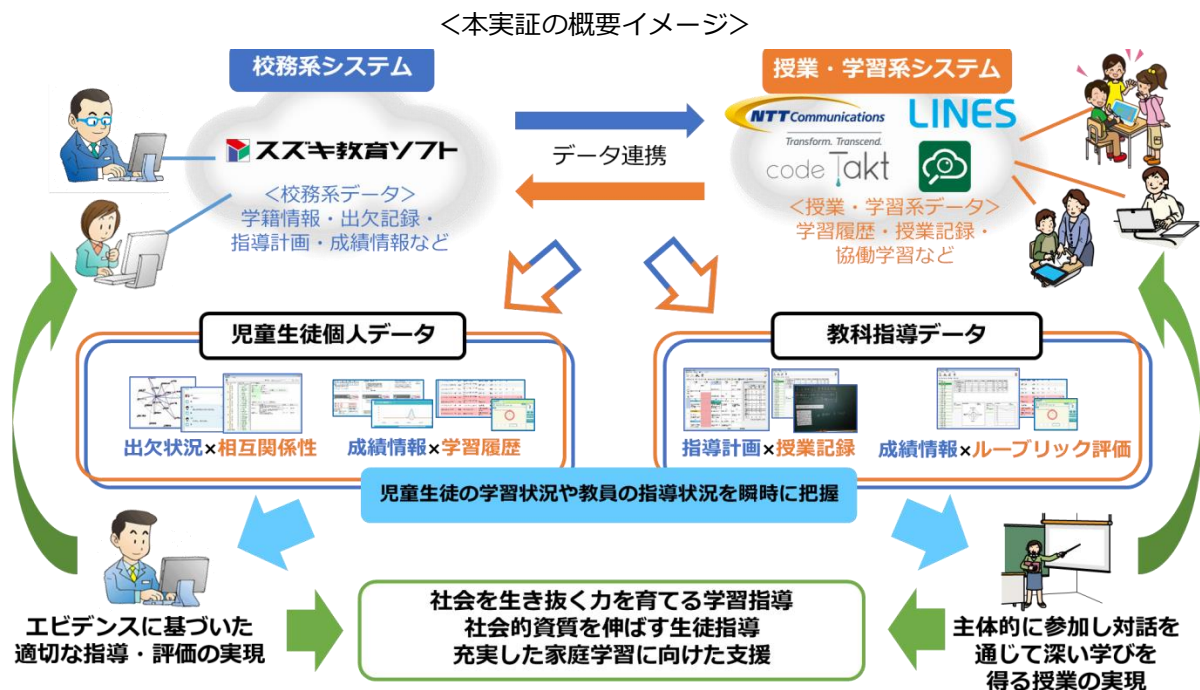
出欠状況や友人関係、成績状況や学習履歴などを相関的に把握できる「児童生徒個人データ」を作成します。これにより、教員が児童生徒の学習状況や指導状況を瞬時に把握する

ことが可能になり、教員の業務負担を軽減するとともにエビデンスに基づいた適切な指導や評価を実現します。

(2) 主体的に参加し対話を通じて深い学びを得る授業

指導計画や授業記録、成績情報や学習到達状況を評価するルーブリック評価<sup>※4</sup>などを統合し、「教科指導データ」を作成します。教員がこのデータを活用することで、児童生徒の主体性を引き出し、教員や児童生徒が主体的に参加し、教員や他の児童生徒との対話を通じて深い学びを得られる授業を実現します。

本実証を通じて、新地町は、「社会を生き抜く力を育てる学習指導」、「社会的資質を伸ばす生徒指導」、「充実した家庭学習に向けた支援」の実現を進めていきます。



### 3. 本実証の協力体制

- ・新地町
  - 本実証の企画・運営
  - 新地町の全小中学校（新地町立新地小学校、福田小学校、駒ヶ嶺小学校、尚英中学校）の小学3年生から中学3年生までの児童生徒551人、教員63人が参加します。
- ・NTT Com
  - 本実証のプロジェクトマネジメント
  - 教育クラウド・プラットフォーム「まなびポケット」を提供し、「授業・学習系システム」のデータ集積・分析、および連携を行います。

- ・スズキ教育ソフト

校務支援システム「スズキ校務」を提供し、成績処理などの校務処理、およびデータ連携を行います。

- ・ラインズ

個別学習支援システム「eライブラリ for まなびポケット」を提供し、個別学習、家庭学習のデータ連携を行います。

- ・コードタクト

授業支援システム「スクールタクト」を提供し、協働学習のデータ連携を行います。

- ・イーキューブ

授業記録システム「BANSHOT」を提供し、授業の記録用・共有用データの連携を行います。

- ※1 「個々に応じた学び」とは、一人ひとりの学習進度を把握し、最適化された学びの提供により、基礎的・基本的な力を身に付ける学習。
- ※2 「主体的・協働的な学び」とは、能動的な学び（発見学習・問題解決学習・体験学習・調査学習など）によって思考の活性化を促す学習。
- ※3 「探究思考の学び」とは、新たな課題に対して、これまでの知識や経験などを礎に探究し、解決方法を発見する学習。
- ※4 ルーブリック評価とは、児童生徒の学習到達状況を評価するため、表を用いて、複数の評価項目においてどのレベルまで到達しているかを測る評価方法。