

★教育の情報化に関する手引（追補版）の活用★

教育の情報化に関する手引（追補版）→



令和2年6月に文部科学省から、現行の学習指導要領の下で、教育の情報化が一層進展するよう「教育の情報化に関する手引（追補版）」が発出されました。

「第4章 教科等の指導におけるICTの活用」では、児童生徒の資質・能力を育成する学習活動の充実を目指し、ICTを効果的に活用した学習場面の分類例が右図のように示されています。さらに、ICTを活用した学習活動について、小学校・中学校・高等学校の学校段階の順で、教科等ごとに、当該教科等の学習過程も意識した具体例が示されています。

例えば、中学校数学では、「問題解決の過程を振り返り、評価・改善する場面」の具体例が以下のように示されています。

学校におけるICTを活用した学習場面

A 一斉学習	B 個別学習	C 協働学習
挿絵や写真等を拡大・縮小、画面への書き込み等を活用して分かりやすく説明することにより、子供たちの興味・関心を高めることが可能となる。 A1 教師による教材の提示 画像の拡大提示や書き込み、音声、動画などの活用	デジタル教材などの活用により、自らの疑問について深く調べることや、自分に合った進度で学習することが容易となる。また、一人一人の学習進度を把握することにより、個々の理解や関心の程度に応じた学びを構築することが可能となる。 B1 個に応じた学習 一人一人の学習の進度等に B2 調査活動 インターネットを用いた情報収集、写真や動画等による記録	タブレットや電子黒板等を活用、教室内の授業や他地域・海外の学校との交流学習において子供同士による意見交換、発表などお互いを高めあう学びを通じて、思考力、判断力、表現力などを育成することが可能となる。 C1 発表と話し合い グループや学級全体での発表・話し合い C2 協働での意見整理 複数の意見・考えを議論して整理
B3 思考を深める学習 シミュレーションなどのデジタル教材を用いた思考を深める学習	B4 表現・制作 マルチメディアを用いた資料、作品の制作 B5 家庭学習 情報端末の持ち帰りによる家庭学習	C3 協働制作 グループでの分担、協働による作品の制作 C4 学校の壁を越えた学習 遠隔地や海外の学校等との交流授業

問題解決の過程を振り返り、評価・改善する場面

一つの問題について複数の生徒の解答を大型画面で映して、どのような表現がよいかを考えるなど自分の考えなどを広げたり深めたりする場面を設定することができる。また、1時間の授業の終わりにその授業を振り返って大切だと思ったことや疑問に感じたことなどをタブレット型の学習者用コンピュータに整理して記録し、一定の内容のまとまりごとに更に振り返ってどのような学習が必要かを考えることなど学びの深まりをつくりだす場面を設定することもできる。

なぜ大切だと思ったのかを記述

なぜはっきりしないのかを記述

図を使ってとらえるとわかりやすいと思ったから

もう少し練習したいと思ったから

黒板の中で、大切だと思った考え方は赤で、まだはっきりしないことは青で囲んでロイロノートに提出しよう。

算数・数学授業「ICT利活用」についての短編動画→

下線部を右上写真のように小学校算数で実践することも考えられます。この授業では、授業の終末で本時の授業の板書をアプリで全員に配信し、児童一人一人に1時間の授業の学習過程を振り返らせる活動を位置付けていました。その際、「解決するとき大切だと思った考え方(赤)」「まだはっきりしないことや知りたいこと(青)」を示すように伝えて振り返りが充実するように工夫していました。

また、中学校音楽では、「音楽の特徴を捉え、学習の見通しをもつ場面」を、右写真のように実践することも考えられます。この授業では、「荒城の月」の曲想と音楽の構造との関わりについての理解をねらい、楽譜をモニターで共有しながら、歌唱のポイントを見いだす活動を位置付けていました。

荒城の月

題材の課題

3つのキーワードから学び取り、「荒城の月」を歌うときに特に重要なワンポイントメッセージ動画をグループで作成せよ!

曲想と音楽の構造との関わりに焦点化した課題設定

楽譜をモニターで共有

