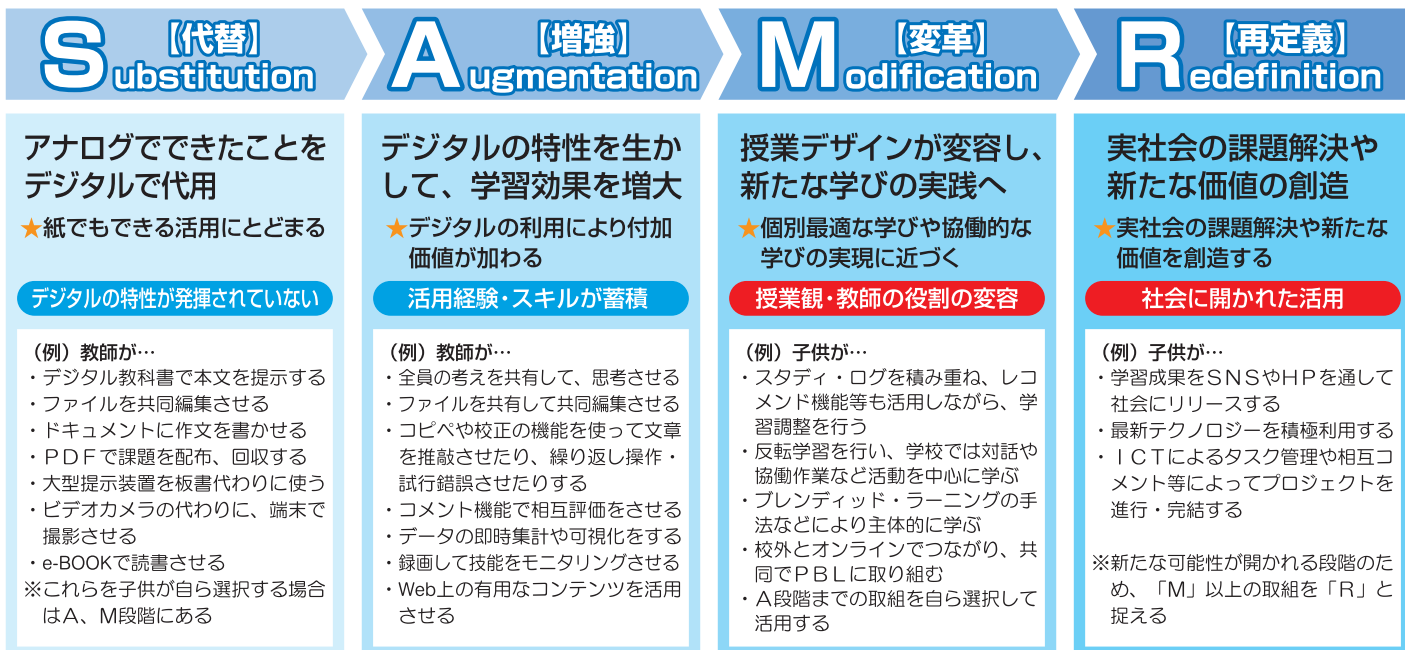
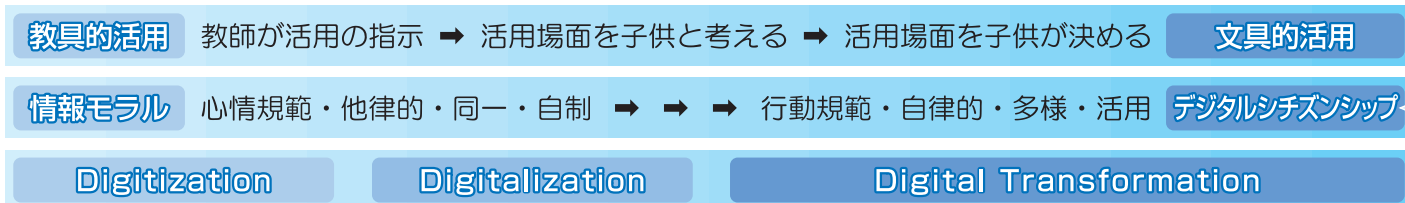


ICTの文具化に向けて ―戸田市版SAMRモデル―

SAMRモデル (Ruben.R.Puentedura 2010) とは、ICTが授業にどのような影響を与えるのかを示す尺度でありSAMRの4文字のアクロニムによりいくつかの解釈がある。戸田市では以下のように捉え、令和4年度においては**市内全校でA段階を当たり前に、M段階の実践の創出を推進**し、引き続き、児童生徒の「学びと愛用」のPCとしてICTを文具化した活用を目指す。



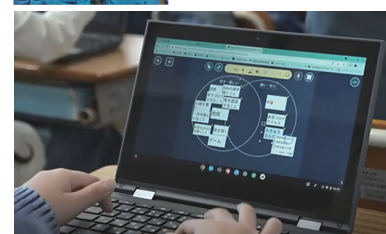
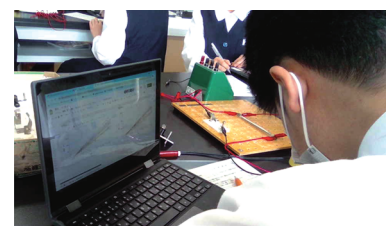
※各段階(例)は一例であり、前後の段階においても行われることがある。ただし、各段階間の学びの質には差異がある。



以下は、A・M段階の例である。「学びの質の向上」を目指し、従来の指導法に捉われず、ICTの様々な可能性を子供たちの学びに生かしていきたい。

「A(増強)」を当たり前に、「M(変革)」段階の実践の推進を

- A** ◆理科における実践の例
- グループごとの実験結果を、ファイル共有したGoogleスプレッドシートの表にまとめさせる。教師はその様子をリアルタイムで確認して支援を行い、子供に他グループの結果も比較、分析・考察させる。すべての結果は、即時的にグラフにして可視化もできる。
 - Web上のコンテンツを活用し、裸眼や双眼鏡で見ることのできる星空と同等のリアルな3Dコンテンツの星空を観察させる。
- M** ◆図画工作・美術における実践の例
- 年間を通して、Googleサイトに制作した作品をアップ(制作の過程や振り返り、コメント機能を活用した子供同士の相互評価などもあるとよい)する。単元のはじめや終わり等に振り返らせ、自己の変容や伸びを確認させる。
- M** ◆総合的な学習の時間における実践例
- Web検索の他、Googleフォームによりアンケートをとったり、フィールドワークで画像・動画を撮影したりするなどして情報収集をする。
 - 集めた情報を、思考ツール(共同編集)を使って整理したり、オンラインで外部とつながり、活動への助言をもらったりする。
 - 学習のアウトプットでは、プレゼンテーション以外にもプログラミングや動画、音楽表現、HP作成など多様な方法でまとめ・表現する。
- ※これらを生徒が指示なく行っている状態。



課題解決のヒント

文部科学省や戸田市プログラミング・ICT教育研究推進委員会等が作成した資料等を参考に、各学校の実態把握や課題に応じた取組を行う。



【主なリンク】

- ・文科省StuDX Styleや各自治体作成の実践事例など
- ・過去の「戸田市 指導の重点・主な施策」ICT活用に係るページ
- ・ICTリテラシー系統表（戸田市）
- ・Google Workspaceやロイロノート・スクール、ミライシード等、戸田市が利用するシステムのマニュアル資料
- ・情報モラル、著作権教育等の参考資料
- ・その他資料（今後、随時更新）

情報モラル教育からデジタルシチズンシップ教育への質的転換を

制限・禁止のみでは端末の活用は進まず、個人所有のプライベートな端末活用が進む。また、ICT活用においては、教師の活用スキルを児童生徒が上回っていたり、端末やソフトが定期的にアップデートされたりするため、すべての不適切な利用や機能を網羅的に把握し、先回りしたルールづくりを行うことは困難である。

ICTの文具的活用を進めていくためには、これまでの情報モラルからデジタルシチズンシップへ、学びの質的転換を目指していく必要がある。

情報モラル

「あなたは何をしてはいけないか」

- ・ICTの活用は限られた場面
- ・デメリット（トラブル等）のリスク管理、主に個人の安全な利用に向けて
- ・教師が主導（答えを与える）
- ・心情規範・他律的・同一・自制

ある場面を取り上げて、何がいけなかったのか、どのような危険があるのかを考えさせ、**個人が**「思いやりをもつことが大切」や「〇〇はしない方がよい」的な感想をもてるようにする。

質的転換

デジタルシチズンシップ

「あなたは何かができるか」

- ・ICTの活用が前提、かつ**日常利用**
- ・デジタルの**メリットを踏まえ、情報社会を築く責任ある主体的利用**
- ・学習者が主体（**答えを創り出す**）
- ・行動規範・自律的・多様・活用

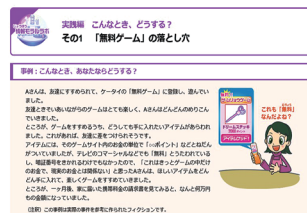
約束を守ろうとする際に生じる様々なジレンマに対して、**社会をつくる一員としてどう行動・選択するか、選択肢のメリット・デメリットは何かを整理し、多様な価値観を認めながら具体的に前向きな行動・対処方法を考える。**

デジタルシチズンシップ教育の実践に向けたステップ例

ステップ1

■ 既存の情報モラル教材を利用し、デジタルシチズンシップの要素を取り入れた実践に取り組む

ICT活用を前提に、日常の中で生じるジレンマに対して、社会をつくる一員としてどう行動・選択するか、それぞれのメリット・デメリットを検討し、前向きな対処方法を考える。



戸田市情報モラルスクール



LINE社と連携した教材

ステップ2

■ 児童生徒主体の取組を全校で推進する

端末利用等について児童生徒の取組を、学級・学年・学校単位で推進する。その他、最新のコンテンツ等を積極的に利用し、知見を得ながら取組をブラッシュアップする。



児童会によるルールメイキング



DQ Worldの実証

ステップ3

■ 系統的なカリキュラムづくりに挑戦する

【参考】・Common Sense Education 財団のカリキュラム及び教材
・経済産業省 STEAM ライブラリー教材等

デジタル時代の著作権を考える-豊かな文化を支える制度とは



STEAMライブラリー教材

出典：国際大学GLOCOM/NHK エンタープライズ

さらに

デジタルに止まらず、すべての教育活動を通してシチズンシップ教育を推進していく必要がある。