

# ICTの利活用7+2

(参考：フューチャーインスティテュート株式会社によるICTの9類型)

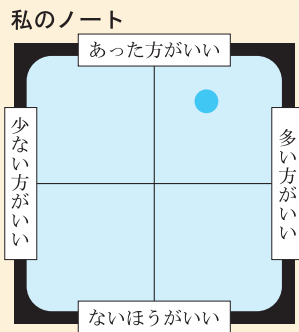
- 1 **興味喚起**：学習内容に興味を持ってない児童生徒に対して、興味を持てるようにする。
  - 2 **モチベーション喚起**：外部からモチベーションを与え、学習意欲を高められるようにする。
  - 3 **理解促進**：現行授業で説明しにくい、わかりにくい部分の理解を深められるようにする。
  - 4 **授業効率化**：黒板等に何度も同じ地図や図、図形問題などを描く手間を省く。
  - 5 **進捗確認、理解度確認**：学習時間や問題での正誤判定などを記録する。
  - 6 **教材拡充**：これまで見せにくかった教材をわかりやすく見せる。
  - 7 **表現手段、思考手段拡充**：デジタルならではの表現や思考のオプションを増やす。
- ① **家庭との連携**：緊急保護者メールやHPにより、連絡や学校の様子を保護者に伝える。  
 ② **学習環境の拡充**：教室外での学習環境を整備し、家庭学習を支援する。

## ◆ ICT教材の活用事例

### ●主体的な学びを促すムーブメントの活用

#### 小5 (道徳) 【1・2・7に該当】

シンガポールの法律(罰則)の教材をもとに、きまりと罰に関する座標(縦軸：罰があった方がいい/ないほうがいい、横軸：きまりが多い方がいい/少ない方がいい)の中に、自分の考えをマークし、その後、友達との比較を通して、主体的に公共でのマナーについて考える活動を行う。

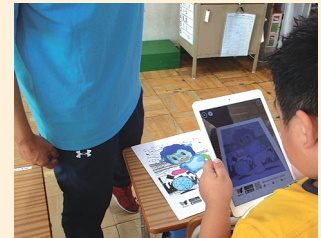


### ●主体的な学びを促すARアプリの活用

#### 特別支援学級 【1・2・7に該当】

描いた絵がAR技術を使って画面の中で動かすことができ、学習意欲を高めることができる。

例えば、描いた電車の絵をAR技術で画面上で動かすことができる。

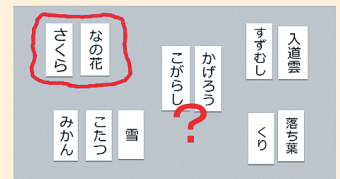


※AR技術：Augmented Reality (拡張現実)、現実空間に付加情報を表示させ、現実世界を拡張する技術

### ●対話的な学びを促すオクリンクの活用

#### 小6 (国語) 【3・4・7に該当】

様々な俳句の季語カードを班で話し合いながら並び替え、グルーピングする活動を行う。班ごとにグルーピングの違いやグルーピングに迷う季語について話し合うことで、季語に関する理解を深めることができる。



### ●対話的で深い学びを促す動画の活用

#### 小4 (体育) 【3・6・7に該当】

跳び箱の演技を児童同士で撮影し、撮影した動画を見ながら技のポイントグループで確認し合う。

自分の動きを実際に確認(モニター)することができるので意識的に動作改善を行いやすくなる。

また、グループ内の対話により改善策を考え、教え合う活動は、児童自らが動作改善のポイントを意識化することになるので、授業のねらいを達成する深い学びを促すことにつながる。



### ●主体的な学びを促すドリル教材の活用

#### 中1 (理科) 【2・3・5に該当】

授業の最後に、学習した内容の適用問題をドリルパークで行う。

理解度に応じた個別学習が進められるとともに、成績情報については、一括して管理できる。



#### 【負担軽減の視点での活用】

自習課題にICT教材を活用することで、プリント作成や印刷の手間を省くことができる。また、自習後の課題の採点などの業務負担も軽減できる。

ICTの利活用7+2のポイントを意識した効果的な活用を!