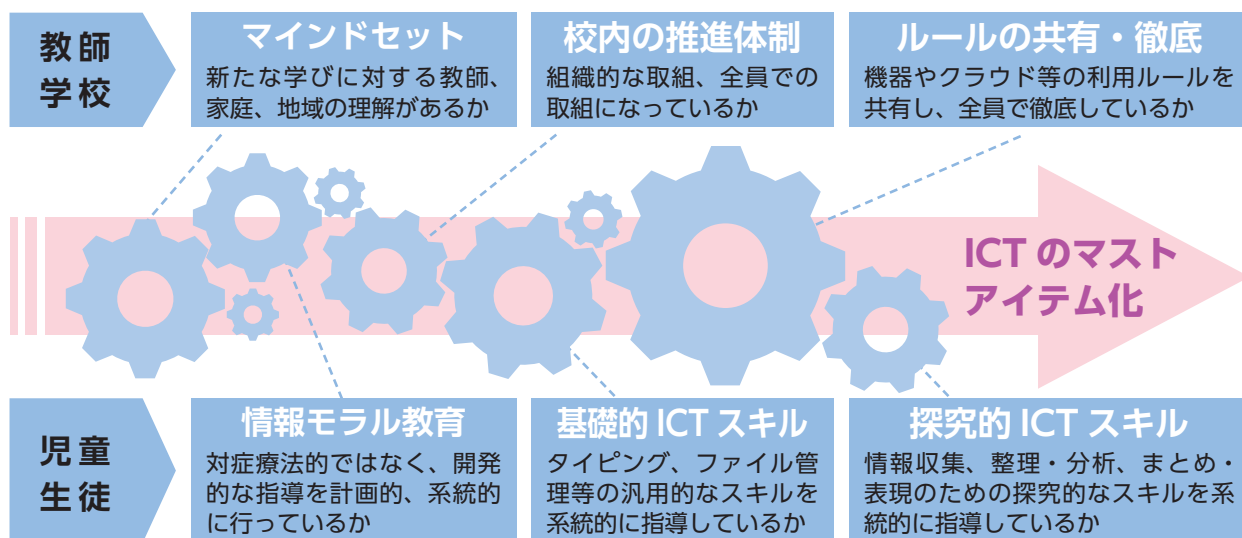


# 一人一台PC活用推進に向けて～「令和の学び」を加速化～

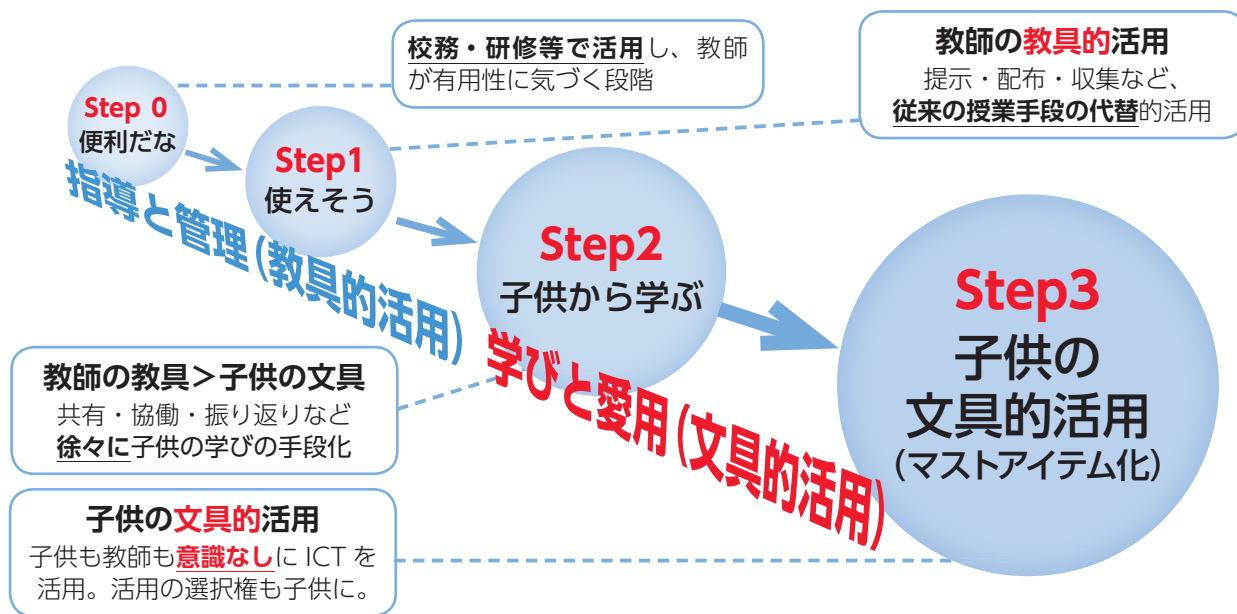
## ① ICT活用推進の視点

ICTのマストアイテム化の実現のためには、学校における組織的な取組と児童生徒への系統的な指導が必要である。以下の視点を参考に各学校の課題を整理し、解決に向けて取組を行う。



## ② ICT活用のステップ「教師の教具」から「子供の文具」へ

①を踏まえ、教師視点から児童生徒のICT活用状況を以下のように整理した。Step 3の文具的活用を目指し、ICT活用の主導権を児童生徒へ移していく学びづくりを工夫する。



### Step2 や Step3 へ向かうためのポイント

- ▶ 児童生徒自身が活用の段取りを決め、試行錯誤しながら、さらには児童生徒同士で学び合う活動を取り入れる。
- ▶ 学習をインプット中心から、発信・表現によるアウトプット中心の学びに転換する。
- ▶ 活用のルールを見直す。(ルールが厳しすぎると活用が停滞することもある。)

### 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。

ICT活用推進ポータルサイト



### 【主なリンク】

- ・各広域自治体作成ガイドブック等(実践事例付き)
- ・ICT活用・情報モラル教育教材
- ・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)
- ・G suite、ロイロノート、ミライシード等のマニュアル動画資料
- ・学校情報化認定チェックリスト(JAET 日本教育工学協会)
- ・その他資料(今後、随時更新)

### ③ ICTの特性を生かした授業づくり

ICTには紙等とは異なる特性がある。例えば以下のような特性を踏まえ、ICTをこれまでの授業と融合させ、個別最適な学びと協働的な学びの実現を目指す。

#### ICTの特性の例

##### 共同で編集できる



資料を共同で作成したり、操作をしながら分析したりする。

##### 即時性がある



「すぐに」調べる、「すぐに」集計されるなど、即時性がある。

##### 理解を深めるコンテンツがある



視覚や聴覚に訴えるコンテンツが豊富であり、理解を深めやすい。

##### 多様な表現ができる



アプリ等を活用することで、プレゼンテーションのほか、動画、音楽、プログラミングなど様々な表現方法で学びをアウトプットする。

##### 記録が簡単にできる



写真や動画、音声入力等を使って記録をとる。音読やスピーキング、歌唱、運動のモニターとしても活用できる。

##### 個に応じた学習がしやすい



自分に適したペースで学んだり、興味・関心に応じた学習を進めたり、ふりかえったりしやすい。また、学習履歴などの蓄積もできる。

##### 考え等を共有しやすい



教師の共有機能のほか、児童生徒間でファイルのやりとりをすることなど、思考の共有ができる。

##### やり直しがしやすい



修正がしやすいというデジタルの特性を生かして、文章を推敲したり、考えを整理・分析したりする。

##### 時間と空間の制約を受けない

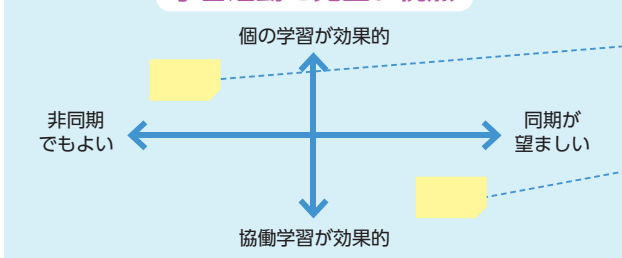


オンラインを活用すると、異なる時間や場所で学習を進めることが可能になる。

### ④ ハイブリッド学習の推進

対面授業にICT・オンラインを適時適切に組み合わせるハイブリッド学習を推進することで、主体的・対話的で深い学びや、学習活動の重点化、カリキュラム・マネジメントの実現につなげることを目指す。ハイブリッド学習を考えるにあたっては、下の例等を参考にICTの活用を【同期・非同期】【個・協働】の軸から捉え直し、学びの本質を捉えて学習活動を再編することが必要である。

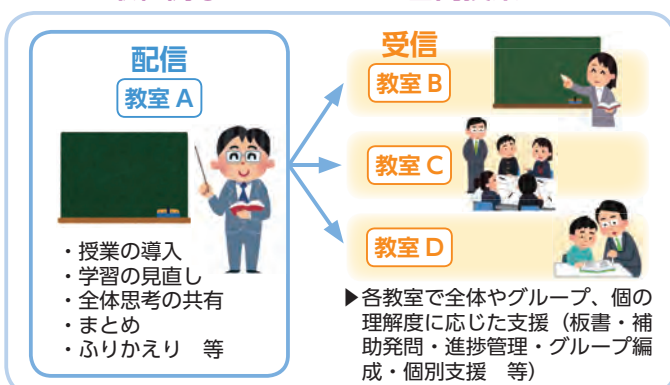
#### 学習活動を見直す視点



(例)

- ・リコーダーの技能テストでは、子供たちの練習成果をしっかり見取りたい→動画で演奏の様子を提出させることで、非同期・個でも可能
- ・学習の動機付けや課題設定の場面は、多様な意見を踏まえて学習を進めたい→同期・協働が望ましい

#### 取組例① サテライト・合同授業



#### 取組例② ブレンディッド・ラーニングの手法

