

導入するPCのスペック

- ・ OS Microsoft Windows
- ・ メモリ 8GB
- ・ ストレージ SSD128
- ・ 画面サイズ 10.5インチ
- ・ カメラ 800万画素カメラ(inカメラ500万画素)
- ・ バッテリー 最大9時間
- ・ 重量 790g未満(本体のみ)
- ・ その他 持ち帰り対応機

導入ソフトの機能

- ・ 協働学習支援ソフト
- ・ 自主学習ソフト
- ・ デジタル教科書(一部教科)
- ・ プログラミングソフト
- ・ 地図ソフト
- ・ グループウェア(Teams)
- ・ セキュリティ対策ソフト等

今回スタート編で紹介した以外にも、先生方の創意工夫のもと、様々な活用がでてくることを期待しています。そのヒントとなる先進的な事例も活用していきましょう。

<参考>

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/mext_00915.html
文部科学省HP(各教科等指導におけるICTの効果的な活用に関する参考資料)



千代田区教育委員会では学校の実情に合わせて指導主事やICTサポーター(支援員)が学校に出向き研修等の支援を行っていきます。

問い合わせ先担当

統括指導主事 田中、指導主事 塚田、戸栗

つながる 創り出す 切り拓く

Connect Create Pioneer

一人一台からの学びを創る千代田ICT授業指針

スタート編

令和2年10月
千代田区教育委員会

子どもの学びを未来につなげる 千代田ICT授業指針

千代田区では「つなぐ・つなげる千代田の教育」を園・学校運営の軸として掲げ、各学校・園と連携して千代田の教育の充実に努めてきました。11月から導入するGIGAスクール構想、一人一台タブレットPC体制においては、千代田区の地域リソース、教育リソースを活用し、子どもが変化を前向きに受け止め、豊かな創造性を備え、持続可能な社会の創り手として予測不可能な未来社会を自立的に生き社会の形成に参画するための資質・能力を一層確実に育成していくことをめざし、「つながる、創り出す、切り拓く Connect, Create, Pioneer ～一人一台からの学びを創る 千代田ICT授業指針～」を新たに掲げ、千代田区におけるGIGA構想を進めてまいります。

一人一台環境は子どもたちにとって次のようなツールであると考えます。

- 子どもたちが「自分が学びたいこと」を主体的かつ問題解決的に進めるためのツールである。
- 子どもたちが、自分の学びを発信し、協働しながら、お互いを尊重するようになるためのツールである。
- 子どもたちが自分の学びの位置を確かめ、自分にとって必要な学びを確認することができるツールである。

また一人一台環境の実現が次のことから授業をより魅力的にし、子どもを主体的で自立した学習者に育てることにつながります。

- 分かりやすく見せられる。
- 子どもの学ぶ意欲を刺激することに注力する。
- 教師が支援者になり、子どもをよく見た上でのファシリテーターに徹する時間を生み出す。
- 子どもたちの学びを可視化して対話が活性化する。
- 知識注入型の授業から脱却する。
- 子どもを主体的で自立した学習者に育てる。

これらの観点で授業改善を進めることで、一人一台環境は、

子どもと教師の

- 「変化への対応力」
- 「自分で考える意識」
- 「誰かのために何かを創ることの喜び」
- 「お互いの信頼」

を高めるもの

となるのです。**タブレットの起動ボタンからスタートする子ども的一天**で、「自分が学びたいこと」を主体的かつ問題解決的に進める子どもたちを育てていきます。

本指針では上記のことを踏まえ、授業実践に少しでも生かせるよう「一人一台 まずはこの4つの視点から」として4つの視点を紹介しています。この4つの視点を積極的に使って授業実践をしていただき、さらに千代田区の児童・生徒のために、自由な発想で授業のアイデアを出していただき、より分かりやすく、より魅力的な授業づくりをしていただきたいと思います。

一人一台 まずはこの4つの視点から

意見や考えを共有する

タイピングスキルを身に付ける

個々のペースでドリルに取り組む

課題や画像・動画を子どもと共有できる

変化を前向きに受け止め、豊かな創造性を備え、主体的に社会形成に参画するための資質・能力を育成する流れ

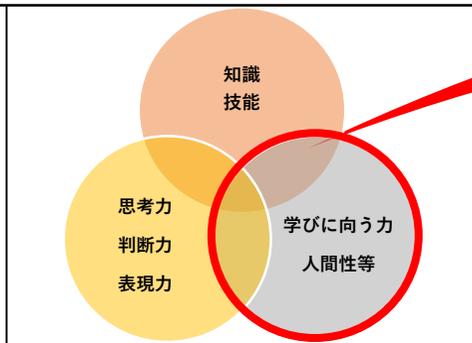
「学びに向かう力、人間性の育成」に重要な三要素“メタ認知”“学習意欲”“学習方略”の流れをサポートする一人一台体制！

メタ認知（自己理解）：客観的な見方・考え方・認識、学習に対する考え方【学習観】

学習意欲（動機付け）：学びに向かう理由、学ぶ目的に対する考え

学習方略（目標設定）：効果的な学習方法の選択

新しい時代に必要となる資質・能力と評価の観点

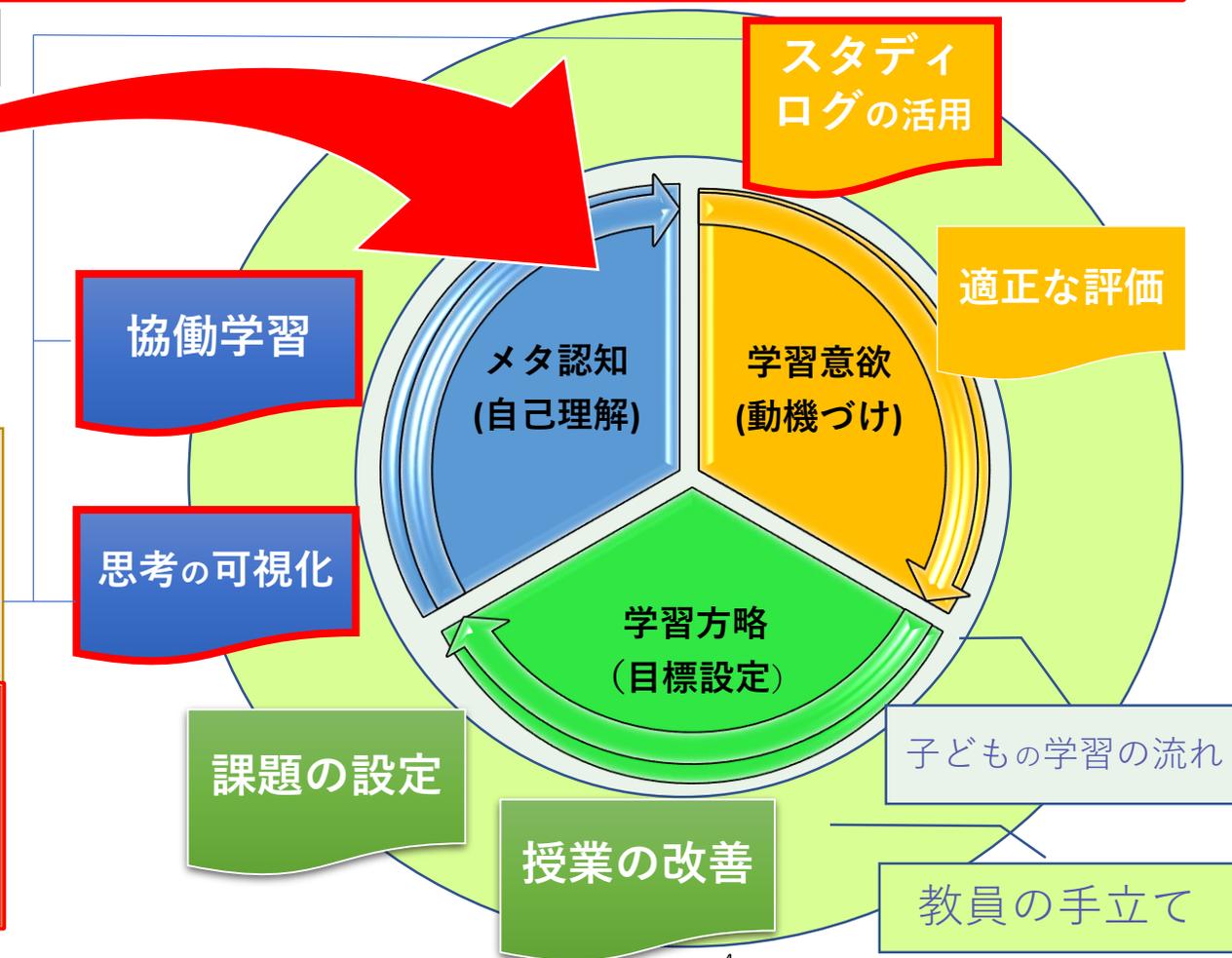


“思考の可視化”から無限に広がる協働学習ツール

活用できるソフト

・AIAIモンキー・SKYMENU Class 等

- ・多様な意見に偶発的に会うことで、物事を多面的・多角的に考えるきっかけがつけられます。
- ・少数派のユニークな意見に出会うことで相互理解を深められます。
- ・「振り返り」の活用をすることで、一人一人が自己の生き方についての考えを深められます。



“思考の可視化”と“スタディログ” を支える入力スキルの育成

“すぐにでも” “どの教科でも” 学習状況に応じた個別学習（個別最適化）

活用できるソフト

キーボー島アドベンチャー 等

活用できるソフト

・Qubena ・ミライシード 等

- ・ローマ字の学習と並行してローマ字入力に慣れ、反復的に繰り返し学習をすることで、基本的な資質・能力の定着を図れます。
- ・タイピングが速くなることで学習の生産性の向上につながります。
- ・プログラミング授業の基盤となる資質・能力の育成につながります。

- ・1問1答形式で、ドリル問題が出されます。
- ・1問ごとに自動で正誤判定し、教師の採点業務が軽減されます。
- ・間違えた問題をソフトが認識し、間違えた問題を解き直せます。
- ・一人一人の学習状況が確認でき、学習履歴を蓄積できます。
- ・学校だけでなく、家庭でも取り組み、その結果の学習履歴も残ります。

朝学習・家庭学習への活用

授業内への活用

朝学習

家庭学習

国語の

ローマ字入力・
漢字変換・部首
調べ・同音異語



社会の

新聞作成・プレ
ゼン資料作成



英語の

アルファベット
学習・英作文



算数の

テンキー入力



場所を選ばず、いつでもどこでも
個人のレベルに合わせて挑戦できます。

授業始めの集中力up 授業終わりの振り返り

宿題や家庭学習に取り組む

授業始めの5分や授業終わりの10分でソフトを使用し、集中力をあげたり、その日の授業の振り返りをしたりすることができます。

自分で問題を選択して学習を進めるだけでなく、教師が問題を配信し、子どもたちが家庭学習や宿題に取り組むことができます。



画像・動画の共有で 授業をより楽しく、わかりやすく

活用できるソフト

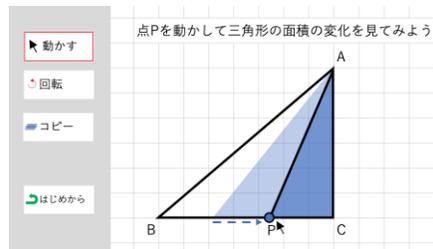
• Microsoft Teams • SKYMENU Class 等

- 一人一人の端末にシミュレーションや画像・動画を共有することで、興味・関心をひき付け、学習意欲を向上させます。
- 実験や作業のやり方の動画を一人一人の端末に配信することで、途中でわからなくなっても自分で動画を再生して何度も確認することができます。

当事者の話を聞き、文章からは読み取れない背景等を理解できます。



シミュレーションを自分で動かすことにより、理解を深めます。



Microsoft Teamsで動画を配信し、やり方を何度も確認でき、一度で理解できない子どもも実験や作業に取り組みます。



子どもたちの想像と発信 さらなる「つながる」を目指して

千代田区内の学校と

違う学校の活動内容を共有

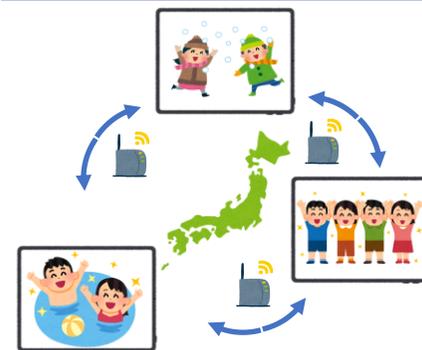


違う校種で一緒に活動



違う地域の学校と

自分の地域のよさを伝え合う



海外の学校と

互いの言語で交流や意見交換

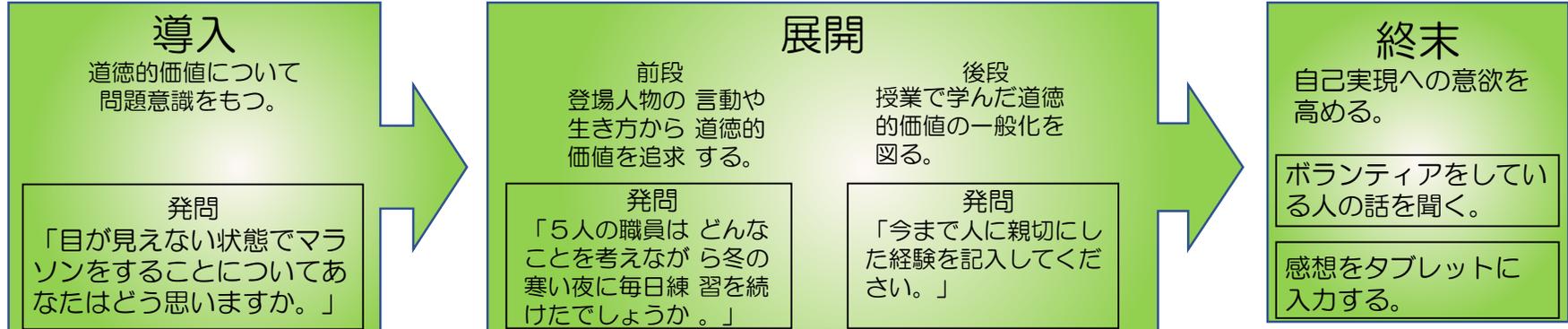


一人一台だからこそできる 授業！ ～「特別の教科 道徳」の例～

対象学年：小学校4年生

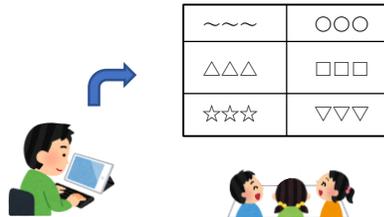
内容項目：主として人との関わりに関すること 親切、思いやり

資料名：「心を結ぶ一本のロープ」

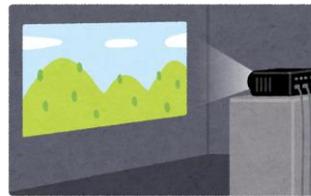


ICT

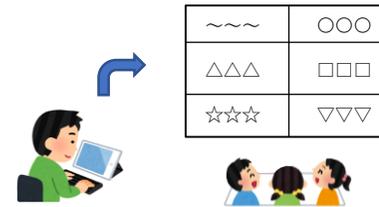
AIAIモンキーに自分の意見を入力し、みんなの意見を可視化する。



場面絵などをスライドショーにし、登場人物の思いに気づかせる。



AIAIモンキーに自分の意見を入力し、みんなの意見を可視化する。



オンライン会議で話を聞く。



スタディログに記録していく。



児童の反応

- ・見えないと危なくてマラソンはできない。
- ・怖くてできない。
- ・誰かが一緒に走ってくればできるかな。
- ・こんな意見もあるんだ。
- ・この意見は私も同じ。

- ・けがや事故のないようにコースをよく覚えよう。
- ・どんな言葉をどんなタイミングでかけたら走りやすいだろう。
- ・走ってよかったと思ってもらえるようにしたい。
- ・ランナーの願いを成功させて喜んでもらいたい。

- ・友達が笛の指使いが分からなくて困っていたから教えたよ。
- ・友達が教室で一人で寂しそうだったから、声をかけて一緒に遊んだよ。
- ・私もその親切したことある。
- ・今度もこの親切をしよう。

- ・私も人が困っていたら声をかけて手伝いたい。
- ・今まで緊張して困っている人がいても声をかけられなかったけど、次は勇気をもって声をかけてみよう。
- ・前回の自分はこんなことを考えていたんだ。