

令和3・4年度 静岡県教育委員会教育研究指定  
GIGAスクール構想(1人1台端末)下における  
「『主体的・対話的で深い学び』の実現に向けた授業改善」調査研究事業

## 研究概要

### 1. 研究経過

#### (1) 研究主題

「分かった」「できた」を積み重ねる中で、学び続ける力を身に付けた子の育成  
～GIGAスクール構想下における主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善～

#### (2) 研究仮説

研究主題にある「**学び続ける力**」とはどのような力であるのか、次の2つの仮説を立てた。

##### 【仮説1】 他者とのかかわりを生かして協働的に学ぶ力

I C T機器を効果的な場面で活用して、子ども同士による意見交換や発表など互いを高め合う学習を進めていくことにより、協働的な学習が促進され、より一層主体的・対話的で深い学びが実現されると考えられる。その結果、子どもたちが分かる・できる喜びを積み重ね、「もっと学びたい」という次の学習への意欲を高め、学び続ける力を身に付けていくことができるであろう。

##### 【仮説2】 学びの経歴(これまでに身に付けた資質・能力)を自覚し、新たな課題の解決へ向けて学びを調整する力

単元・教科・学年間のつながりを意識した系統的な学習を、I C T機器を活用して進めていくことにより、子どもたちは学びの経歴を自覚し、新たな課題の解決へ向けて学びを調整する力を発揮しやすくなると考えられる。その結果、各教科での学習を実社会での課題解決に生かし生涯を通して学び続けていくための素地がつくられるであろう。

#### (3) 研究組織

本校が考える「**学び続ける力**」とその力の育成への道筋として2つの仮説を立てて研究を始めた。また、この2つの仮説を実証する研究組織として、令和3年度に、2つの研究プロジェクトチームを立ち上げた。

仮説1に対応した研究内容は、主として、協働学習に関するI C T機器を活用した指導方法の開発および授業実践である。「**みんなで学ぼうチーム**」を中心として、実践を重ねてきた。

仮説2に対応した研究内容は、主として、学びの経歴が分かるような、I C T機器を活用した学習記録の蓄積と関連付けである。「**学びをつなげようチーム**」を中心として、実践を重ねてきた。

## 【研究組織図】

研究推進委員会	
校長 教頭 教務主任 研修主任 学年団から1名ずつ	
(1) 基本的な授業スタイルの確立 [単元構想・学習課題/めあて・発問・まとめ・ふり返し]	
(2) 組織的な指導力向上のための定期的なスキルアップ研修会の開催 ★研究全体の方針 ★研究授業 ★相互授業参観 ★研究に関する調査	

研究プロジェクトチーム	
みんなで学ぼうチーム	学びをつなげようチーム
(1) 協働学習に関するICT機器を活用した指導方法の開発および授業実践 (2) 学年別到達目標に即したツール活用能力(ICT活用スキル・思考ツール)の育成 (3) 子どもたちの健康に留意したICT環境の整備	(1) 学びの経歴が分かるような、ICT機器を活用した学習記録の蓄積と関連付け

## (4) 令和3年度 研究の歩み

月	実践内容	備考
4	研究1年目開始	
5	第1回児童向け学習アンケート	
	GIGAスクール導入研修 ツール活用能力の指標を作成	
6	1人1台端末に関する実技研修	
	共有フォルダ内に授業板書の蓄積を開始	
	児童のICT使用環境の調査 遮光カーテンの設置	
7	<b>第1回校内研究授業</b>	3年1組 野田 和紀 教諭 算数科「たし算とひき算」
	第2回児童向け学習アンケート	
	第1回ユニバーサルデザインチェック	
8	研究構想の見直し	児童と教員の実態に合わせて、年度当初の研修構想図を改善した。
	研究プロジェクトチーム発足 「みんなで学ぼうチーム」 「学びをつなげようチーム」	一人一人が参画し組織的に実践を進めるために、仮説に基づいた2つのチームを立ち上げた。
9	<b>第2回校内研究授業</b>	5年1組 藤本 貴博 教諭

		社会科「わたしたちの暮らしと水産業」
	1人1台端末の使用に関する保健指導	
10	<b>第1回要請訪問</b> 1年生を除く全学級公開	ICT機器を活用した授業実践について助言をいただいた。
	<b>第3回校内研究授業</b>	3組 浦江 真美子 教諭 国語科「4コマまんが作文」
	第1回ICT機器活用スキル調査 ・タイピング ・ソフト活用スキル	
11	<b>第2回要請訪問 兼 第4回校内研究授業</b>	1年1組 土屋 博彦 教諭 算数科 「ひき算」
12	<b>伊東市教科研究員公開授業</b> <b>兼 第5回校内研究授業</b>	4年1組 工藤 裕平 教諭 体育科 「テニピン」
	第2回ユニバーサルデザインチェック	
1	<b>中間発表会 兼 第6回校内研究授業</b>	2年1組 米澤 茜 教諭 国語科「お手紙」
2	研修評価 次年度の方向性の決定	
3	第3回児童向け学習アンケート	
	第2回ICT機器活用スキル調査	

#### (5) 令和4年度 研究の歩み

月	実践内容	備考
4	研究2年目開始 年度当初の共通理解	
	チームプロジェクト1・2	
	第1回児童向け学習アンケート	
	第1回ICT機器活用スキル調査	
5	<b>第1回要請訪問 兼 第1回校内研究授業</b>	5年1組 沢田 恭介 教諭 国語科「東京スカイツリーのひみつ」
	チームプロジェクト3・4	
6	<b>第2回要請訪問 兼 第2回校内研究授業</b>	3年1組 藤本 貴博 教諭 社会科「店ではたらく人」
	相互授業参観 推進期間1	
	第1回ユニバーサルデザインチェック	
	チームプロジェクト5・6	
	姿勢についての保健指導	児童の健康に留意したICT使用環境の整備の一環として行った。
7	第2回児童向け学習アンケート	
	第2回ICT機器活用スキル調査	
	チームプロジェクト7・8	

8	研究発表資料作成開始	
9	<b>第3回要請訪問 兼 第3回校内研究授業</b>	6年1組 岩瀬 好幸 教諭 国語科「名づけられた葉」
	チームプロジェクト9・10	
10	相互授業参観 推進期間2	
	第2回ユニバーサルデザインチェック	
	チームプロジェクト11・12	
11	<b>研究発表会</b>	2年1組 木村 慎太郎 教諭 算数科「かけ算」 4年1組 小松 祥太郎 教諭 国語科「ごんぎつね」 4組 米山 妙子 教諭 国語科「学校紹介をしよう」
	チームプロジェクト13・14	
12	第2回児童向け学習アンケート	
	第2回ICT機器活用スキル調査	
	チームプロジェクト15	
1	相互授業参観 推進期間3	
	第3回ユニバーサルデザインチェック	
	チームプロジェクト16	
2	研修評価 次年度の方向性の決定	
	チームプロジェクト17	
3	チームプロジェクト18	

## 2. 仮説Iに関わる研究内容

- (1) 協働学習の4場面〔①発表や話し合い、②協働での意見整理、③協働制作、④学校の壁を越えた学習〕において、ICT機器を活用した指導法を開発し、授業実践を進める。
- (2) 授業過程に「対話の時間」を位置付け、身に付けたい資質・能力の習得へ向けてかかわり合う場面を設定する。
- (3) 年間指導計画と過去の授業実践資料を結び付けた「データリンク型年間指導計画」を作成する。
- (4) 学年別到達目標に即したツール活用能力（ICT活用スキル・思考ツール）育成指標を設け、定期的に活用能力を調査する。

# (1) ICT 機器を活用した協働学習の4場面と実践事例

### C1: 発表や話し合い



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

### 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

#### ① C1 発表や話し合い

事例1	デジタルホワイトボードを活用した個々の考えの共有による新たな考えへの気づきを得るための協働学習
単元	2年 生活科 「あしたへジャンプ」(8, 9/20時)
学習内容	①自分の自分について、家の人に質問をしたいことを考え合う。 ②小さい頃の自分について、知りたいことを出し合う。
活用場面	課題追究場面
ソフト名	ジャムボード (デジタルホワイトボード)
学習の流れ	①授業前に、ジャムボード上に「生まれた時」と「保育園・幼稚園の時」という区分で特を作る。 ②授業では、家族に質問したいことを個々でカードに書き、ボードに並べる。個人で色分け、3, 4人グループで行う。 ③自由に他のグループのボードを見る。 ④質問することを決め、ノートにメモする。(友達が考えた質問を取り入れてもよい。)
学習の様子	
子どものふりまわり	・質問することが決まったので、家で聞いてみたいと思った。 ・○○さんの考えた質問がいいなと思った。私も聞いてみたい。
成果	・一人一人が自分の考えを表現することができた。 ・ジャムボードでは友達や他グループの姿も見ることができたため、友達のことを取り入れ、考えを上げることができた子がいた。 ・ジャムボードは同時編集ができるため、トラブルが起きやすい。必ず事前指導が必要であると感じた。
課題	
備考	・授業後に家族へ質問をし、それをもとに自分の成長を振り返りた。

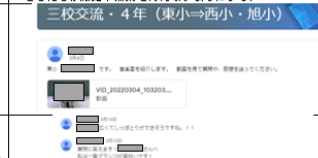
#### ② C2 協働での意見整理

事例1	デジタルホワイトボードを活用したグループ内の意見整理による学習内容への思考を深めるための協働学習
単元	5年 特別の教科 道徳 「のりつけされた話」
学習内容	①正直・誠実について考える。 ②登場人物のように正直に言いづら場面、自分ならどうしますか。
活用場面	課題追究場面
ソフト名	ジャムボード (デジタルホワイトボード)
学習の流れ	①正直に言ったことや、言いづらいをした経験について出し合い、改めて整理する。 ②本教材を読み、登場人物の心情と話の流れを確認しておきた。 ③自分等として考える場面。登場人物のような場面(自分なら正直に言うか、それとも黙っているか)。ジャムボードに記入し、 ④例へては、誰ごとに自分の気持ちを%で示し、理由も記入した上で、改めて話し合った。 ⑤誰で話し合った内容を、ボードを示しながら全体で共有した。
学習の様子	
子どものふりまわり	・黙ったままでいると、ずっともやもやした気持ちから、寂まずでも言いたかったと思った。 ・誰かでは正直に言う方が正しいと思いたけれど、誰かに言いつらい気持ちもよく分かるな、と思った。 ・○○さんたちの意見を聞いて、周りに意見をかけないものは黙っていてもいいけれど、意見をかけてしまうような場合は言いたくても、正直に言いたくない場合があるなと思った。 ・1人1人自分の考えを整理し、自分から伝えることができ、対話場面で見えがわたりやす、発端に交流がわかれた。 ・考えが変わったときは、端末で立場を変えることができ、前に出て発表したりよけたりするが苦手な子どもも進んで取り組むことができた。
成果	・細くはグループ交流時に、タイムアウト入力の高くなってしまい、話し合いがままにグループもあつたため、個別交流が行ったり、グループでの話し合いを積極的に進めたいという事で、ICTの活用がより有効になっていった。
課題	

#### ③ C3 協働制作

事例2	アニメーションアプリを用いた協働制作による自分たちが表現したいことを表現するための協働学習
単元	5年 図画工作科 「形が動く 絵が動く」(全5時間)
学習内容	対象物を少しずつ動かして撮影し、複数の写真をつなぎ、アニメーションを作成する。
活用場面	導入場面、課題追究場面
ソフト名	KOMA KOMA (アニメーションアプリ) ( <a href="https://www21.nichibun-g.co.jp/komakoma/app/">https://www21.nichibun-g.co.jp/komakoma/app/</a> )
学習の流れ	① デジタル教材を使って、アニメーションの仕組みを知る。 ② 動きや変化を考えながら、個々でアニメーションをつくる。 ③ 友達と協力して作りたいたいというもたちの思いを主とし、グループでの制作に活動を広げる。 ④ 互いに意見を話し合い、それぞれが作品をつくり、それを組み合わせることのできる作品にする。 ⑤ 電子黒板を使用し、全体で作品を鑑賞する。
学習の様子	
子どものふりまわり	・子どもが意欲的に活動した。すぐに作った作品を見ることができると、確かながら、よりよい作品作りに向かいやすかつた。お互いに見合って、共有しやすい。
成果	・タブレットはカメラ位置を固定しにくいため、場の設定を工夫しないと作品を作りづらい。
課題	・課題にある場の設定は、透明な板(パーティションなど)を覆用し、その上にタブレットをのせて撮影することで、タブレット自体が固定され撮影しやすくなる。
備考	

#### ④ C4 学校の壁を越えた学習

事例1	学習プラットフォームを活用した学校交流による伝える相手を見出した表現活動を進めるための協働学習
単元	4年 外国語活動 「This is my favorite place.」(4/4時)
学習内容	東小のお茶会のお茶を入りの場所を、他校の友達に紹介する。 西小のお茶会のお茶を入りの場所を、西小と旭小の友達に紹介しよう。(学校統合に向けた三校交流の一環として実施した。)
活用場面	課題追究場面
ソフト名	クラスルーム (学習プラットフォーム)
学習の流れ	① 各校の4年生が入ることのできるクラスルームを作成しておく。 ② 自分が、他校の友達に紹介したい場所を伝えたいことを考える。 【例】 Hello, I'm oo. This is my favorite place, the gym. I like basketball. What sport do you like? Thank you. ③ 自分が紹介したい場所を、1人1台端末を使って撮影を行う。 ④ 撮影した動画を、②のクラスルームに投稿する。 ⑤ 担任間で連絡をとり、他校の子ともクラスルームを伝えてもらい、紹介動画を観る時間を設けてもらう。 ⑥ 動画を観た他校の児童は、コメント欄に感想や質問を打ち込む。 ⑦ 自校の児童は、お礼や質問への返答を打ち込む。 ⑧ 公開期間を過ぎたら、クラスルームをアーカイブに移動させ、子どもたちが閲覧や編集を行えないようにする。
学習の様子	
子どものふりまわり	
成果	・東小を紹介したい西小が気になるという東小の子どもたちのニーズが合う。実態に合った活動であった。 ・動画の活用は、子どもたちの活動意欲を高めるものであった。 ・コメント機能を活用して、双方向的なやり取りができた。 ・今回も十分に配慮したが、個人情報の取り扱いには細心の注意を払うことが求められる。
課題	

(文部科学省「学びのイノベーション事業」)

[https://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/detail/1408183.htm](https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1408183.htm)

## (2) 対話の時間

学習指導要領総則で示されている「対話的な学び」

子供同士の協働、教職員や地域の人との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じ、自己の考えを広げ深める「対話的な学び」が実現できているか。(p. 77)

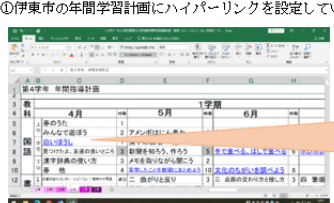
から、本校で推進していく「対話の時間」とはどのようなものであるか共通理解を図ったものが次の表の内容である。

1	目的	<p>★<u>学習内容を深く理解し、資質・能力を身に付けることへ向かって、自己の考えを広げたり深めたりする。</u></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>自分の考えを「広げる」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・そういう考え方もあるのか。</li> <li>・いろいろな解き方があるな。</li> </ul> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>自分の考えを「深める」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・考えを合わせてみたら上手いくんじゃないかな。</li> </ul> </div> </div> <p>子どもたちも教員も対話のイメージを共有できるように、自分の考えを「広げる」 / 「深める」という対話の目的を、全校集会等で周知した。</p>
2	方法	★意見交換・議論・協働・対話・先哲の考え方を手掛かり考えること など
3	対象	★子ども同士・子どもと教員・子どもと地域の人・本の作者 など

### (3) データリンク型年間指導計画

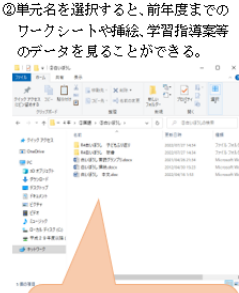
子どもたちが学びの経歴を自覚し、新たな課題の解決へ向けて学びを調整する力をつけるためには教師が**単元・教科・学年間のつながりを意識した系統的な学習**を進めていかななくてはならない。そこで、4月に新たに受け持つことになった児童がそれまでどのように学習を進めてきたのかを把握するため、伊東市の各学年の年間指導計画から、単元名を選択すると**ワークシートや挿絵などの教材、研究授業の学習指導案、子どもたちのふり返り**等の「学びの蓄積」が見られるデータを作成した。また、多くの教員の実践を閲覧することで、**教員の働き方改革**にもつながりうると考えている。

①伊東市の年間学習計画にハイパーリンクを設定している。




各教員が、学習を行った際に使ったワークシート等をフォルダ内に保存しておく。

②単元名を選択すると、前年度までのワークシートや挿絵、学習指導案等のデータを見ることができる。



4年国語科「白いぼうし」の学習で使用したワークシート等が一覧で表示される。

③ファイルをそのまま使うことも、改良して使うこともでき、授業準備が効率的に進む。



前年度までの学習内容について把握したうえで、単元計画を立てることができる。

### (4) ツール活用能力 (ICT活用スキル・思考ツール) 育成指標

それぞれのソフトに関して、学年団別の到達目標を設定し、一覧にまとめたものが下の表である。学習活動を進める際の目安として、全教員で共有し、実践を進めた。この際、使用するソフトが多岐にわたるため、特によく使う「オクリンク」を重点として、取り組みを進めた。

## 東小ICT活用能力 学年別到達目標

ソフト名		低学年	中学年	高学年
	グーグルクローム (検索ソフト)	クロームを開き、かな入力で検索することができる。	ローマ字入力で検索・調べた画像をドライブに保存することができる。	目的に応じて検索・引用したり、画像をドライブに保存したりすることができる。
	クラスルーム	クラスルームに入り、選択式の質問が書かれたワークシートに答え、提出することができる。	クラスルームに入り、選択式や記述式の質問に答え、提出することができる。	クラスルームに入り、様々な課題(新聞作り等)に答えたり提出したりすることができる。
	フォーム (ワークシート・アンケート作成、集計ソフト)	選択式の質問に答えることができる。	選択式・記述式の質問に答えることができる。	質問に答えたり、目的に応じてフォームを作成し、意見を意見交換や、全体の意見を集計して学習に生かすことができる。
	スライド		スライドに学んだことを1枚のポスターとしてまとめることができる。(1人・グループ)	伝えたいことをスライドで発表することができる。 (1人・グループ)
	ドキュメント		共同編集して、文書を作ることができる。	共同編集したり、個人で進めたりして、クラスルームに提出して共有したり、ドライブに保存したりすることができる。
	ドライブ		マイドライブにデータを保存したり、保存したデータを活用したりすることができる。	マイドライブと共有ドライブを使い分けて保存・活用することができる。
	ジャムボード (デジタル版ホワイトボード)	1つのジャムボードにグループで手書き入力し、意見交換することができる。	1つのジャムボードにタイピングで記入し、意見交換することができる。	課題についてグループでジャムボードに意見交換して考えを深め、まとめたものを提出することができる。
	オクリンク	教師に配布されたワークシートを先生に提出することができる。	自分の考えを入力し、意見交流することができる。	対話を通して考えを深めたり、画像や図表を活用して考えをまとめたりすることができる。
	ムーブノート	タイピング不要の簡単なワークシートに答え、友達の意見を共有することができる。	ワークシートに回答し、考えを出し合うことができる。	ワークシートに回答し、対話を通して考えを深めたり、まとめたりすることができる。
基本的な操作		<ul style="list-style-type: none"> <li>・タッチパッドでポインタを動かすことができる。</li> <li>・クリック、ダブルクリック、スクロールができる。</li> <li>・カメラで写真、動画を撮ることができる。</li> <li>・ログイン、ログアウトができる。</li> <li>・手書き入力ができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ローマ字入力ができる。 (1分間で25文字)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ローマ字入力ができる。 (1分間で50文字)</li> </ul>





## (2) 読むこと・書くことに関する1人1台端末を活用した学習記録の実例

読むこと（説明的な文章・文学的な文章）・書くことに関する学習を中心として、1人1台端末を活用した学習記録の蓄積を行った。

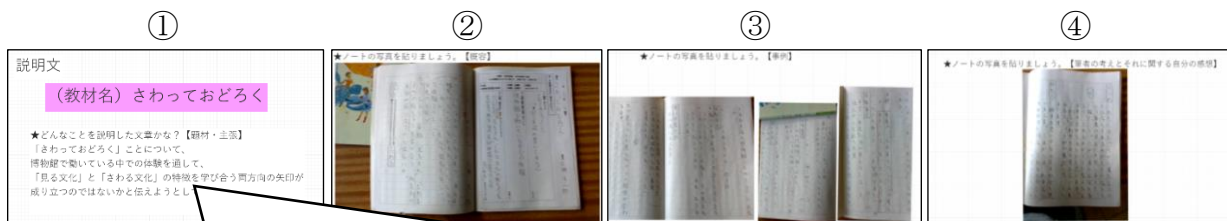
基本的な形としては、単元を通して行った学習や活動について、授業ノートやオクリンク等の端末上の学習記録をまとめ、オクリンクの「カードBOX」に保存していた。保存した学習記録は、同学年または次学年以降の関連する単元や、他教科の関連する単元の学習を行う際に見直して活用した。

### ①蓄積方法



例えば、4年「さわっておどろく」の学習記録を、5年「東京スカイツリーのひみつ」の第1時で見直し、説明的な文章における問いや事例についての学習を思い起こすために活用した。

### ②一単元における学習記録の実例



この単元では、①題材と主張、②概要、③事例、④筆者の考えとそれに関する自分の考えについてまとめたカードやノートの写真を4枚のカードで保存した。

### (3) 学びをつなげる時間の実例

①読むこと(文学的な文章) 6年生			②読むこと(説明的な文章) 3年生			③書くこと 2年生				
事例3	単元名「読者の心」(6時間)	【学びをつなげる時間の概観】	事例6	単元名「合同とするし」(6時間)	【学びをつなげる時間の概観】	事例9	単元名「何があったのかな」(12時間)	【学びをつなげる時間の概観】		
時	本時の目標	学びのつながり 主な学習活動とICT機器の活用 ★：学びをつなげる ○：学習課題、発問	時	本時の目標	学びのつながり 主な学習活動とICT機器の活用 ★：学びをつなげる ○：学習課題、発問	時	本時の目標	学びのつながり 主な学習活動とICT機器の活用 ★：学びをつなげる ○：学習課題、発問		
1	人物同士の関係、回想形式の語りなどを考えながら読み、物語の全体を捉えようとしている。	・「注文の多い料理店」(5年)	1	概要をつかむことができる。	・「ミラクルミルク」(3年) ★説明文を読むときのポイントは、どんなところだろうか。 ○概要をつかもう。(三番精進・問いの文・事例・主張に注目)	11~12	物語のおすすめポイントを紹介し合う。	・「何をさがしておぼたけのつらさ」(2年) ・「おぼたけのつらさ」(2年) ★これまでの学習をもとにして、工夫したところはあるかな。 ○物語のおすすめポイントを紹介しよう。		
2~6	物語の感想を伝え合い、共通点や相違点から自分の考えを深めることができる。	・「注文の多い料理店」(5年) ★「注文の多い料理店」と比較しながら読む。 ○観点を持って感想をまとめ、分がるように友達に伝えるには、どうすればよいのだろうか。	5	文章構成の特徴に気づくことができる。	・「ミラクルミルク」(3年) ★「ミラクルミルク」と比べて、似ているところと違うところはどんなところだろうか。 ○「合同とするし」の説明のしかたのくちまちは、どんなところだろうか。	学習の様子	2年 国語「何があったのかな」 1年	学習の様子		
学習の様子	「またたびトラブルの著者の正体を解き明かすには、どうすればよいのか」と課題を立てた子どもたちは、既習学習と比較し、協力的に解決していった。 1. 「注文の多い料理店」と似ているところは、現実とファンタジーの世界を行き来しているところ。2. 著者の正体は正孝さんが旅先を捕まえた賢者、やっかいななら、やたらに子猫を捨てるということを書き残した。	3. そう考えたのは、623巻から2行目の「よかつた。ちよとと契約書のごとで、おたくに高話しようと思っていたところ。だっただんすよ。さあ、中にとどろ。」で電話しようとしているけれど、何故正孝さんは子供の時から旅先を捕まえているはずなのに、ひと目見て分かった。正孝さんが契約を守っていないことが分かって、録音を大事にするよう教えに来た。今学期、自分の考えが友達のおかけでまたと自分の理由つきで考えることができた。	学習の様子	【事例1】音 → サイン、サイン 【事例2】色 → 番号帳、はちまき、ボタン、本のシール 【事例3】数字 → ゼッケン、海外帰途、やうびん番号 【事例4】記号 → 読点ひょうしき、数字ブロック、地図記号、 【事例5】 【事例6】 【事例7】 【事例8】 【事例9】 【事例10】 【事例11】 【事例12】 【事例13】 【事例14】 【事例15】 【事例16】 【事例17】 【事例18】 【事例19】 【事例20】 【事例21】 【事例22】 【事例23】 【事例24】 【事例25】 【事例26】 【事例27】 【事例28】 【事例29】 【事例30】 【事例31】 【事例32】 【事例33】 【事例34】 【事例35】 【事例36】 【事例37】 【事例38】 【事例39】 【事例40】 【事例41】 【事例42】 【事例43】 【事例44】 【事例45】 【事例46】 【事例47】 【事例48】 【事例49】 【事例50】 【事例51】 【事例52】 【事例53】 【事例54】 【事例55】 【事例56】 【事例57】 【事例58】 【事例59】 【事例60】 【事例61】 【事例62】 【事例63】 【事例64】 【事例65】 【事例66】 【事例67】 【事例68】 【事例69】 【事例70】 【事例71】 【事例72】 【事例73】 【事例74】 【事例75】 【事例76】 【事例77】 【事例78】 【事例79】 【事例80】 【事例81】 【事例82】 【事例83】 【事例84】 【事例85】 【事例86】 【事例87】 【事例88】 【事例89】 【事例90】 【事例91】 【事例92】 【事例93】 【事例94】 【事例95】 【事例96】 【事例97】 【事例98】 【事例99】 【事例100】	ふり返り 「契約書」は、5年生で習った「注文の多い料理店」と似ていて、人間が動物の命を軽く扱うことを、ファンタジー形式で警告していると思いました。	成果 シャムボードを用いることで、短時間で多くの関連の考えに触れ、協力的に自分の考えを再構築し、付けたい力を獲得する姿が見られた。	課題 ICTを用いることで、対話が1人1台端末の画面を渡したものであり立つ以上に、読みはじめて思いがより伝わる文章力の向上が求められる。	ふり返り 上記のふり返りカードは、授業者の想定では1枚であったが、2枚になった。これは、子どもが互いの説明文を比べながらさまざまな特徴を見出したからである。以前の学習と本単元の学習がつながることで、読みが深まった。	成果 ○○さんも、誕生日の物語というのは同じだったけど、中の部分は全然話が違って、おもしろかった。 ・物語を考えたのは大変だったけど、完成してうれしかった。	課題 オウリンクの提出ボックスは、子ども自身も他の子が提出したカードも閲覧できる。そのため、紹介カードを作り終えた子から、表紙のカードを見るように促した。直接的な対話がありすぎないときでも、色々な考えに繋がることになった。 ・1年生の学習内容を2年生後期の学習につながっていることがわかった。 文字を手書きで入力することに慣れてきているが、子どもによって作成時間に差があり、遅い子どもも少なくなった。

### 4. 成果と課題

学習に関する児童向け調査、ICT機器活用能力調査、学力調査、研究授業、相互授業参観をもとに、研修内容の評価と改善を進めてきた。

#### (1) 仮説1について

- ①ICT機器を使う授業が当たり前になった。
- ②ICT機器を「使う」段階から、身に付けたい資質・能力を育成するために「使いこなす」段階へとステップアップできた。
- ③児童が対話への参加意識を高めた。
- ④全体へ発信していく力を高めていきたい。

#### (2) 仮説2について

- ①学びをつなげる意識が高まった。
- ②読むことに関する学力の高まりが見られた。
- ③他教科への広がりを生み出していきたい。
- ④児童自身が学習記録の蓄積と関連付けを進める力を高めていきたい。