

総合的な学習の時間

【ICTを活用するポイント】児童生徒が各教科・領域で身に付けた資質・能力を総合的に活用・発揮する授業

子供の視点から

①ICT端末の活用場面を整理しておく

日々の授業においてICT端末を活用した場面について整理・焦点化し、共有・掲示等をしておくと、「この場面は、端末を使うとよさそうだ」とICT端末の活用について、子供が必要感をもって取り組むことにつながります。

②振り返りを蓄積していく

単元の長さが、長くなる総合的な学習の時間においては、学びの軌跡を記していくことが欠かせません。ICT端末に記録していくことで、学びを振り返ることが容易となります。

問題解決の過程の視点から

探究的な学習の過程で、ICT端末を活用することが可能です。

①課題の設定…グローバル・ローカルな課題、情報の蓄積による個に応じた課題設定が可能

②情報の収集…多様で多量な情報、最新の情報、加工しやすい情報を、どこでも素早く、手軽に調査し収集することが可能

③整理・分析…データを検索、分析するなどして情報を再構成したり、プログラミング的思考を育成したりすることが可能

④まとめ・表現…校内外への多様な発信、手軽な制作と加工の繰り返し、成果物の継続的な蓄積が可能

資質・能力を総合的に発揮する授業

教材の視点から

総合的な学習の時間では、各教科等で身に付けた資質・能力を相互に関連付け、学習や生活に生かし、それらが総合的に働くようにすることが大切です。各教科等の学びの中で、ICT端末活用のよさを感じていれば、探究課題を解決する場面においても、積極的に活用する姿を期待することができます。その際、課題に合わせて、活用方法を選択したり、組み合わせたりすることで、思考力、判断力、表現力等の育成が期待できます。

StuDX Style (文部科学省より)

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/mext_00011.html

小学校・第6学年・総合的な学習の時間・「ふるさと当番プロジェクト」2

【オンライン会議の作成】



【ICT端末の活用のメリット】

- ・ウェブページの作成により、同級生や地域の人々、他の学校の児童に情報を発信できる。同時に、受け手の状況を踏まえた情報発信を行おうとする。情報発信者としての意識が高められる。
- ・ウェブ会議ソフトを活用。半額会議やビデオ会議など話し合い、ふるさと当番をはじめホームページで紹介するための情報や連絡手段を聞いた。また、同じ会議室で複数にいるウェブページに登っているかを確認してみたりする。
- ・アンケート機能の活用により、質問と情報に対する返信や仮説が得られる。それを基にして改善したり発見が生まれるところである。

【ICT端末の活用についての達成目標】

- ・ウェブページの作成において、他者の意見した情報を参考にしたり利用したりする際、情報の信頼性や権利を尊重し、利用した情報であることが分かることで私物と出典を明記することが必要である。
- ・ウェブ会議ソフトを活用した話し合いでは、対面で話し合う感覚や意義も詰まらなくなってしまう。

○ 用途したソフトや機能：ウェブ会議、学習支援ソフトのアンケート機能、ウェブ会議ソフト

実践報告 中学校全校「地域活性化プロジェクト」

アップデートしよう

①個人個人が自分の追究に適したソフトを選択し必要に応じて活用。

②リーフレットや小説などの表現活動を端末で行うことで、発表等でもスムーズに活用可能。

使用したアプリ

- ・文書作成ソフト（リーフレット、小説）
- ・ストリートビュー（動植物の生息地の確認）
- ・写真撮影、管理機能（試作の蓄積、比較）

本時のねらい

計画書に沿って実践したり、友や教師、地域の人たちと関わったりして、多面的な視点で振り返ることを通して活動を評価・改善しながら活動を進めることができる。

導入	課題確認	前時に作成した活動計画書を見直し、本時の学習の見通しをもつ。 写真①	★個人が自身の課題に合わせて、 <ul style="list-style-type: none">・文書作成ソフト・ウェブ検索・ストリートビュー・写真管理機能等を選択的、複合的に活用した。
展開	活動	活動計画に沿って活動を行う。友や教師、地域の人からの客観的な評価をもとに気付いたことを記録する。 写真②～⑤	
終末	振り返り	本時に取り組んだ過程について写真や動画で振り返りながら活動記録書に記入する。 写真⑥	

導入

>>

展開

>>

終末



児童生徒の姿から

- ・導入場面：「村を活性化させる」という活動の目的を確認した上で、前時に個人で作成した活動計画書を見返し、本時の学習の見通しをもった（写真①）。
- ・活動場面：A生は、別グループが販売を計画している商品パッケージのキャラクター制作を依頼されている。本時は、講師として招いている村内在住のウェブデザイナーと、キャラクターのモチーフとなる天然記念物である鳥類の生息地をストリートビューで確認しながら、どのような背景がよいか検討した（写真②）。また、B生は、村のトマトを生かしたおやきづくりに取り組んでいる（写真③）。これまでの自身の試作品や、村内のお店に行って取材をした際に端末で撮影してきた商品の写真を比較しながら原価や人件費等も考慮し、作り方を検討した。C生は、観光客を増やすリーフレットづくりに取り組んでいる。本時は、講師として村の観光課の方を招きウェブ上で人気のある観光スポットを確認したり、祖父の撮った観光名所の写真を挿入したりしてわかりやすいものとなるように修正を加えていた（写真④）。D生は、村の知名度を上げるために村を舞台とした小説作りに取り組んでいる。昨年度までの原稿を読み返し、文書作成ソフトで挿絵を入れながら原稿作成を進めた（写真⑤）。

授業者の先生から

グループ別や個別に活動することが多いのですが、情報の収集状況や表現活動の進捗状況を端末上で確認できるので、次時にどんな支援をしたらよいか見通しがもちやすくなります。ICT端末を文房具の一つとして利活用する姿を見ると、生徒が頼もしく見えます。

この事例のポイント

- ・生徒の課題意識が明確なため、自身の活動に合わせてソフトや機能を自在に選択することができている。これらは、各教科等で育成された情報活用能力を活かした姿と捉えることができる。
- ・取材・体験を行い、その時に得た情報を端末内に蓄積してきたことで、検索等で得た客観的な情報と体験で得た感覚的な情報とを関連付けやすくなっている。
- ・集めた情報をクラウド上に保存すれば、学級内で共有することができ、多角的に情報を収集して、より質の高い分析をすることも期待できる。