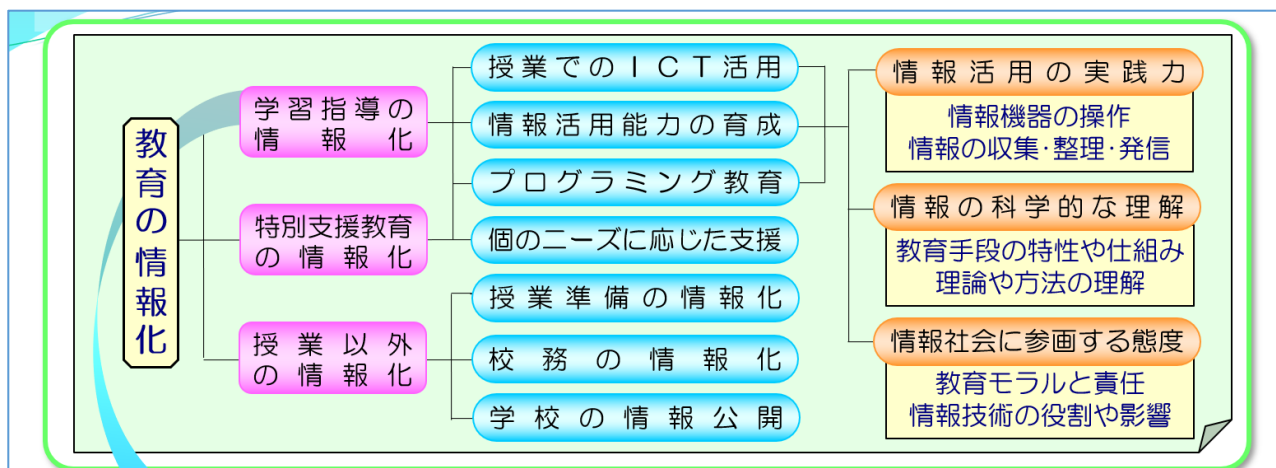


11 1人1台端末「教育の情報化」



ICTが授業を変える！  
新しい学びのスタイルを形成

情報活用能力は、言語能力と同様に、  
「学習の基盤となる資質・能力」である。

「確かな学力を向上させる授業」

- ① 発問や説明の言葉の吟味 子供に伝わり易い言葉、教師の意図が明確な言葉の工夫
- ② 構造的な板書の工夫 学習課題やまとめを明確にした学習経過や思考の流れの整理
- ③ 授業展開の改善 授業テンポ、説明・思考・習熟のバランス、効果的な場面で活用
- ④ ノート指導の徹底 板書の工夫と合わせた授業改善によるノート指導の工夫・改善

【ICT活用が目指す教育】

**2. ICT活用が目指す教育**

情報を主体的に活用  
情報教育の充実  
ICTを活用して  
論理的に思考し、  
新しい価値を  
創造する力を養う

ICTは学校教育に何をもちこたすか！  
**感性を豊かに働かせながら、  
豊かな未来を創造していく**

これまでの  
教育実践の蓄積 × ICT = 誰一人取り残すことのない  
**個別最適化された学び**  
社会とつながる協動的・探究的な学び

ICTが授業を変える！ **新しい学びのスタイルを形成**

◎ 個別最適化された学び、協動的・探究的な学びの実現

【ICT活用 本校の実践（令和2年度）】

**全体で共有**

- デジタル教科書を提示  
子供の視線が上り集中します。
- 教師の演示・示範  
知識・技能の正確な理解を促進します。
- 思考を全体で共有  
実物投影機で深い学びが実現します。

**一人一台を活用**

- 教え合い・学び合い  
対話的活動でプロセスを共有します。
- データ共有・共同作業  
相手を意識した思考が深まります。
- 個別学習・個別指導  
主体的な学びで分かる喜びが実現します。

【プログラミング教育のポイントと本校の実践（令和2年度）】

プログラミング教育は、プログラミングの言語や技能を習得することが目的ではありません。子供にとっては、表現や創作手段のひとつです。ゆえに、クレヨンや粘土と同じように、プログラミングを通して、論理的な思考や問題を解決する力、他者と協働し新しい価値を創造する力が育まれると考えます。

**ここがポイント**

- ① 自分が意図する一連の動作を実現するために、自らの意図を明確にする
- ② 必要な動きを分けて考える
- ③ 動きに対応した命令(記号)に置き換える
- ④ 命令(記号)を組み合わせる
- ⑤ 意図した動作に近づくように、試行錯誤しながら、継続的に改善する

**プログラミング思考とは**  
順序立てて考え、試行錯誤し、物事を解決する力

**課題発見** → **課題解決**

**生活 1年生**  
プログラミング的思考  
自分らしい生活についての考えを深化

**算数 5年生**  
正多角形をかく場面  
筋道を立てて考え説明したりする力の育成

**理科 6年生**  
電気の性質や働き  
より妥当な考えの視点や表現する力の育成

【GIGAスクール構想 スタート】

3月中に全学年児童が、自分の端末に、自分で ID とパスワードを入力し、初期設定を完了。画面に自分の名前が表示されて大喜び。

