

ステージ	充実期		転換期=教育の情報化	
	①Substitution 代替	②Augmentation 増強	③Modification 変容	④Redefinition 再定義
活用特徴	教員の教具的活用	学習者の文具的活用 (スキル向上を目指す)	知的生産と蓄積編集	学習プロセスの転換
より具体的な活用イメージ	指導者による ピンポイント活用	児童による活用 日常的活用 1時間を通じた活用	膨大な情報を生かす活動 単元を通じた・こえた活用 教科横断的な活用	社会課題の解決 一人一人の夢の実現
活動例	資料を電子黒板に掲示 資料を電子ファイルで配布 児童の意見を一覧表示する	必要に応じて調べる 必要に応じて動画を確認 日常の連絡事項のやり取り 帯時間・休み時間の使用	情報の収集、整理・分析、 まとめ・表現の学習過程に 当てはめた活用 自分の課題を解決するため の自主的な活用	他校との共同作成 CMSを使っでの発信と フィードバックを生かした 改善 自分の課題を解決するため の自主的な活用
子どもの活用頻度・時間 扱う情報量	<p>ここで活用頻度、スキルを急上昇させることができるかがカギ</p>			

ステップ①

教師によるピンポイント活用

0

10

20

25

40

45

児童：課題把握	児：活動		児：活動	児： 振り返り
指導者： 課題提示	指： 個別の支援	指： ゆさぶり	指： 個別の支援	指： 共有

考えを**共有**→**比較**し、次の活動につなげる。

- ・「ちがい」から新たな問いを創る。
- ・「共通点」から一般化する。
- ・「相互評価」から価値を見いだす。

- ・振り返り、まとめの共有、比較から、**学びの整理**、**新たな気付き**を促す。
- ・指導者が簡単に把握できる

※何が分かったか だけでなく
どのように学んだのか も振り返る。

4つのステップ

ステージ	充実期		転換期=教育の情報化	
	①Substitution 代替	②Augmentation 増強	③Modification 変容	④Redefinition 再定義
活用特徴	教員の教具的活用	学習者の文具的活用 (スキル向上を目指す)	知的生産と蓄積編集	学習プロセスの転換
より具体的な活用イメージ	指導者による ピンポイント活用	児童による活用 日常的活用 1時間を通じた活用	膨大な情報を生かす活動 単元を通じた・こえた活用 教科横断的な活用	社会課題の解決 一人一人の夢の実現
活動例	資料を電子黒板に掲示 資料を電子ファイルで配布 児童の意見を一覧表示する	必要に応じて調べる 必要に応じて動画を確認 日常の連絡事項のやり取り 帯時間・休み時間の使用	情報の収集、整理・分析、 まとめ・表現の学習過程に 当てはめた活用 自分の課題を解決するため の自主的な活用	他校との共同作成 CMSを使っでの発信と フィードバックを生かした 改善 自分の課題を解決するため の自主的な活用
子どもの活用頻度・時間 扱う情報量			ここで活用頻度、スキルを急上昇させることができるかがカギ	

Ruben Puentedura(2010) SAMRモデルに豊福が作成したものを木村が解釈して加筆

ステップ②ー1

児童の選択・1時間を通して

課題の設定・計画

モデルとなる動画や写真を見て、
自分の課題を決める。

情報の収集

必要な時にモデルを確認する。

0

10

20

25

40

45

児童：課題把握	児：活動		児：活動	児：振り返り
指導者：課題提示	指：個別の支援	指：指示	指：個別の支援	指：共有

必要な時に自分の姿を動画で撮影し、
モデルや理想のイメージと比べて
分析、修正する。

整理・分析

例①

課題の設定・計画

スピーチなどのモデルを見て
学習の見通し，めあてをもつ

情報の収集

スピーチや話し合いの動画を
録画・記録

情報の収集

モデルの動画を
必要なタイミングで見る

整理・分析

モデルやめあてと自
身の様子を比べて，
改善点を考える

写真や動画にメモ

まとめ・表現

評価・改善

メモや活動をもとに，
次の時間のめあてを
考える

例②

課題の設定・計画

技のモデルを見て
学習の見通し，めあてをもつ

情報の収集

自分の技の様子を
録画・記録

情報の収集

モデルの動画を
必要なタイミングで見る

児童が必要な時に見たいと思うモデルの動画，
写真，他にもありそうですね。

整理・分析

モデルやめあてと自
身の様子を比べて，
改善点を考える

写真や動画にメモ

まとめ・表現

評価・改善

メモや活動をもとに，
次の時間のめあてを
考える

ステップ2-② 日常的な活用

朝の帯時間

○先生からの連絡の確認

11/29 7:57

おはようございます。寒いですね…。寒さに負けないようにがんばりましょう。逃走中に来た人はあめがふりましたが楽しかったですね。クラスでもあんな風楽しく遊んでいきましょう。体育カードくぼってください。ふりかえりもあります。

[https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=slaGoEcaf0aQ1HvCI70NQ4bPHBeB6PVMqmpTIZFjbiUNDNKVktGQjRIVjU1QVQ4WDAwN0M1WjFTWS4u)

[id=slaGoEcaf0aQ1HvCI70NQ4bPHBeB6PVMqmpTIZFjbiUNDNKVktGQjRIVjU1QVQ4WDAwN0M1WjFTWS4u](https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=slaGoEcaf0aQ1HvCI70NQ4bPHBeB6PVMqmpTIZFjbiUNDNKVktGQjRIVjU1QVQ4WDAwN0M1WjFTWS4u)



Fill | 11月29日 ふりかえり

みんなが見つけた問題でつくりました。

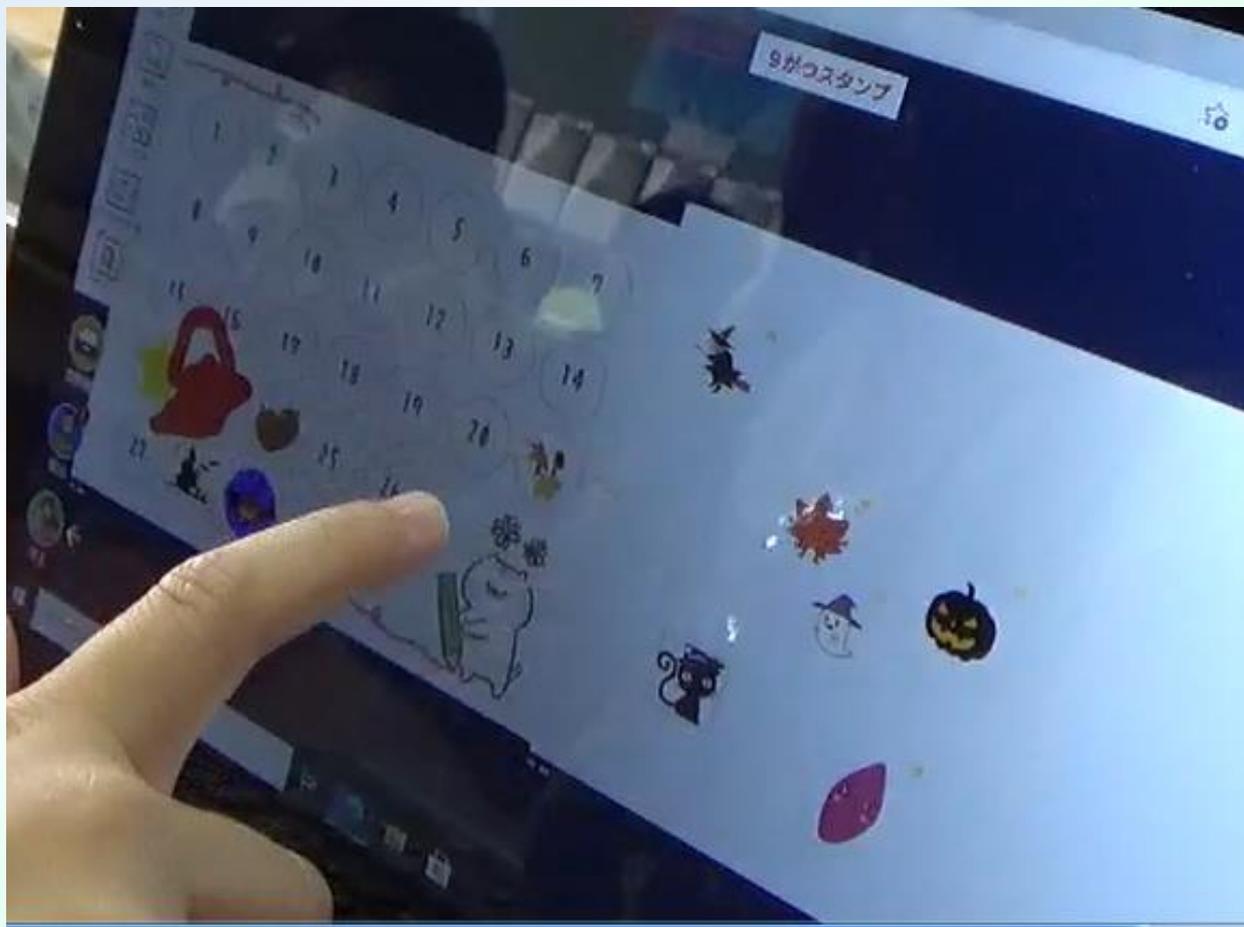
forms.office.com

3件の返信、

返信

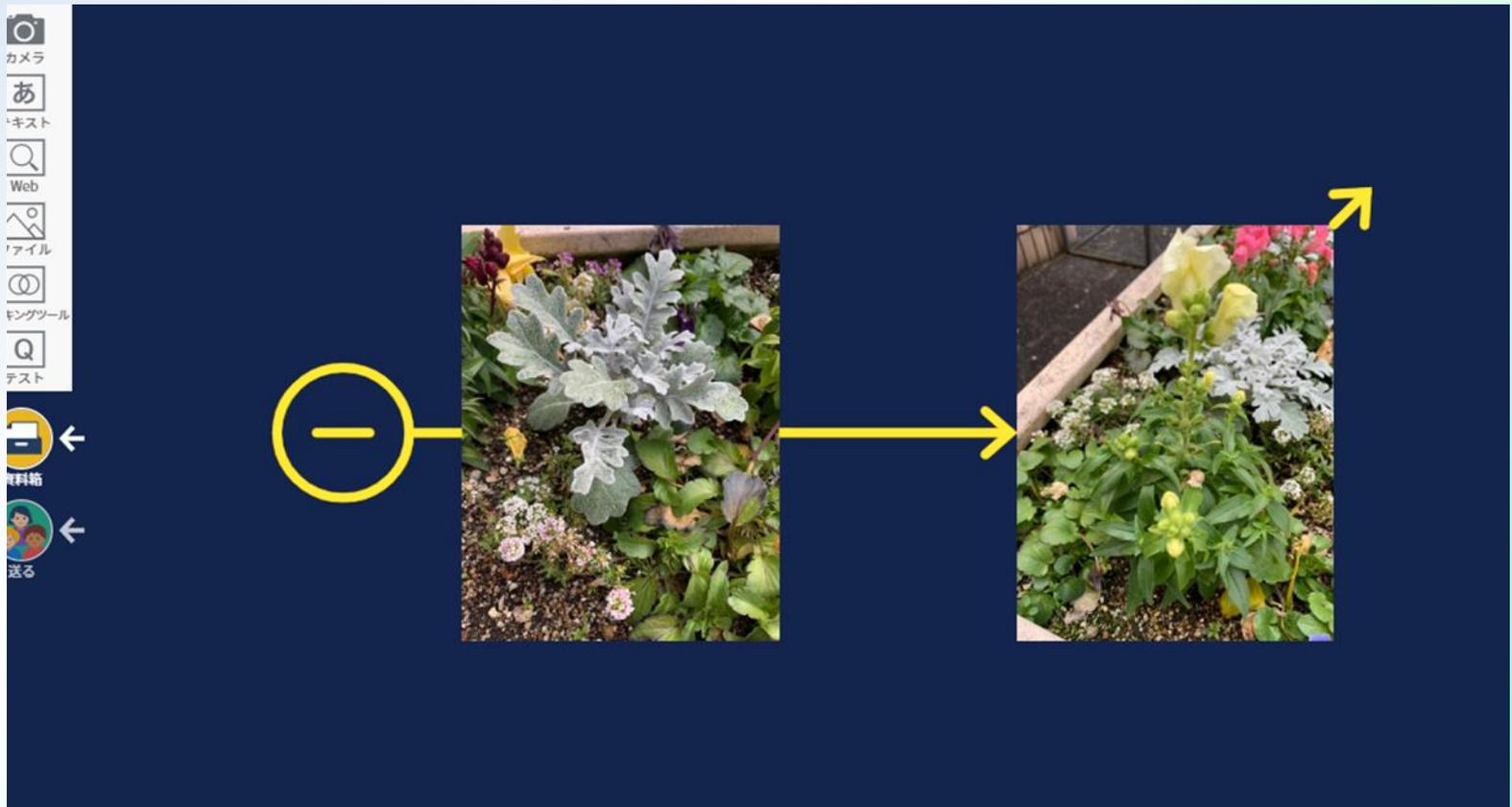
朝の帯時間

○めあての達成度の振り返り



朝の会

○児童生徒による
スピーチ



帯時間・休み時間

○タイピングソフト

はじめてからタイピングができる人なんていません。きほんからじっくり練習しよう！

Z X C V B N M

ローマ字タイピング きほんコース

ローマ字



キーの配置（はいち）を覚（おぼ）えよう

右手のひとさし指を「J」の上に、左手のひとさし指を「F」の上におくよ。
ホームポジションを中心にして、キーの位置（いち）をおぼえるよ。

上段

中段

下段



それぞれの指の動かし方を覚（おぼ）えよう！

それぞれの指のキーを練習すれば、スムーズにタイピングできるよ。
最初はゆっくり少しずつスピードを上げていこう。

> 左手人差し指

> 左手中指

> 左手薬指

> 左手小指

> 右手人差し指

> 右手中指

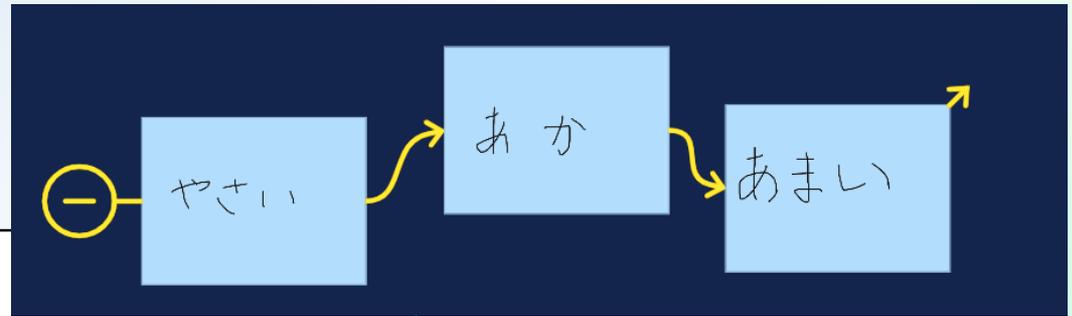
> 右手薬指

> 右手小指

Playgram Typing (プレイグラムタイピング)

帯時間・休み時間

○3 ヒントクイズ



○ねらい

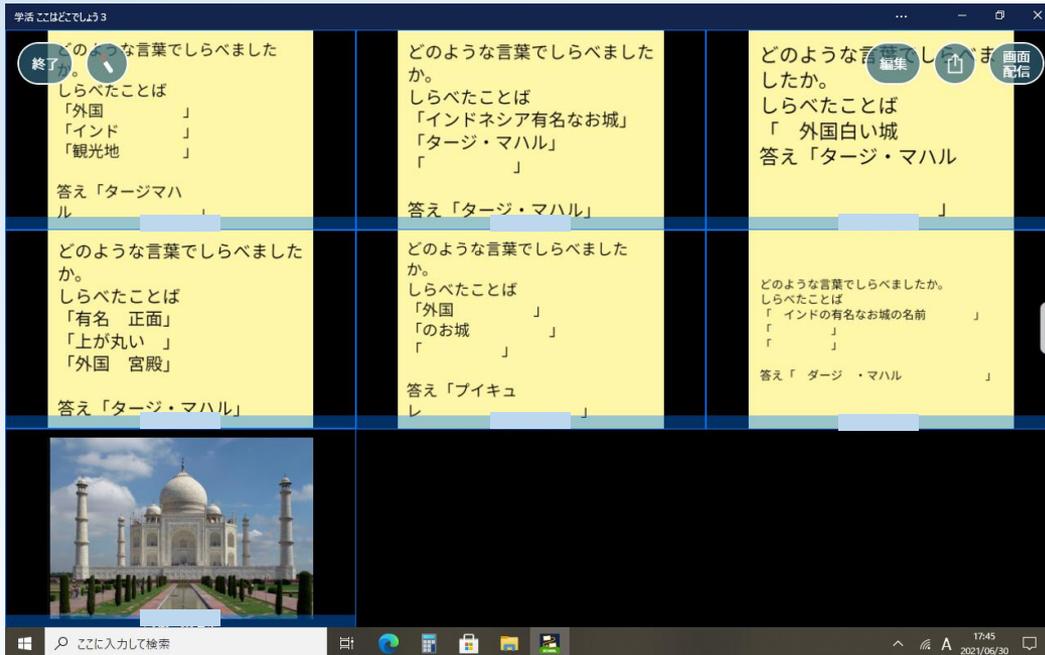
- ・手書き入力に慣れる
- ・情報を共有するための基本的な操作の習得
- ・分解の思考の練習

○活動例

- ①スリーヒントクイズを考える。
- ②共有して問題を解き合う。
- ③もっといいヒントはないか考える。
「こうすると答えが1つに絞りやすくなるね」
「ヒントの順番をかえると、難しくなるね」

帯時間・休み時間

○検索ゲーム



○ねらい

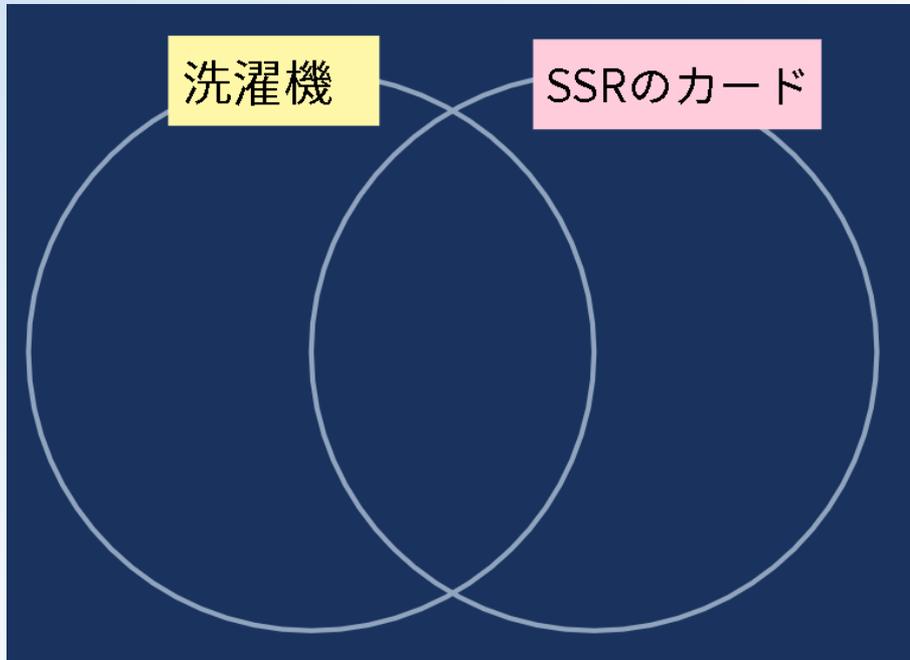
- ・ and検索に慣れる
- ・ 分解，抽象化の思考の練習
- ・ タイピング練習

○活動例

- ①お題となる写真を見せる。
- ②キーワードを子どもが考えて検索する。
- ③どのようなキーワードで探したか，交流する。

帯時間・休み時間

○抽象化ゲーム



ねらい

- ・思考ツールの使い方に慣れる
- ・比較，抽象化思考の練習

活動例

- ①お題を2つ決める。できるだけ関係がなさそうなものを選ぶと面白い。
- ②弁図を使って，共通点と違いを考える。
- ③共有する。
「そんな共通点があるんだ！」
「違いにある○○，実は共通点でもあるかも」

帯時間・休み時間

○デジタルドリル

(orフォルダから適切な課題の選択)

2021/07/13/ (か)

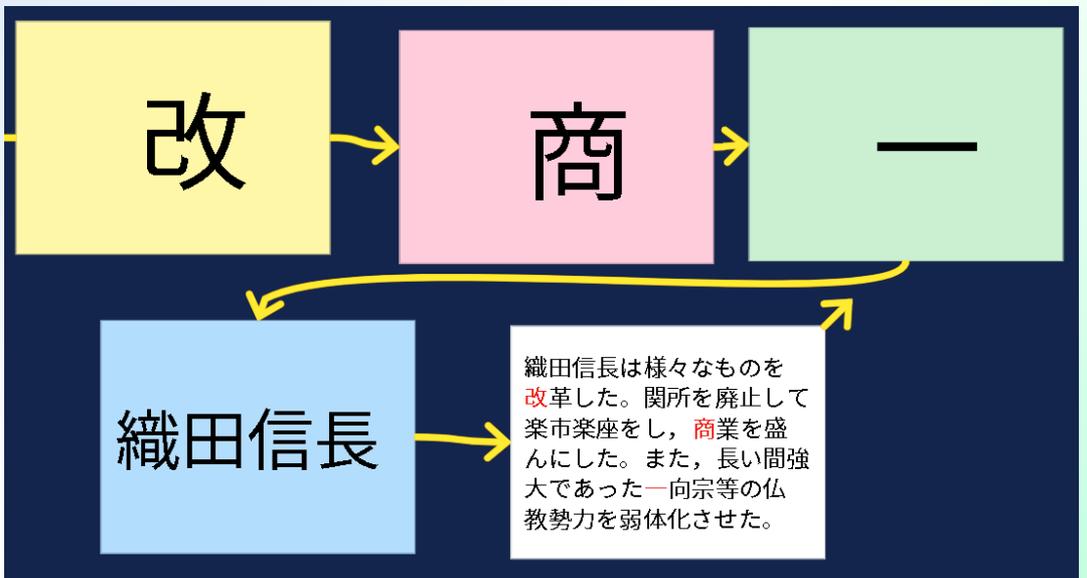
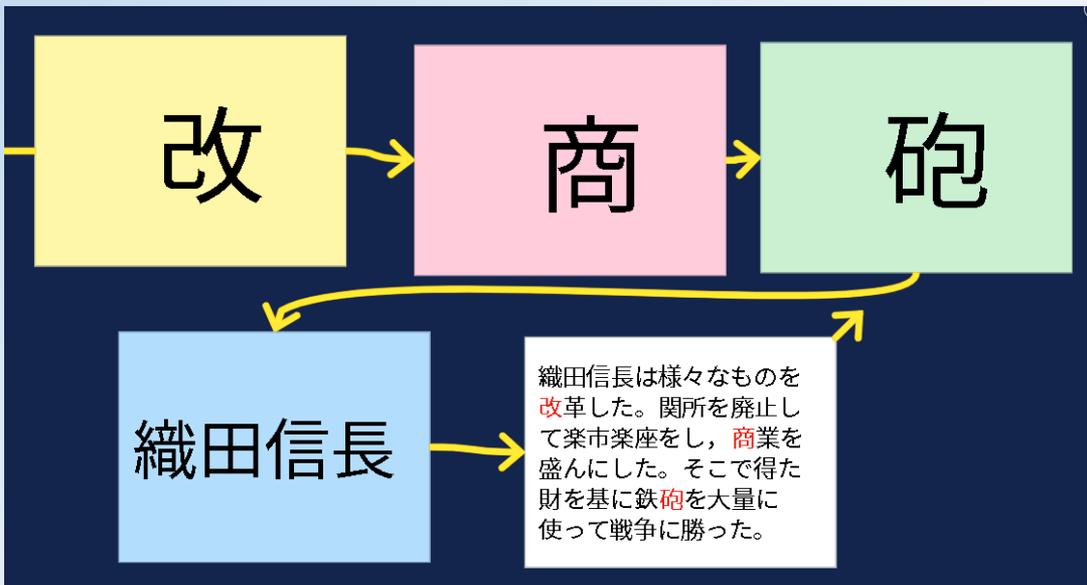


© Benesse Corporation 2014-2021.

※留意点※

正しい取り組み方の価値づけを行う
学習履歴を見て個別に声をかける

帯時間・授業



○漢字連想クイズ

ねらい
・学習の定着

活動例

①お題について（例では歴史で学習した人物）3つの漢字で表すクイズを作る。

②答えと3つの漢字を選んだ理由を書く。

③共有する。
「こんな風にこの人物を捉えればいいのか。」
「同じ人物なのに注目する視点が違う。」

授業中

○問題作り

パンダが8とういます。そこに
くまが7とうきました。ぜんぶで
なんとうになりますか。

しき $8+7=15$
こたえ 15とう

ねらい
・学習の定着

活動例

- ①学習した内容を生かして、お話づくりをする。
- ②式と答えのカードを作る。
- ③共有して解き合う。

授業中

ことばあそび 

反却

ねらい

- ・ 学習の定着
- ・ 語彙の獲得

活動例

- ① ことばあそびの問題を作る。
- ② 共有して解き合う。

※ 百科事典やyahooきっずで言葉を調べる活動を取り入れてもよい。

ほんま
くもと
こいん

27日 13:52

1/2

どうこ
あどく
りんア

10月27日 13:53

ほみ
んぐ
こんん

10月27日 13:53

りす
いんく
オリま

27日 13:54

らフウ
かため
たくら

10月27日 13:55

1/2

すりさ
いんく
びら

10月27日 13:55

1/2

うみう
しいき
るたわ

27日 13:55

あわい
るにわ
ひるら

10月27日 13:55

1/2

くもり
もすみ
こんり

10月27日 13:56

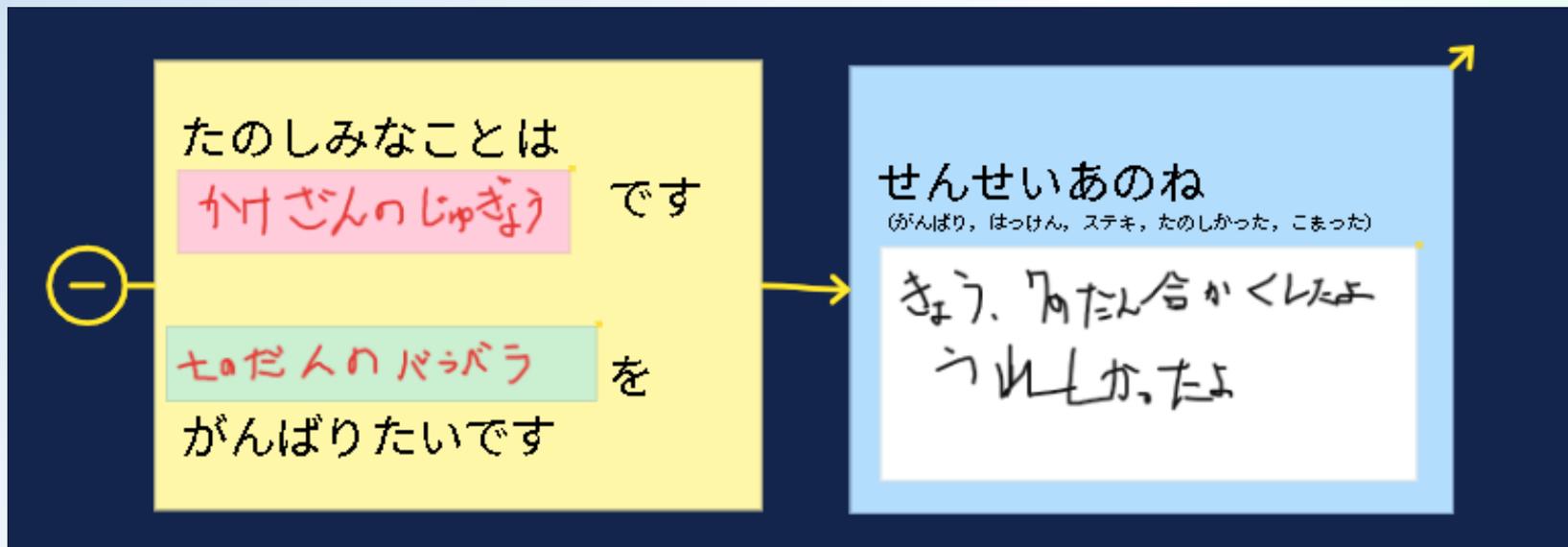
マクマ
んびり

とはち
びん

よひ
るま
るこ

帰りの会

○1日のふりかえり



書き終わったら保管庫に直してさようなら
→ 混雑緩和

4つのステップ

ステージ	充実期		転換期=教育の情報化	
	①Substitution 代替	②Augmentation 増強	③Modification 変容	④Redefinition 再定義
活用特徴	教員の教具的活用	学習者の文具的活用 (スキル向上を目指す)	知的生産と蓄積編集	学習プロセスの転換
より具体的な活用イメージ	指導者による ピンポイント活用	児童による活用 日常的活用 1時間を通じた活用	膨大な情報を生かす活動 単元を通じた・こえた活用 教科横断的な活用	社会課題の解決 一人一人の夢の実現
活動例	資料を電子黒板に掲示 資料を電子ファイルで配布 児童の意見を一覧表示する	必要に応じて調べる 必要に応じて動画を確認 日常の連絡事項のやり取り 帯時間・休み時間の使用	情報の収集、整理・分析、 まとめ・表現の学習過程に 当てはめた活用 自分の課題を解決するための 自主的な活用	他校との共同作成 CMSを使っでの発信と フィードバックを生かした 改善 自分の課題を解決するため の自主的な活用
子どもの活用頻度・時間 扱う情報量	<p>ここで活用頻度, スキルを急上昇させることができるかがナギ</p>			

Ruben Puentedura(2010) SAMRモデルに豊福が作成したものを木村が解釈して加筆

ステップ3 単元を通して、こえて 児童が主体的に

情報の収集

学習課題に関する情報を
多面的に調べる

集めた情報を
内容に応じて整理

整理・分析

グループで情報を共有し
考えたことを付箋に書く

整理・分析

目的や意図に応じて
情報（付箋）を分類，分析
情報（付箋）を取捨選択

課題の設定・計画

交流し，その気付きをも
とに次の課題・計画を考
える。

まとめ・表現

情報（考え，付箋）をも
とに，自分の考えを表現
するための構成を考える

例①2年生

1年生に紹介したい場所
の写真と特徴を集める



集めた写真を場所ごとに
整理して保存



グループの写真を見て
気付いたこと、特徴を
画面上の付箋に書く



様子、使い方などに情報
を分類する
情報（付箋）を取捨選択



発表の動画を録画・記録
よりよい発表に修正



はじめ、中、おわりで
話や文章の構成を考える

例② 3年生

市について，自身の問いをもとに情報（写真やインタビュー等）を収集

グループの情報を見て気付いたこと，考えを画面上の付箋に書く

集めた写真を場所ごとに整理して保存

各自の問いに対応するように，考えを整理する。

