

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時間を通した活用	膨大な情報を生かす活動 単元を通した・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>			

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