

# 平成22年度 研究指定校実践事例 つばさ小学校

## 1 研究主題 「自分の考えをもち、生き生きと表現する児童の育成」

### (1) 研究の概要と経過

平成21年度、つばさ小学校はさいたま市102校目の新設校としてスタートした。本校は、これからの時代を担う児童に、より良い教育環境を与える必要性から、様々な面で充実した施設設備が整えられ、社会や地域保護者の期待に応えるダイナミックな教育の展開が求められている。教科指導におけるICT活用など、全国的に教育の情報化が推進される中、平成21・22年度の2年間、さいたま市教育委員会から「情報教育」のモデル校として指定を受け、授業における情報機器の効果的な利活用について実践を通じた研究を進めることになった。そこで、本校児童の実態をもとに、研究主題を「自分の考えをもち、生き生きと表現する児童の育成」、副題を「情報機器を活用し、学ぶ楽しさを味わわせる授業の創造をめざして」とした。授業の中で情報機器をどのように用いたら、児童の関心や意欲を高め、基礎的・基本的な学力の向上を図ることができるか等、様々な取組と併せて検証に努めてきた。

#### 平成21年度の実践

##### 1学期・・・機器活用への慣れと情報に関する環境を整える期間

○情報主任を主体として、PC研修、その他機器活用のための実技研修を中心に行う。

- ・PC室等における児童向けの掲示物の作成。
- ・PC活用のリテラシーと指導計画の作成。
- ・視聴覚機器の紹介と整備。  
→学年ごとに情報機器を授業のなかで少しずつ取り入れるなど、操作に慣れる。

##### 2・3学期・・・授業への活用を積極的に推進する期間

○各学年で情報機器を活用した授業を取り入れ、学年内で実践し公開しあう。

- ・模擬授業として、1～2本全体で公開し研修する。
- ・各学年の実践例を紹介しあい、成果と課題を報告する。  
→授業での活用から、効果的な方法についてまとめ次年度に生かす。

#### 平成22年度の実践

○研究発表会に向け、研究の内容について実践を通して深める。

- ・研究の全体構想図の作成。
- ・専門部の活動の推進。  
調査統計部・・・メディアに関するアンケート、学習に関するアンケートの実施と結果の考察  
「PCマスター大作戦」、「自己評価カード」の作成・調査  
環境整備部・・・実践事例のまとめ、パネル等掲示物の作成
- ・学年・ブロックによる授業研究会の実施。  
情報機器を活用した授業実践と検証  
指導案の検討、授業記録・協議会記録のまとめ
- ・研究資料集、リーフレット作成。

## (2) 研究の構想

### 学校教育目標

明るく元気に みんなの未来に向かって はばたく子どもの育成

- ☐ つよい意思と やさしい心をもつ子（徳）
- ☐ バランスよく食べ 健康な体をつくる子（体）
- ☐ 最後まで 自ら進んで学習する子（知）
- ☐ 友だちとのかかわりあいを 大切にできる子（コミュニケーション）



### 研究主題

自分の考えをもち、生き生きと表現する児童の育成

— 情報機器を活用し、学ぶ楽しさを味わわせる授業の創造をめざして —



### めざす児童像

情報機器を活用し、自ら進んで学習を進める子

#### 特別支援学級

- 提示された資料に興味・関心をもち、知りたいことを見つける子
- 情報機器を利用して資料や情報を集めようとする子
- 資料をもとに、自分の思いや考えを伝えようとする子

#### 低学年

- 提示された資料をもとに、やりたいことを見つける子
- 提示された資料をもとに、調べたいことを調べる子
- 資料をもとに、自分の思いや考えを伝える子

#### 中学年

- 情報の中から、進んで課題を見つける子
- 必要な情報を集め、進んで課題に取り組む子
- 自分なりの方法で、調べたことや考えを伝える子

#### 高学年

- さまざまな情報の中から、目的にそった課題を立てる子
- 適切な情報をもとに、主体的に課題に取り組む子
- 効果的な方法で、わかりやすく調べたことや考えを伝える子

### 学習指導

- 基礎基本の習得
- 自ら学ぶ意欲の向上
- 学びあう・伝え合う力の育成

### 情報教育

- 情報活用能力の育成
  - ・情報活用の実践力
  - ・情報の科学的理解
  - ・情報社会に参画する態度

### 情報教育

#### 各教科

- 学習指導方法の工夫・改善
- 分かる授業・楽しい授業づくり
- 個に応じた支援と評価

#### 情報教育の視点・手立て

- 学習過程における機器活用の工夫
- 一人ひとりを生かす評価の工夫
- 学習形態・学習の場の工夫



### 児童の実態

メディアおよび学習に関するアンケート調査・PCマスター大作戦・自己評価カード 等

## 2 研究内容

### (1) 研究仮説

学習の中で情報機器を効果的に活用し、意欲を高める指導方法を工夫すれば、自分の考えをもち、生き生きと表現する児童が育つだろう。

### (2) 仮説にせまる手だて

#### 手だて①

学習過程において情報機器を効果的に活用し、指導の工夫を図る。

##### ①導入時の活用



電子黒板を使って課題や資料等を提示することで、児童の興味・関心を引き出したり、手順を分かりやすく示したりすることができるようにした。

##### ②課題追究時の活用



実物投影機を活用し、課題解決の手がかりとなる資料を提示したり、児童の考えや作品等を大きく提示したりして、児童主体の学習ができるようにした。

##### ④習熟時の活用



電子黒板の画面に資料を提示し、大切なところにマーキングしたり、拡大表示したりしながら自分の考えを発表することによって、より習熟を図れるようにした。

##### ③課題解決時の活用

##### ⑤終末時の活用

#### 手だて②

情報機器の活用によって、一人ひとりを生かす評価を工夫する。

##### ①自己評価



自分の活動の様子などをデジタルカメラやビデオカメラで撮影し、それを見ることによって客観的な自己評価を可能にし、次の課題につなげられるようにした。

##### ②相互評価



自分の考えのポイントを画面に示しながらプレゼンし、互いの考えのよい点や問題点など、活発に意見交換することを通して、互いに相互評価できるようにした。

##### ③教師による評価



児童の活動の様子や製作過程をデジタルカメラやビデオカメラで記録し、その映像を見ながら授業を振り返ったり、考え方や技能などの評価に役立てたりした。

#### 手だて③

情報機器の活用により効果的な学習形態や場を工夫する。

##### ①学習形態の工夫



一斉指導やグループ指導等、使用する情報機器に合わせて学習形態を工夫し、教師による効果的な指導や、児童相互の学び合いができるようにした。

##### ②学習の場の工夫



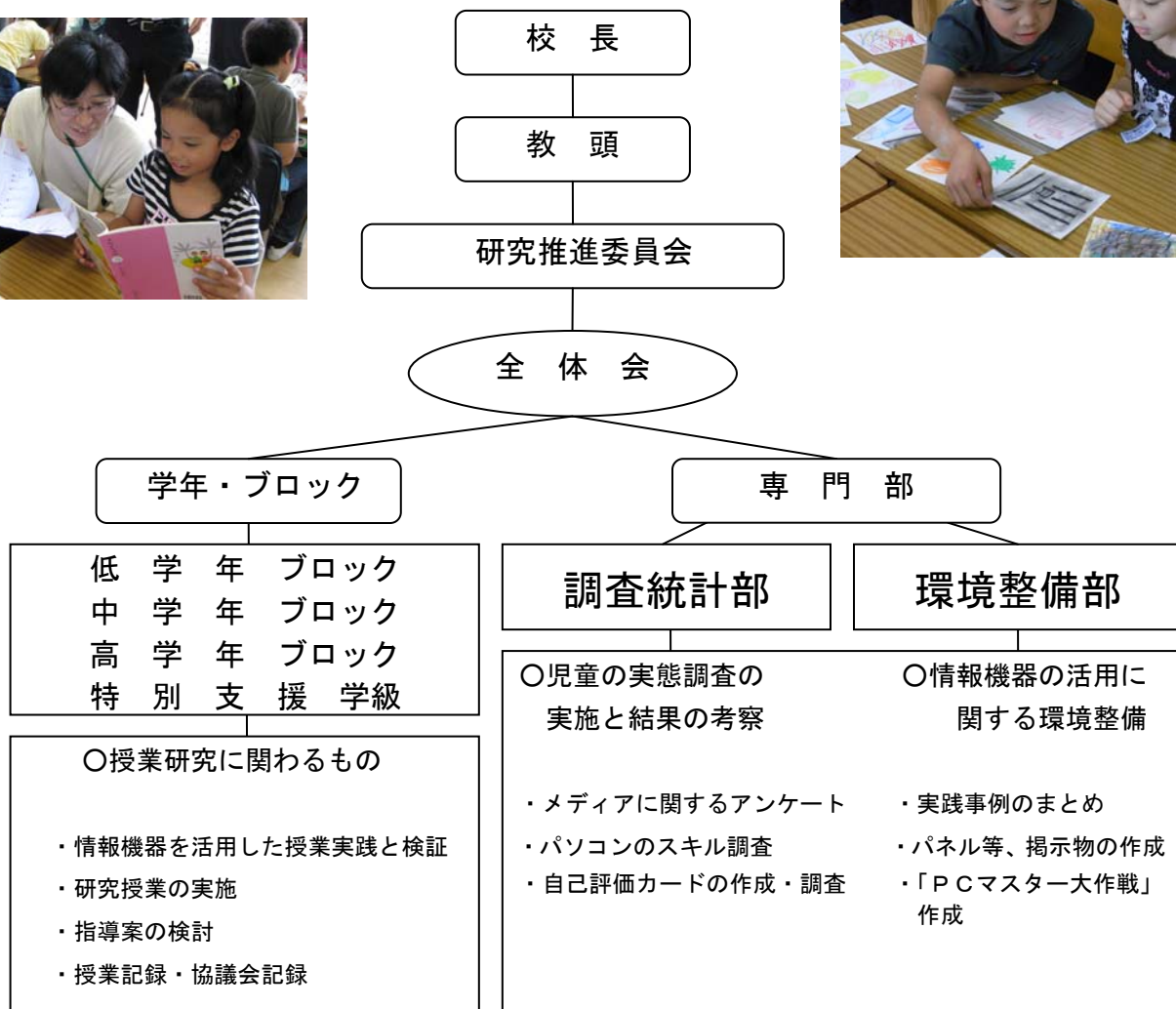
一体型電子黒板に資料を提示する際は、画面の前に空間を設け、全員が集まって学習するなど、情報機器を効果的に活用できるような場の設定を工夫した。



グループセッションの授業では、全員に画面がよく見えるように席を配置したり、別のグループの声に配慮しパーテーションで教室を2つに仕切ったりして行った。



### (3) 研究組織



## 3 研究の成果と課題

### (1) 成果

- ・写真や動画などの資料を大型ディスプレイに提示することで、児童の関心・意欲を高め、学習に対する意識を集中させることができた。
- ・ふだん体験することのできないことや、教室に実物を持ち込めないものを情報機器が補完することで、学習の理解を深めることができた。
- ・学習ナビとして、作り方や完成のイメージを示すことで想像力を刺激し、活動への意欲を喚起させることができた。
- ・児童自身がデジタルカメラやパソコンなどの情報機器を活用することで、自己評価や相互評価など多様な評価の場を設けることができ、コミュニケーションや学び合いの機会が増えた。
- ・学習形態や場の工夫をすることにより、児童主体の活動を展開することができた。
- ・児童の実態調査から、学習・メディアに関する意識やパソコンのスキル等を把握することができ、授業に生かすことができた。

### (2) 課題

- ・デジタル教材を使う場面と使わない場面を峻別するとともに、何を、どの場面で、どのように使うかを工夫する必要がある。
- ・デジタル資料と紙媒体の特性を考え、双方のよさを生かし、「流すもの」と「残すもの」を使い分けていくことが必要である。
- ・情報教育リテラシーをもとに、児童の情報機器活用能力を計画的に育成していきたい。
- ・情報モラル教育の系統的な指導計画を作成し、実践に生かすようにしていきたい。