

【エントリー情報】

自治体名：北海道札幌市

学校名（自治体でエントリーされる場合は記載不要です）：札幌市立中央小学校

ご記入者：仲川 和磨（なかがわ かずま）

ご役職：教諭

メールアドレス（※業務用のアドレスをご記入ください）：

電話番号（※業務用の電話番号をご記入ください）：

【設問】

① 貴自治体・貴校で目指している目標（ビジョン）・目標に至った背景・想いを教えてください。

（1,500文字以内）※可能な限り自治体や学校全体の目標をご記入ください。

札幌市は「人間尊重の教育」を学校教育の重点の基盤とし、学校全体で「学習活動づくり」「人間関係づくり」「環境づくり」を相互に関連させて取り組むことで、子ども一人ひとりが「大切にされている」と実感できる学校づくりを目指しています。

そのような市の方針を受け、本校の学校教育目標は「人とのつながりを大切に、自分や相手を大切にする子ども」と設定しています。その目標達成のために、一人ひとりの教育的ニーズに応じたよさの伸長を図る教育や、子どもが主体的に考え判断し表現する教育を推進しています。

近年、情報技術やグローバル化の進展、ICT 機器の急速な普及により、それらに対応するための能力や視野の広さを子どもたちに育むため、より適切な教育が学校現場に求められています。「令和の日本型学校教育」の実現のために必要とされている「個別最適な学び」と「協働的な学び」は、札幌市においてもその一体的な充実が強調されており、その実現のために、本校では「自己の成長を実感し、主体的に学び続ける子」を目指した研究を行っています。

また、本校はリーディング DX 事業にも取り組み、子どもたちの情報活用能力の育成や、端末の普段使いによる教育活動の充実を図っています。子どもたちが楽しく学び続けることはもちろんですが、私たち教職員も、「自己と他者との対話を通して、学びがにつながる授業」を目指して主体的に学び続けることで、自身の知識をアップデートし、同僚性を高めていける学校運営を行っています。

② 目標（ビジョン）に向けた具体的な個人のお取り組み・学校全体でのお取り組み、学校の枠を超えて市や他校へ広がったお取り組みや、その中で発生した課題や苦勞を教えてください。

（1,500文字以内）

前任校では、一人一台端末が導入された初年度から ICT 活用プロジェクトのメンバーとして、実践研究や校内研修の推進を行っていました。「まずは使ってみること」の初年度は、トライ＆エラーを大切に、あらゆる場面での活用を試みました。私たち教員が「やってみる」姿勢を示すことで、子どもたちも挑戦する

ことや、失敗しても次に繋げることの大切さを実感しているようでした。一方で、学年・学級間での活用格差や、どうすれば ICT を活用して子どもたちに必要な資質・能力が身につくのかなどの課題も出てきました。

その課題を受け、翌年は年間を通して研修や実践交流の場を設けました。定期的に行うことで、ICT 活用の意識を高めたり、様々なアイデアを共有し生かしたりしてもらうことをねらいました。また、ICT 活用の年間計画を作成し、各発達段階においてどの程度の情報活用能力を身につけておけばよいのかの目安を示しました。そうすることで、逆転現象（下の学年が上の学年より使える）や未活用を減らすことができると考えました。その中で、次に出た課題は、「情報モラル」の育成でした。それに関しては、学校だけでなく、家庭との協力も不可欠と考え、端末持ち帰りの際に情報モラル啓発の動画を保護者と一緒に視聴してもらうことを定期的に行うこととしました。

この翌年、現在の学校に赴任し、リーディング DX 事業の取り組みの中でたくさんの実践を行わせてもらったり、生成 AI パイロット校として、その教育活動や校務への効果的活用にも取り組んだりしています。加えて、ミライシードの北海道エリアコミュニティにも参加させていただいています。第 1 回の時に、実践発表をさせていただき、会場にいらっしゃった先生や助言者の方たちから、自分の実践に対してたくさんのお話をいただいたことは貴重な学びとなりました。更には、オフラインで視聴していただいた先生方からも、個別でメッセージをいただいたり、「これやってみたいと思います！」というお言葉をいただいたりしたことは、すごく励みになりました。

何をやるにしても、反省があり課題が生まれますが、それがまた次へのエネルギーとなっているのが、私自身のこれまでの取り組みだと感じています。まずは目の前の子どもたち、そして自分の学校を大切にしたい取り組みを行っていくことは変わりませんが、それを可能な範囲で共有の輪を広げていくことができたらうれしいなとも考えています。これからも自身の学びを深めていけるように頑張っていきます。

③ (3-1) ICT を活用することで、先生のご指導や働き方、児童・生徒の学び方や学習への態度、学習成果などにどのような変化があったか、またこれらの変化をどのように評価されているか教えてください。(2,000 文字以内)

【指導・働き方】

- Google フォームでのアンケートは、印刷や管理の手間が省けますし、何より集計とデータ分析を容易にしてくれるのが最大のメリットでした。
- Google ジャムボードのホワイトボード機能は、ブレインストーミングに最適でした。子どもたちはもちろんですが、教職員も話し合いをする際に活用しています。ほかのグループの様子も簡単に見ることができるので非常に便利でした。
- ミライシードのアプリは、授業の準備時間短縮や、子どもたちへの関わりをしやすくさせてくれています。今まで紙でやっていたことを端末上で行うことだけでも印刷時間削減になりますし、オクリンクやムーブノートのカードを BOX に保存しておけば、誰でも共有することができるので、教員間の連携もスムーズに行えて

います。また、子どもたちの状況がひと目で把握できるので、個別の関わりが必要な子にすぐに対応できるのもありがたいです。

【学び方・学習態度・学習成果】

■ オクリンクは、カードが送られてくるドキドキ感や、子どもたち同士での共有のしやすさがいいなと感じています。導入場面で見せたい資料を1枚ずつ送ることで、子どもたちの興味・関心を高めたり、注目させたいところで一度止めてじっくり見たりすることもできました。また、自分で考えがなかなかもてない子が、友達にカードを送ってもらったり、提出BOXで共有したりすることでヒントをもらい、その後進んで取り組めるようになりました。このように、子どもたちの意欲の喚起、向上に効果があったと考えています。

■ ムーブノートは、広場での交流、相互評価が子どもたちの学習を深めていると感じています。広場での交流は、立ち歩かなくてもその場で全員の考えが見ることができず、なかなか交流するのが苦手な子ども、見てもらいやすそうです。そうすることで、今まで以上に子どもたちは多様な考えに触れるため、今までにない気づきが生まれたり、新たな価値が創出されやすくなりました。それを繰り返していくと、拍手やコメント機能も使いたい子が増えていきました。適切な指導は必要でしたが、子どもたちなりに考えて拍手をしたり、コメントを書いたりしています。子どもたちは拍手やコメントがもらえると素直にうれしいと言っています。偏りが出ないようにする工夫や拍手やコメントの価値を伝えることはこれからも必要ですが、確実に子どもたちの意欲にはつながっていると思います。

■ クイズアプリ「Kahoot!」を使い、知識・技能の習得や単元のまとめに活用しています。最大のメリットはゲーム性による楽しさです。プリントで繰り返し行っていた問題をクイズ形式で行うことで、たくさん取り組めるようになった子がいました。「この問題もやりたい！」「こういうのはないの？」と子どもたちから聞いてくることは、今までにはあまりなかった反応です。また、単元テストの前に単元のまとめとしても活用していました。そうすると、子どもたちから「自分でも作れないのかな？」という声が出てきました。なので、社会の単元で「〇〇（←ここには単元名などが入ります）がよく分かる、Kahoot!クイズ大会をしよう」という活動を設定し、単元を通して毎時間の学びをクイズでまとめ、それを最後にみんなで解き合いました。ここでの成果としては、クイズを作るために自然と資料を見る必要感が生まれたことです。その方が、頭にも入りやすいので、自然と知識が身につくような感じでした。教科書はもちろん、資料集の隅々まで読んで作る子もいました。最後のクイズ大会も、自分のクイズが出てくるとすごくうれしそうにしている、「またやりたい！」がたくさん聞こえてきたのは印象的でした。

(3-2)ICT 活用による成果について、定量的なデータでお示し可能なデータがあれば、教えてください。(1,500文字以内文字以内) ※本設問のみ任意回答

R5年12月に行った「ICT活用についてのアンケート」で、各設問に「当てはまる、どちらかと言えば当てはまる」と肯定的に回答した子の割合を記載します。(自分のクラスのみ)

①端末を使うことで、勉強が楽しい、面白いと思う。→97%

②「なぜ」「どうして」と思ったことをはっきりさせるために、端末を使って自分なりに調べようとしている。

→86%

- ③ 端末を使って、友達の考えを見たり聞いたりして気がついたことを、自分の学習に生かそうとしている。→86%
- ④ 端末を使う活動で、自分の考えを進んで伝えようとしている。→86%
- ⑤ 端末を使う活動で、友達の考えを進んで知ろうとしている。→86%
- ⑥ 家で端末を使うことで、学習に便利だなと思ったり、もっと学習がわかったりすることがある。→90%
- ⑦ 端末のアプリケーションを自分で選んで、学習を進めている。→93%
- ⑧ 端末のアプリケーションを使うことで、色々な表現をすることができるようになったと感じる。→86%
- ⑨ 学習の中で端末を使うことは、勉強の役に立つと思う。→100%

全設問で肯定的な回答が 85%以上となっていることから、ICT 活用による一定の成果は感じています。特に、①と⑨の設問が高い割合を示しているのは、自身の取り組みに対しても評価できる部分ではないかと思っています。もちろん、否定的な回答もありますので、今後はそこを課題として、ICT の更なる活用に努めていきたいです。

④ お取り組みの中でのミライシードの活用画面・活用機能お取り組みの中でミライシードが役立つ場面・活用頂いたアプリ/機能を教えてください。

※活用エピソードが複数ございましたら、文字数制限内でご記入ください。1 つのエピソードに絞る必要はございません。(2,000 文字以内)

■【添付資料①】小3 社会「店ではたらく人」の学習で、たくさんのお客さんが来るためにスーパーマーケットではどんな工夫をしているのかを考えたり調べたりする際に、オクリンクとムーブノートを活用しました。

まず、見学の見通しをもつために、ムーブノートで見学の計画や予想を立てました。お店を見学するとき大切なことを班ごとの広場で共有し、自分と同じ意見を確認したり、自分にはない意見を取り入れたりすることで、自分たちで気をつけることを明確にすることができました。次に、どんな工夫があるかを、みんなの広場で共有し、キーワード集計でテキスト分析したことで、見学の視点が見えてきました。多く出た意見はもちろんですが、普段は見えにくい少数派の意見にも着目することができ、多様な視点をもつことにつながったと思います。

見学の時に端末で撮影した写真を使い、オクリンクで自分の考えを 1 枚のカードに表現しました。「なぜその写真が工夫だと思ったのか？」も写真にプラスして書くことで、考えが伝わりやすくなりました。

最後にそのカードをオクリンクの BOX からムーブノートへ送り、みんなの広場で共有しました。オクリンクとムーブノートでカードを送り合えるのはとても便利な機能です。共有したカードは拍手やコメントで相互評価しました。拍手が多かったカードを全体で共有したり、コメントで認め合ったりしたことで、今回の学習活動のねらいに迫ることができました。また、振り返りでは選択肢集計を用いて学びの変容を見取りました。

(※本実践は、ミライシードファンサイトの実践事例にも掲載していただいております。

<https://miraiseedfansite.benesse.ne.jp/usecase/5oux0gzgu.html>)

■【添付資料②】ムーブノートの最大の強みは「集計機能」だと考えています。授業でムーブノートを活用する時は、常にそこを意識しています。

スタンプ集計は、白地図や挿絵などの資料で活用し、誰がどこにスタンプを押したか、どの部分にスタンプが多いかなどに活用しています。スタンプを押すだけの操作の容易さと視覚的にわかりやすいところが、子どもたちの学びやすさにつながっていました。

キーワード集計は、先述の社会の実践でも活用していましたが、国語などの他教科でも幅広く活用しています。資料にも載せている通り、週末の端末持ち帰りの課題をムーブノートで出すことがあります。例えば国語の物語の学習で、週末にある課題に対しての考えをカードに書き広場に送っておいてもらいます。教師は事前に子どもたちの課題を把握でき、授業の流れをイメージしやすくなります。子どもたちも、学校よりもじっくり文に浸ることもできるため、叙述に基づいたより良い考えが出てくることもあります。

ほかにも、選択肢集計とスタンプ集計を組み合わせ、学習の振り返りを行っていますが、子どもたちの傾向が把握しやすく、ねらいに対してどうだったかなどが見えやすいところが、授業改善につながっています。

■ オクリンクは子どもたちにも扱いやすく、動画も添付できるのが大きな特徴だと考えています。幅広い教科での活用や振り返りの蓄積、係活動などの学校生活の中でもよく活用しています。教科ごとで言うと、

- ・〈国語〉文章作成の構成メモ、写真資料を用いたカード作成
- ・〈社会〉導入での問題提起や資料提示、クイズカード作成、写真資料の並べ替え
- ・〈算数〉数直線やテープ図などを繰り返し使用、図形や写真に直接書き込み
- ・〈音楽〉リコーダー演奏の動画提出
- ・〈体育〉運動を撮影し動画で提出、動きの確認し合い、学習カードとして活用し振り返り蓄積

などが挙げられます。作ったカードは提出 BOX の閲覧や直接送り合うことで容易に共有できるため、子どもたちで協力して学び合う姿も自然と見られました。また、動画は音楽や体育での活用が多く、自分の演奏や動きを客観的に見ることができたり、テストと違って何度も撮り直しができたりするので、子ども自身の納得が十分されやすい手だてとなりました。

最初は操作に難しさを感じる子もいましたが、学習と生活の両面で積極的に活用し、「普段使い」が定着してくると、あっという間に操作も覚え、子どもたち自身で学校生活をよりよくするためにどんどん活用しています。それは正に、「自己の成長を実感し、主体的に学び続ける子」への第一歩だと思っています。

変化が激しく、予測不能なことが起きやすい今、私たち教職員も学びを止めず、知識のアップデートを絶えず繰り返していかなければいけません。そのためにも、これからも ICT 活用を積極的に行い、「自己と他者との対話を通して、学びがつながる授業」を目指して研鑽を続けていきます。そしてそれが、子どもたちの未来へとつながっていきたくらいです。