

授業部門 中学校の部 エントリーNO.1



学年・教科横断

「AIドリル×CBT×学習ログで“自己調整力”を育成」 ——データを基にした目標設定・中間評価・振り返り



ドリルパーク
テストパーク

- ・ドリルパークを活用した現在地の可視化とデータを基にした学習目標の自己設定
- ・テストパークの結果と学習ログ（Mathログ）を「目標設定／中間評価／振り返り」に活用し、自己調整の質向上とサイクル化

活用背景・ねらい

学習指導要領で重視される「主体的に学習に取り組む態度」、特に自己調整力について、具体的な育成方法が教師間で共有されにくく、指導が経験や感覚に依存しているという課題があった。従来の授業では、学習成果はテスト結果として示される一方、学習過程を振り返り、次の行動を自ら調整する機会が十分ではなかった。そこで本実践では、自己調整力を「目標設定→実行とモニタリング→自己評価と省察」のプロセスとして捉え、ドリルパーク・テストパーク・学習ログ（Mathログ）によって得られる学習データを基に、生徒自身が学びを可視化し調整できる授業づくりをねらいとした。

成果・効果

正答率や取り組み履歴などの学習データを基に振り返ることで、生徒が感覚ではなく根拠をもって課題を捉え、次の学習行動を考え自己調整する姿が明確に見られるようになった。学習ログの記述内容は「点数が低かった」といった結果のみの記述から、「どの内容でつまずき、次に何をするか」といった具体的な省察へ変化した。即時フィードバックにより振り返りは形式的な作業ではなく、次の学習につながる実感を伴うものとなり、自己調整力の質的向上が見られた。教師側も、クラス正答率が概ね60%未満なら復習重視へ切り替えるなど、データを根拠に授業構成を調整し、学年内共有や他教科への展開も進んだ。

授業・取り組みの流れ

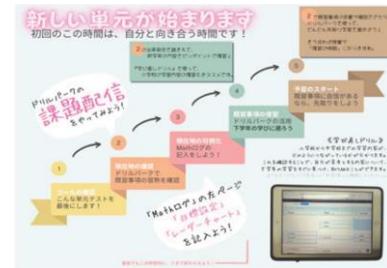
①目標設定（単元導入時）：紙で行っていたレディネストestをドリルパークに置き換え、生徒一人ひとりに個別最適化された課題を提示する。生徒はこのレディネストestに取り組み、正答率や解答履歴から自身の現在地と単元のゴールを把握する。生徒は学習ログ（Mathログ）に「どの教材を、どの順で、どの程度取り組むか」を行動目標として記述する。教師は巡回し、抽象的な意気込みではなく行動が具体化するよう助言する。

②授業の実施・調整（前半）：クラス全体の正答率が概ね60%未満の場合は既習事項の復習を重視するなど、ドリルパークのデータを基に授業構成を調整しながら授業を行う。

③中間評価（単元中盤）：単元中盤の授業冒頭20分程度、テストパークで「知識・技能」領域を測定する。生徒は即時返却される結果を数値やグラフで確認し、自身の理解度を客観的に把握する。教師は点数そのものではなく課題の所在に着目するよう助言し、生徒は学習ログ（Mathログ）にこれまでの取り組みを評価し、目標や学習方法の修正点を具体的に記述する。データを基に学習を見直すことで、自己調整の質を高めることを目指す。

④授業の実施・改善（後半）：ドリルパークやテストパークに蓄積された取り組み履歴や正答率の推移を基に授業改善を行いながら授業を実施する。

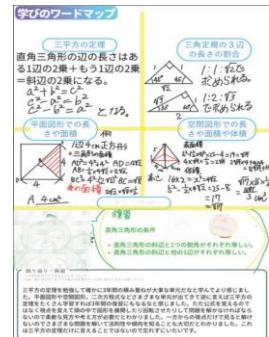
⑤振り返りと構造化（単元まとめ）：単元中盤と同様にテストパークを実施し、理解度をデータで把握した上で振り返りを行う。加えて、学習内容を整理するワードマップを作成し、知識の構造化と俯瞰的理解を促す。学習ログ（Mathログ）と学習データを行き来しながら省察するサイクルを通して、生徒が自分の学びを主体的にマネジメントする状態の定着を目指す。



①単元導入時の説明



①学習ログ（Mathログ）例



⑤ワードマップ例

授業部門 中学校の部 エントリーNO.2

全学年・地理「『中国・四国』探究を日常化

——MMR×オクリンクプラス×生成AIで、個別の問い合わせつながり、まとめが磨かれていく授業



- 提出BOXによる過去の学びの参照と、ライブモニタリングによる思考過程の把握を組み合わせ、個別探究と協働の往還を促す活用
- 生成AIを「正解を与える存在」ではなく「伴走者」と位置付け、調べる方向性の整理やまとめの表現を磨く足場かけとして活用

活用背景・ねらい

学力・意欲に課題を抱える生徒が多く、「子どもに委ねると規律が崩れる」という先入観から講義中心が続き、主体的に学ぶ姿が生まれにくかった。加えて「深い学び」は研究授業だけという認識があり、日常改善につながりにくい。そこで、**金沢探究スタイル**を軸に授業を再設計し、生成AIを思考の伴走者、オクリンクプラスを学びの基盤として、誰もが個別の問い合わせを起点に、まとめを磨きながら学びを深められる授業へと転換する。

成果・効果

2年生4クラスのアンケートにおいて、「社会は好き」89.6%、「内容が分かる」92.2%と、いずれも他4教科平均（66.3%、74.2%）を大きく上回った。また、「友だちとまとめを共有できた」98.2%、「自分の言葉で表現できた」96.5%と、共有・表現に関する項目でも、高い肯定的評価が得られた。探究の途中過程や考察をオクリンクプラスで可視化し、他者の視点を参考しながら考えを磨き直す学習過程の中で、生成AIによる「次の一步」の支援を得ることで、個別探究は協働と表現の深化へつながった。こうした学びの積み重ねにより、課題設定から共有、まとめを磨く学びが連続する学習サイクルが形成され、日常的に機能したと考える。

授業・取り組みの流れ

①学習環境の再設計：

旧パソコン室を改装した**MMR（自ら学ぶルーム）**を主な学習の場とし、座席・机配置を固定せず、目的に応じて自由に移動できる環境を用意する。調べて考え、話し合い、確かめ直す学習の姿が、自然に生まれる前提を整える。

②導入：共通視点→個別の課題設定

「交通網の発達は産業や生活にどう影響したか」を共通視点に置き、既習の本州四国連絡橋・高速道路網などの資料を手がかりに、生徒が自分の探究課題（着眼点・理由）を言語化して設定する。教師は課題をスクリーン共有し、課題の違いに気付かせることで、探究の見通しをもたせる。

③展開：個別探究を軸に「デジタル↔リアル」を往還

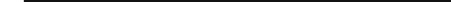
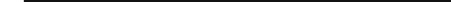
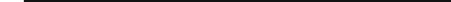
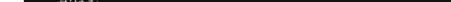
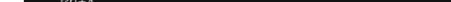
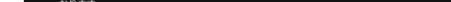
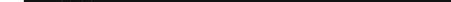
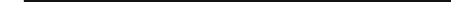
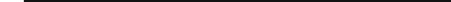
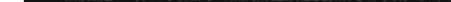
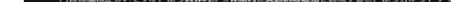
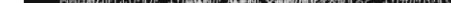
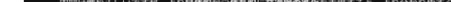
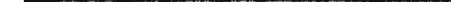
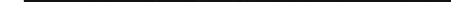
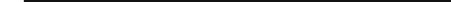
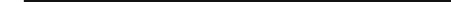
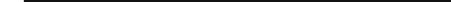
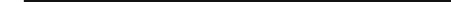
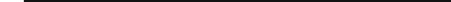
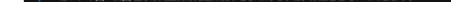
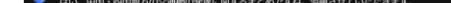
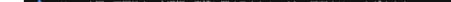
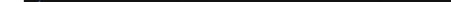
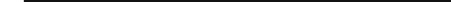
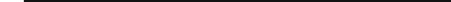
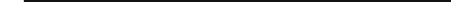
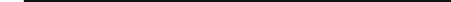
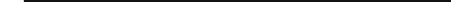
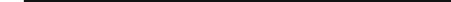
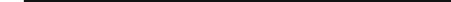
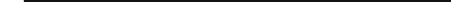
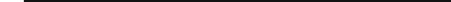
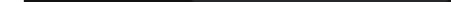
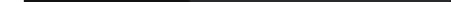
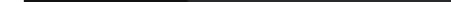
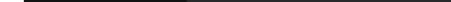
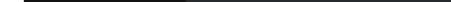
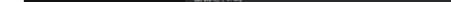
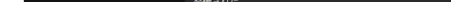
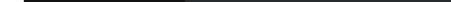
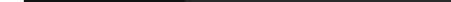
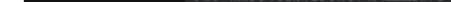
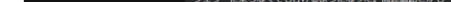
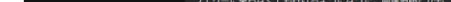
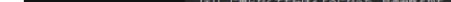
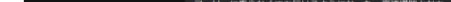
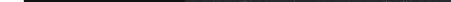
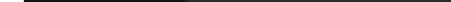
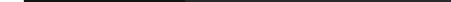
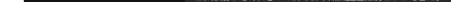
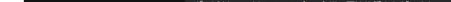
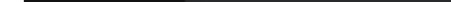
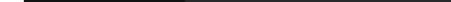
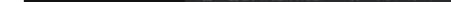
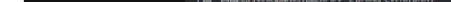
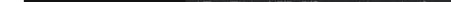
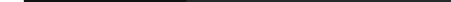
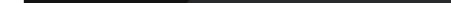
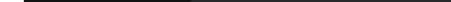
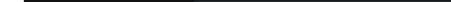
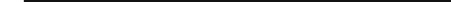
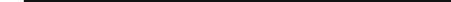
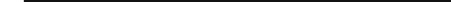
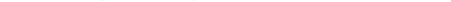
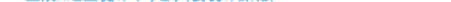
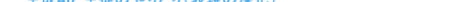
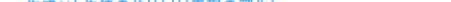
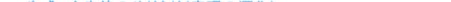
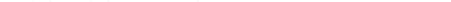
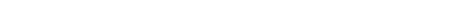
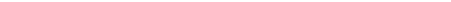
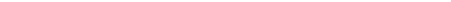
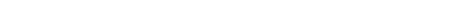
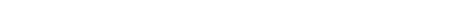
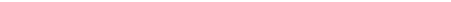
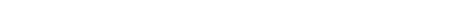
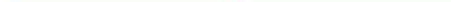
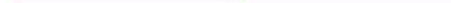
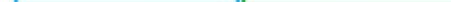
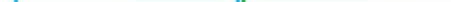
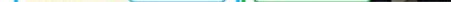
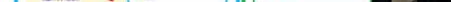
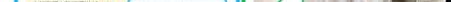
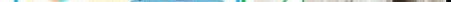
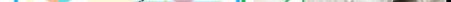
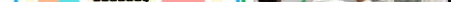
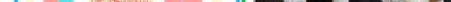
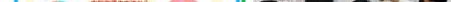
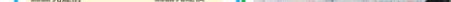
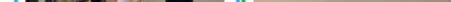
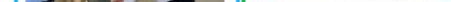
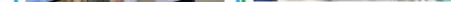
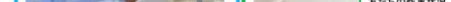
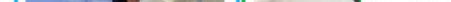
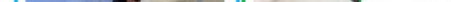
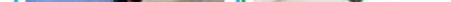
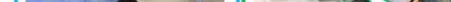
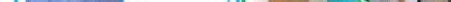
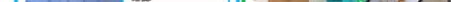
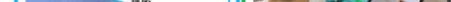
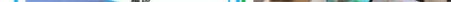
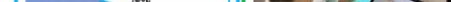
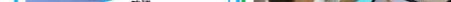
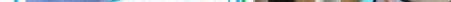
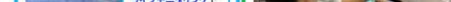
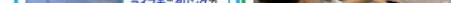
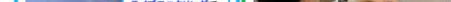
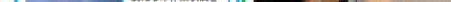
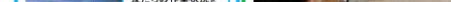
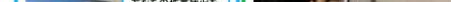
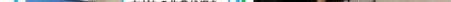
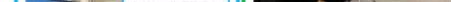
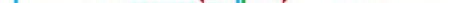
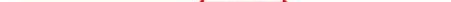
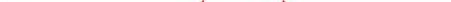
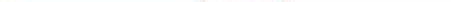
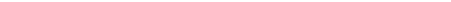
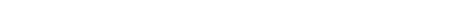
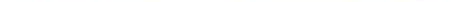
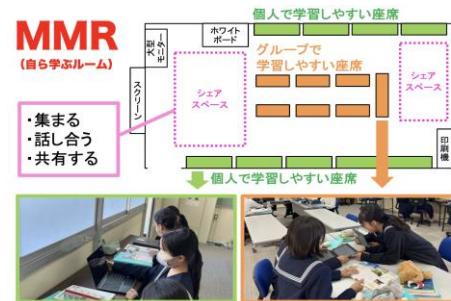
生徒は資料を読み取り、自ら設定した課題に沿って、産業（工業・農業・観光等）への影響を多面的に調べる。途中で他者のカードや掲示ポスターを参考し、必要に応じて移動・相談しながら問い合わせの焦点や見方・考え方を広げていく。生成AIは「調べる方向性の示唆」「表現の深化」を役割として明確にし、思考が止まりやすい生徒の足場として活用する。教師は答えを与えるのではなく、進度や理解の状況に応じて関わり、個別に深まった問い合わせや考察を協働的な学びへとつなぐ。

④まとめ：共有を意図的に設計し、表現を磨く

オクリンクプラスで探究成果をカードに整理して隨時共有しつつ、ペア共有・全体発表の場も設定して、交流が固定化しないようにする。生徒は他者の表現を参考して自分のまとめを修正し、交通網の発達が地域ごとに異なる影響を与えることについて理解を深める。最後に学びの過程を振り返り、見方や考え方の変化を次の学習へとつなげる。



出典：金沢市教育委員会『新金沢型学校教育モデルリフレット』（一部抜粋）



中1国語 「自由進度×探究ログ×オクリンクプラスで『古典のことばの壁』を越え、根拠ある解釈へ」



- ・探究ログ（学習の地図）に沿った課題提出と進歩可視化
- ・探究・表現課題の選択制アウトプットを共有し、「竹取物語展」で相互鑑賞する学びの場づくり

活用背景・ねらい

中学1年国語『竹取物語』において、古典に親しませることを目標としたが、『伊曾保物語』を読む段階で、現代文と異なる語彙や仮名遣いに強い抵抗感が見られた。語句理解や反復練習が必要である一方、一斉指導では理解度や習熟差への対応が難しく、学習意欲の低下も懸念された。そこで、**個々のペースで学べる自由進度学習を取り入れ、AIやデジタルツールを活用**しながら、計画を立て、アウトプットの活動ではオクリンクプラスを活用。生徒一人ひとりが言語の壁を乗り越え、古典を自力で読み解く力を育てることを目指した。

成果・効果

「単元内自由進度学習」により、生徒は習熟度に応じて主体的に学ぶ姿が顕著に見られた。**上位層は教材を発展的に活用しアウトプットの質を高め、中位層は協働とGoogle フォーム活用で基礎理解を定着させた。特に下位層では、ループリックを基に目標を自ら設定し、視写や音読を重ねて粘り強く挑戦する姿が見られ、学習への自信が向上した。また教員間でも教科横断的な学びの価値が共有され、他教科へも実践が波及するなど、学校全体の授業改善につながった。**

授業・取り組みの流れ

① 導入

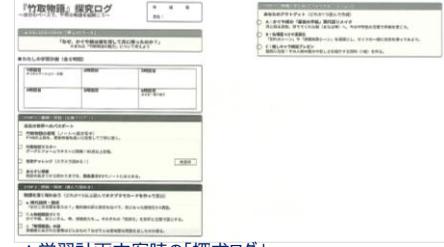
学びの目的と進め方を共有する本実践では**Google Gemini**を活用して「単元内自由進度学習」を作成した。それを軸に、**生徒が自ら学びを設計し、習熟度に応じて探究を深める授業を構成**した。全6時間のうち活動時間は5時間、最終1時間を共有の場とし、学習の進行は生徒に委ねた。物語全体を貫くBig Questionを提示し、自由進度学習の意義を説明。学習計画は「探究ログ」を用いて各自が立案し、評価の見通しをもてるよう学習評価ループリックを事前に提示した。学習環境も話し合い、教室や別室など自分に合った場所を選択できるようにした。

② 展開

習熟度に応じて学びを深める展開4時間は3段階で構成した。STEP1では、古典理解の基礎として語句理解、音読、視写を必須課題とし、Google フォームによる確認テストは合格まで繰り返し挑戦可能とした。STEP2では、人物相関図や「無理難題」の整理を通して**物語構造をオクリンクプラスを活用して可視化し、理解を深化させた**。さらに深く学びたい生徒には、難度の高い原文や現代語訳を追加配付した。STEP3では、物語世界を現代の言葉で捉え直す活動として、「**最後の手紙**」のリライトや**4コマ漫画で古語を使ってセリフ改変**に、オクリンクプラスを活用して取り組ませた。また、振り返りを通して計画の修正も行った。

③ まとめ

学びを共有し、次につなげる最終時には「竹取物語展」を開催し、生徒が制作物を展示・鑑賞する場を設けた。作品を介した対話により理解を深め、早く終えた生徒は推敲や発展課題に主体的に取り組んだ。**自由度の高い学習と明確な評価基準を両立**することで、生徒は最後まで目的意識をもって学習に取り組むことができた。



▲学習計画立案時の「探求ログ」



▲Geminiを活用して作成したループリック



▲オクリンクプラスで提出された「無理難題」の整理

4コマ漫画



▲4コマ漫画で古語を使ってセリフ改変（※子どもの承諾済み）



- ・計画・振り返りカードの毎時間提出とコメント循環による、学習の自己調整の可視化
 - ・班実験の結果共有（みんなのボード）
→個人考察（マイボード送付）による、協働と個別の接続

活用背景・ねらい

急速な社会変化や生成AIなどデジタル技術の進展による不確実性の高まりにより、自己調整能力や自己調整学習の重要性が高まっている。次期学習指導要領においても主体的に学びを調整する力が重視されている。そこで、単元の一部を自由進度にし、課題・教材・実験を選べる環境整備に努めた。興味や理解度に応じて生徒自ら学び方を選び、**計画→実行→振り返り→改善**を回す自己調整力を理科の学習で育むことを目指した。

成果·效果

自由進度学習の前後アンケートでは、「授業中に計画を立てて学習できる」38.7%→67.1%、「投げ出さず最後まで取り組む」68.9%→83.1%、「1人で学び進める授業がよい」23.9%→40.7%へ肯定が増加した。また、「先を考えて行動できた」「自分たちで実験を考えられた」「自分のペースで進められた」など前向きな記述も散見された。進め方の課題を自ら自覚し、次回の改善を言語化する姿も見られ、**計画性や自己調整力の育成、個別最適な学び・主体的態度の形成に寄与**していることが示唆された。

授業・取り組みの流れ

①事前準備：

教科書の記述を参考に、身につけるべき事項を盛り込んだ課題プリントや実験コーナー、単元のウェブページを作成。

①1時間目：学習の計画立案

単元課題と前単元の振り返り、計画時の留意点を生徒に共有する。また、「時間の使い方」や「学習方略」等の自己調整の観点を示す。生徒は課題一覧を見て順番や時間配分、取り組む方法を考え計画カードに書く。

②1~4時間目：自己選択して学ぶ

生徒は計画に基づき、教科書・資料・実験コーナー・ウェブページの動画/解説/確認問題等を選択して課題に取り組む。教師はカードを見取りながら助言をし、質問対応では“教えすぎず”疑問点の明確化を促す。理解が難しい生徒には、支援段階（呼びかけ→課題提示→取り組み指示等）に応じて、必要量の助言や指導を実施することで生徒の自己解決を促す。

③毎時の最後：振り返りの記入

時間末に**振り返りカード**を提出。教師は「分かったこと/分からないこと/次の手立て」を具体的に書くことを促す。また、次回の授業までにカードにコメントをつけ、計画や振り返りの質向上につなげる。

④4時間目：到達確認

授業の後半に単元テストで学習到達度と不足点を可視化。生徒はテストの結果をもとに、自身の取り組みの課題を把握する。

⑤5時間目・班実験で統合し、個人で考察へ

混合物の分離（蒸留）を班で実験し、結果をオクリンクプラスの**実験カード**にまとめる。その後、班のカードを各自がマイボードに送り、個人で考察を記述し、協働の知見を自分の理解に落とし込む。

⑥単元の最後・振り返り

⑤単元の最後：振り返り
本単元の学習の振り返りを記入し、次単元の改善につなげる

授業回数	計画
例	課題1～6を取り組んでテキストを解く。時間があれば実験をする。
1	ガイダンス(最初の15分間) 課題1 5分 課題2 12分
2	課題3 5分 課題4 10分 課題5 12分 課題6 5分 課題7 課題8
3	確認問題1 6分 確認問題2 6分 (2周目)5分
4	確認問題2(2周目)5分 教科書を読み5分間 確認問題1(3周) 確認問題2 10分 確認問題3(2周目)5分 確認問題1(2周目)5分 確認問題4(3周目)5分間
5	課題9(蒸留の実験)

①計画カード（生徒記入例）

振り返り

授業内で自分は何をしたのか、どのくらい理解できたか、計画通りにできたか、次回に向けてどうしていくかを詳しく記入しよう。

③振り返りカード（生徒記入例）

⑤実験カード

中2保健体育 バレーボール「“たまたま（偶然）を意図的（必然）に”役割分担×オクリンクプラスでデータを分析し客観的な視点に基づいた対話の実現へ」



- ・動画×分析コメントで運動をリアルタイム可視化、さらにデータの蓄積による新しい取り組み
- ・「要因（なぜ）／具体的な事実／改善策」の振り返りテンプレート配付による、感想止まりを防ぐ省察の構造化

活用背景・ねらい

集団球技（バレー）では、得意な生徒が中心にレシーブやアタックをし、苦手な生徒は「ただ参加しているだけ」になりやすかった。また、振り返りも「楽しかった」等の感想に留まり、たまたま返球した結果、得点する状態であり、技能向上につながる分析的視点が不足していた。そこで、学習指導要領で示される運動への多様な関わり（「する・見る・知る・支える」）を、ICTを活用して可視化することで、多角的思考でチームの現状を捉え、全ての生徒が主体的・対話的に授業に参画できる状態を目指した。

成果・効果

振り返りが抽象的な感想中心から、動画と分析コメントを根拠に「なぜ成功／失敗したか」「次に何を変えるか」を論理的に書く記述へ変化した。運動が苦手な生徒もアナリストとしてチームの勝利に貢献している実感（自己有用感）が高まった。さらに、蓄積データを分類・集計することで「サーブ・レシーブのミスが4割」など共通課題を客観把握し、練習メニュー改善と個人の成長記録（エビデンス）として活用できた。

授業・取り組みの流れ

①：ミスの蓄積で、個人/チームの目標設定へ

お試しのゲームを実施し、生徒たちの技能に合わせたルール設定する。

ゲーム→個人振り返り→チームミーティングのサイクルを重ねる。教師は後に作戦会議に使える情報（ボールの軌道、立ち位置、声掛け、構え等の準備姿勢）に絞って観点を提示し、ゲームを撮影する。**プロの試合映像と比較しながら見通しをもつ。**

②：役割分担で全員を当事者にする

生徒は「プレーヤー（する）」だけでなく、「データAnalyst（見る・知る）」「サポーター（支える）」を担当する。**Analyst/Supporterはタブレットでプレーを撮影し、オクリンクプラスのボードに成功・失敗の要因をその場で記録する。**教師は、得点場面と失点場面の両方が残るよう促し、データが偏らないよう調整する。

③：リアルタイム共有→すぐ改善

記録した動画や落下地点分析、ミスの種類分析をチーム内ミーティング時に見返し、次のセットで試す「作戦」を決める。教師は「何が根拠か（動画のどの瞬間か）」を問い合わせし、思いつきの指示ではなく、データに基づく改善にする。

④：テンプレートで振り返りを“分析文”にする

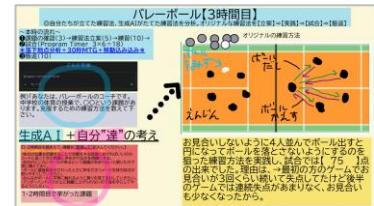
授業終末に、**オクリンクプラスで「要因（なぜ）／具体的な事実／改善策」の枠に沿って振り返りを書く。**教師は、鋭い分析や的確な助言をした生徒を価値付け、プレー以外の貢献も評価する。

⑤ 次時以降：データを集計し、練習を更新する

蓄積した要因データを分類・集計し、チーム／学級の共通課題（例：特定のミスの比率）を示す。生徒は結果を踏まえて練習メニューを組み替え、個人の記録としても振り返りを重ね、改善の根拠を明確にする。



▲① + ②得失点の場面を蓄積し、個人/チームの目標設定に活かす



▲生成AIに課題を投げかけ、練習内容立案の参考に



▲③ + ④落下地点を練習する前と後で比較し、どのように変化（変容）したかを対比・研究



▲⑤なぜ落球（失点）てしまったのか、さらに細かく集計・分類

中1英語 「“伝わらない”から“伝えたい”へ ～AIとミライシードで変わった英語の授業～」



- ・AIとミライシードを活用した、個別最適な学びと協働的な学びの実現
- ・校務負荷軽減による、支援が必要な生徒の伴走と学びの接続
- ・英会話から英作文まで、様々な場面で生徒が自走する英語の授業

活用背景・ねらい

中学校でのICT端末の活用が低く、特に「考えをまとめて表現」「やりとり」の場面が不足していた。小学校で身に付いたICTスキルが中学入学で断絶しやすい点も課題である。特に英語科における圧倒的な発話量・アウトプット不足や、探究学習における資料整理、構成段階での思考支援の欠如は、生徒の資質・能力を伸ばす上で大きな足かせとなっている。それらを打破し、**個別最適な学びと協働的な学びのベストミックス**を実現することをねらう。

成果・効果

テストパーク（カスタム作成機能）により**英単語テストの平均点が上昇**。即時フィードバック→当日中の振り返りが語彙定着に寄与した。英語AIプラットフォーム「WorldClassroom」活用により**英会話の心理的障壁が下がり、語彙力・発話量ともに大幅な向上**が見られた。外部コンテストで**全国第4位・複数名の個人入賞**も果たした。生成AI「スタディポケット」の活用により、生徒は「検索」から「対話」へと学びをアップデートさせ、資料整理やレポート構成の推敲、複数視点からの比較検討を主体的に行うようになった。また、テストパークや生成AIを活用することにより、**校務の大幅な効率化**を達成した。

授業・取り組みの流れ

① AIとの対話によるアウトプットの日常化

授業冒頭にWorldClassroomの生成AIキャラクターと英会話をを行い、その後ペアで短いやりとりをする。AIの即時フィードバックにより、生徒は失敗を恐れず**個別最適なトレーニング**を積むことができる。クラス全体の**語彙力・発話量の底上げ**につながった。

② 基礎学習を個別最適化する

教科書内容確認後、新出語はドリルパークで反復する。課題は単元ごとに配信し、生徒は**自分の理解度に合わせて回数・ペースを調整**する。教師は学習ログを見て、つまずきが大きい生徒に短く介入する。

③ 表現をAIで磨き、作品にする

オクリンクプラスで**手順付きロードマップ」「お手本」「提出用」カードを配付し、迷子を防ぐ。生徒は友達紹介の英作文を作り、**生成AIスタディポケット**の「授業目的に沿うモード」を対話型コーチとして添削・言い換え・語数調整を行う。さらに**Canva AIで作文内容を視覚化した画像を生成し、伝わる表現へ整える**。教師は“答えをもらう”使い方にならないよう、質問の仕方と根拠の残し方を指導する。**

④ 相互参照で協働的な学びを加速する

完成カードはオクリンクプラスの「みんなのボード」に実名で提出し、**相互参照・リアクション**をする。「友達の表現を真似してよい」を公認し、**良い表現がクラスに広がり協働的な学び**になるよう設計する。早く終えた生徒は、語彙練習や音読練習へ**自由進度的に移行**する。

⑤ 次時に向けて個別最適化された練習を自走させる

次時の発表に備え、WorldClassroomで自作英文の音読練習を行う。AIによる読み上げや発音正解率判定により、**教師が介在せずに自己調整しながら改善を繰り返す**。教師は創出された時間で、支援が必要な生徒の伴走と学びの接続に専念する。



①生成AIキャラクターとの英会話

友達のすてきなところを紹介しよう

①スタディポケット テンプレートからチャット
右上「5桁のコードを入力」で**99075**を入力
中高英語友達紹介英作文サポートを使用

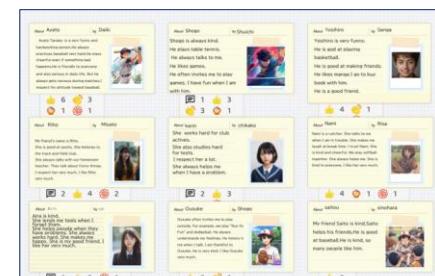
②対話をして英文を完成させる

③英文をもとにCanva AIで画像生成をする ※横縦比=3:4

④カードを完成させて、3枚目のみ、**みんなのボード**に提出する



③手順付きロードマップ



④みんなのボード上の完成カード

中3家庭科 新たなモノづくり「学びを形に、形を社会へ」 消費生活啓発ゲームを共同編集し、地域に届ける授業



- ・「オクリンクプラス」を協働制作の中核に据え、「みんなのボード」で同時編集。
- ・事前学習で「提出BOX」に集約した消費者トラブル事例や対処法を基に、得意を生かした役割分担で啓発ゲームを共同制作。
- ・地域や次年度の学習にも活用できる、更新可能な消費生活啓発教材へと発展。

活用背景・ねらい

情報化が進み、中学生も日常的にネットショッピングやキャッシュレス決済に触れる一方、消費生活に関する学びは知識の理解にとどまりやすく、学んだことを活用して表現したり実践的に確かめたりする機会が限られていた。また、従来の創作活動では、技能の得意・不得意によって成果が左右されやすく、ICT活用力や発想力など個々の強みが生かされにくい課題があった。そこで本実践では、ミライシード「みんなのボード」を活用し、生徒一人ひとりの得意を生かして協働し、学びを形にして社会につなぐ新たな創作活動の実現をめざした。

成果・効果

顕著だった変化は、「**自分の得意がチームの力になる**」という実感の広がりである。アイデア、デザイン、ICT、知識など役割分担により、社会に伝えることを意識した協働経験が自己効力感を高めた。発言が苦手だった生徒も、可視化された共有の場を通して参加し、互いの強みを認め合う雰囲気が形成された。「**一人ではできなかつたことが仲間とならできた**」という達成感が、学びへの意欲と自己肯定感の向上につながった。

授業・取り組みの流れ

① 導入（ねらいを共有）

消費生活の学習を踏まえ、「消費者市民社会を自分ごとにする」をテーマに、生徒自身の消費行動を振り返り、合意形成と意思決定の重要性を確認。昨年度の**オクリンクプラスを使った「売買ゲーム」**の学びを土台に、今年度は「消費生活を啓発する場」を自分たちで社会に発信することを提案した。「ポスターより体験で伝えたい」「誰もが楽しめる形にしたい」という声が多く、ゲーム制作による啓発に方向性を定めた。

② 展開（協働で形にする）

ミライシードのみんなボードを中心とした複数生徒が同時編集できる環境を整備。各班でアイデア・知識・デザイン・ICT操作など得意分野を生かして役割分担し、制作を進めた。アイデアが得意な生徒は世界観・ルール設計、知識が強い生徒はトラブル事例と根拠を整理、デザインが得意な生徒はUIやビジュアルを作成、ICTが強い生徒はデータ統合とプレゼン資料を担当。事前の学習で「提出BOX」で集約した「悪質商法・消費者トラブル調べ」を活用し、ストーリーやクイズ、シミュレーションに組み込んだ。他班の作品も相互に試遊し、コメントで改善を重ねることで、伝わりやすさと社会的正確性を高めた。

③まとめ（社会へ接続）

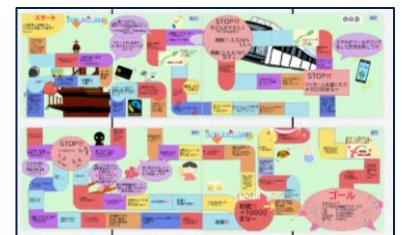
消費生活センターや大学と連携し、客観的視点から改善提案を受けて最終調整。地域住民や大学生との交流会で発表・試遊会を実施し、世代を超えた意見交換を通じて啓発の伝わり方を確かめ、改善の手がかりを得た。完成した啓発ゲームは消費生活センターの啓発活動での活用を視野に、配布・貸出の仕組みを整えた。生徒は「**自分の得意が社会で役立つ**」感覚を獲得し、協働の中で自己効力感と表現力が向上。デジタルの力で個の強みを結び、学びを社会に届ける協働的プロジェクト学習のモデルを示した。



▲オクリンクプラスとスタンプ機能を使った「売買ゲーム」



▲ゲーム作りの様子



▲完成したゲームの一例



▲市民との交流が取り上げられた新聞記事