

子ども達の学び方が変わり始めています

授業が変わり始めています

これまでの学校の授業はほとんどが「一斉指導」と呼ばれるスタイルで、全員が同じ教室で自分の席に座り、全員が同じ内容の先生の話の聞きながら学びを深めていました。

ですが、GIGA スクール構想で子どもが1人1台の端末を使用するようになり、少しずつ授業のスタイルが変わり始めています。

例えば、AIドリルやプレゼンテーションのアプリを使い、子どもが自分なりの方法・ペースで学びを進める場面もあります。また、学びを進める場所も自分の席で取り組んだり、同じ内容の学習をしている子ども同士で集まって取り組んだり、教室内のさまざまな場所で取り組むこともあります。もちろん、教師は全員の学びの様子を机間指導やアプリなどを活用して把握することができます。

授業でICTを有効活用しながら「個別最適な学び」と「協働的な学び」をバランスよく進め、主体的・対話的で深い学びの実現を目指します。



一斉指導のイメージ



教室内に一人て学ぶ子、複数て学ぶ子が混在しています。

家庭学習が変わり始めています

これまでは学校が宿題のプリントを作成して配布したり、教科のドリルのページを指定して取り組ませたりする宿題がほとんどでした。この方法は、どの子どもも同じ内容の宿題に取り組むため、教師が意図的にプリントを作成することができること、ある問題に対する教室全体の理解度を確認することができるというメリットがあります。

ただ、子どもの理解度や、必要とする学習内容は一人ひとり異なります。そういった時にAIドリルを活用することで、アプリが子ども一人ひとりに応じた問題を出題してくれます。また、それらの学習履歴（スタディログ）は記録されているので、子どもが自分の学びを振り返ったり、教師が今後の指導に活かしたりすることもできます。

他にも、学校で作成していたプレゼンテーションやレポートの続きを家庭学習として行うといった、学校と家庭間での学びの連携もスムーズになっていきます。



紙の宿題のイメージ



小学1～中学3年生までの問題に誰でも取り組むことができます。解答が正解か不正解かもその場ですぐわかります。
※Qubenaの画面です。

以上のように、芽室町では従来の学びのスタイルの良さも十分に生かしつつ、「令和の日本型学校教育」がめざす教育を実現する手段として、ICTも有効活用しています。

※上記の取り組み内容は一例であり、学校や学年によって取り組み状況が異なる場合もあります。

内容についてのお問い合わせは、芽室町教育委員会までお願いします。

芽室町の小中学生が利用できる学習用アプリ(一部) ※学校でも家庭でも使用できます。

Qubena (キュビナ)

AIドリルアプリ。子ども達の(Qubenaへの)取り組み状況や理解度から適切な問題を出題してくれます。

ロイノート

先生が子ども達に課題を配布し、子どもがその課題に手書きで書き込んだものを簡単に提出する等が簡単にできるアプリ。

ライフステック (中学校のみ)

プログラミングについて、キャラクターとのやり取り等を通して学べるアプリ。

Libby(リビー)

芽室町図書館の電子図書を読むことができるアプリ。

Google for Education

ドキュメント(ワープロ)、スライド(プレゼンテーション)、スプレッドシート(表計算)、フォーム(アンケート作成)などのアプリがあり、学習や特別活動などで使用することができます。



活用シーン紹介(一部)

情報収集し、交流しながら考えをまとめる



教科書やネットから読み取った情報をアプリ上に蓄積することができます。また、それらの情報を友人と一緒に見て相談しながら、授業のまとめ等のスライドを共同編集することもできます。

カメラ機能を有効に活用する



理科で植物の写真を継続して撮影したものを見てその変化を観察したり、自分が書いたノートを撮影し、その写真をクラス全員で共有してお互いの考えを見合ったりすることができます。

先生が学びの様子を把握する



子ども達が1人1台の端末で学習している時、先生は自分の端末から子ども達の画面を確認することができます。全員の学びの様子を確認しながら学びを進めていきます。