

※文字の大きさは Meiryō UI /12 ポイント以上とし、行間・文字間、上下左右の余白は変更しないでください。
 ※具体的に示したい図、写真、表、グラフなどは、(写真1) (表1) などと文中に記載し、右ページに(写真1) (表1) などと表記の上、貼り付けてください。
 ※文章と図等を組み合わせながら作成することも可能です。各項目の枠の上下幅は、変更可能です。
 ※いずれの場合も、必ず A3 片面 1 枚におさまるように作成してください。ファイルサイズは 5 MB 以下としてください。

【様式1】

<p><エントリーシート></p> <p>※事務局記入欄</p> <p>No. : A - 10</p>	<p>部門 研修成果活用部門 平成30年第4回中堅教員研修</p>	<p>学校名・氏名 薩摩川内市立海陽中学校 倉元 賢一</p>
<p>活動名 ICT活用指導力校内研修 -APDCA サイクルとルーブリックの活用-</p>		
<p>課題の設定：</p> <ul style="list-style-type: none"> ルーブリックを活用して、ICT活用指導力を適切にアセスメントした上でマネジメントする。 APDCA サイクルで自己の課題と成長を実感しながら研修を進められるように工夫する。 ICT 機器別に活用事例を整理し実践しやすい環境を整備する。 新しい活用法を考案したり発見した場合は説明カードに追記して共有するなど教師の同僚性を活用する。 		
<p>方針・計画：</p> <ul style="list-style-type: none"> ICT活用指導力を的確にアセスメントするためには、質問紙の内容を具体的にすればよいのではないか。 校内での研修プログラムを整理することで、研修がより活性化するのではないか。 ルーブリックで自分のICT活用指導力を把握することで、研修を効率よく行えるのではないか。 		
<p>活動内容：</p> <ul style="list-style-type: none"> ICT活用指導力をアセスメントしやすくなるように、質問紙に説明や事例を加える。(図1)(表1) UNESCO 2010 ICT TRANSFORMING EDUCATION を参考に ICT についての学習(主に機器活用)、ICTを活用した指導(主に指導方法)について表のようなルーブリックを作成した。(表2, 3) SAMR モデルによる ICT 活用事例を整理して、個人でも研修できるような参考資料を作成した。(表4) APDCA による校内研修プログラムを作成し、研修を効率よく行えるように整備した。(図2) 		
<p>活動の成果：</p> <ul style="list-style-type: none"> ルーブリックを活用して自身の ICT 活用指導力を的確にアセスメントすることで、次に何ができるようになれば良いかがわかり、自己の課題を明確にすることができた。 ICT 機器の接続に難しさや不安を感じる教師が多いことが分かったため、接続の仕方の研修や常に接続しておける環境を整備して機器の活用を促進した。(表5) SAMR モデルによる ICT 活用事例を整理することで、教師の「こういうことがしてみたい」という希望からどのような機器を使えばよいかというアドバイスや実践をサポートすることができた。 実際に ICT 機器を操作する研修機会をつくることで、教師の不安が解消して、授業で ICT を活用することができるようになることが分かった。 学校組織の同僚性を有効に活用し、ICT 活用が得意な先生に聞きながら研修をしていくメンター方式の研修が有効であることがわかった。(表6) 		
<p>アピールポイント(アイデアや工夫)：</p> <ul style="list-style-type: none"> ルーブリックを活用して、APDCA の流れで研修を行うと、自分のできる事できないことを整理することができて、研修が効率よくできるようになる。 SAMR モデルによる ICT 活用事例を整理することで、「こんな授業をしてみたい」というニーズに対して教師が同僚性を活用して相互にアドバイスしながら研修を進めることができる。 ICT 活用に関する個々の教員の課題に応じて学校ベースで行われる OJT(On the Job Training)やメンター方式の研修を進めるうえでも APDCA モデルは有効である。 		

図1 質問に具体例を加えた

「B 授業中に ICT を活用して指導する能力」
 教員がコンピュータや提示装置などを活用して資料や教材をわかりやすく提示すること
 授業の中で、教員が資料を説明したり課題を提示したりする場面や児童生徒の知識定着や技能習熟を図る場面において、教員が ICT を活用する能力

B-1 学習に対する生徒の興味・関心を高めるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。
 具体的には?
 教員がコンピュータや提示装置などを活用して、資料などを拡大して提示することで、学習内容に対する児童生徒の興味・関心を高め、主体的な学習が展開できるようにする

B-2 生徒一人一人に課題意識をもたせるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。
 具体的には?
 教員がコンピュータや提示装置などを活用して、児童生徒に課題解決のイメージを持たせ、課題を明確につかませて、自ら学び自ら考える主体的な学習が展開できるようにする

B-3 わかりやすく説明したり、生徒の思考や理解を深めたりするために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。
 具体的には?
 教員がコンピュータや提示装置などを活用することにより、児童生徒に課題解決の糸口を与えることが可能であると考えられる。課題解決の場面において、教員が ICT を活用して、児童生徒の思考を深めたり理解を促したりする

B-4 学習内容をまとめる際に生徒の知識の定着を図るために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などをわかりやすく提示する。
 具体的には?
 教員がコンピュータや提示装置などを活用して、資料や教材をわかりやすく提示することで、児童生徒の知識の定着や技能の習熟を図ることが可能となり、学習をまとめる場面において教員に必要な能力

表1 活用例を教科ごとに例示しイメージしやすくした

B	授業中にICTを活用して指導する能力		
B-1	学習に対する生徒の興味・関心を高めるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。		
B-1-01	生徒にインターネットにある豊富な作品や事例を紹介して学習に対する興味・関心を持たせる。		共通
B-1-02	生徒にインターネットにある最新の情報や最新の技術を紹介して学習に対する関心を高める。		共通
B-1-03	生徒に現実感のある仮想環境やシミュレーションを提示して学習への興味を持たせる。		共通
B-1-04	学習活動のイメージを持たせるために動画やアニメーションなどを効果的に提示する。		共通
B-1-05	体験することの難しい状況をシミュレーションソフトで体験させて学習に対する興味を持たせる。		共通
B-1-06	インターネット上で調べた資料を授業で活用して、児童生徒自身で学習に対する興味を持たせる。		共通
B-1-07	まとまった文書を量産型印刷において、生徒のイメージを出力したり量産型印刷した資料を効果的に活用する。		共通
B-1-08	古文や文学教材を扱う授業の導入段階などにおいてインターネットなどを活用して様々な作品と出会わせ、興味・関心を高める。		国語
B-1-09	歴史的分野の学習で、地域の史跡や文化財への関心を高めるために、公共機関や博物館、郷土資料館などのWebサイトの情報をプロジェクトで提示する。		社会
B-1-10	南島島の地図や映像をプロジェクトで提示し、島の景観の美しさに関心を高める。		社会
B-1-11	関関コンテンツをプロジェクトで提示して、計算や地域の数値的教材などへの興味・関心を高める。		数学
B-1-12	正負の数の加減の学習において、数値が数値線上で変化する様子アニメーションで提示して生徒の興味・関心を高める。		数学
B-1-13	火成岩の学習で、キラウェアなど様々な火山の噴火と溶岩の動画を提示して、溶岩の性質とでき方についての興味・関心を高める。		理科
B-1-14	実験・観察での道具の誤った操作や危険な操作のビデオクリップを提示し、安全な実験・観察への生徒の興味・関心を高める。		理科
B-1-15	速度や加速度を変えた曲を聴くことにより、速度や強弱の働き及びそれらによって生み出される楽曲の雰囲気や曲想の変化に興味を持たせる。		音楽
B-1-16	世界の音楽を紹介するWebページを視聴することで、日本の音楽及び世界の諸民族の音楽における楽器の音色や奏法と歌唱表現に興味・関心をもたせる。		音楽

表2

	S	A	B	C
ICTについての学習	ICT活用精通	ICTをいつどう使うか理解	教科でICTをどう使うか学ぶ	ICTを知る
ICTを活用した指導	革新的でオープンな学習環境を創造し管理する	多様な指導方法で学習を促進する	従来の指導を拡張する	道具を使う

UNESCO 2010 "ICT TRANSFORMING EDUCATION" を参考にルーブリックを作成

表3

()月()日	実物投影机	パソコン室	教室パソコン
ICTについての学習	S	S	S
	A	A	A
	B	B	B
ICTを活用した指導	C	C	C
	S	S	S
	A	A	A
	B	B	B
	C	C	C

図2 PDCA に A を加え適切な実態把握へ



表4 SAMR で分類

段階	説明	電子黒板	実物投影机	パソコン室	タブレットPC	BYOD (個人のスマホ)	クラウドサービス
Transformation (変革)	従来の学習方法(紙媒体)をデジタル化し、学習環境を大きく変革する。学習者の主体的な学びを促す。	○	○	○	○	○	○
Modification (改良)	従来の学習方法をデジタル化し、学習環境を少し変革する。	○	○	○	○	○	○
Augmentation (拡張)	従来の学習方法をデジタル化し、学習環境を少し変革する。	○	○	○	○	○	○
Enhancement (強化)	従来の学習方法をデジタル化し、学習環境を少し変革する。	○	○	○	○	○	○

表5 研修の成果

	事前	事後	事前	事後
B 授業中に ICT を活用して指導する能力	わかりやすい	わかりやすい	わかりやすい	わかりやすい
B-1 学習に対する生徒の興味・関心を高めるために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	10.0%	80.0%	70.0%	20.0%
B-2 コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	10.0%	40.0%	50.0%	20.0%
B-3 わかりやすく説明したり、生徒の思考や理解を深めたりするために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	10.0%	50.0%	60.0%	10.0%
B-4 学習内容をまとめる際に生徒の知識の定着を図るために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などをわかりやすく提示する。	10.0%	50.0%	60.0%	10.0%

表6 実際に ICT を使うことが次の

	2013ベネッセ	事前	事後
ICTを活用した授業事例などの授業案を知ることができたから	31%	33%	67%
どのような教材があるのかを知ることができたから	35%	22%	44%
実際にICTを活用した授業を見ることができたから	38%	22%	56%
実際にICT機器を操作する機会があったから	49%	44%	89%
授業計画の作成をICT支援員にサポートしてもらったから	25%	0%	22%
機器操作のサポートをICT支援員に行ってもらったから	45%	0%	22%
その授業でどのような力が身につくかが明確に分かった	15%	0%	33%
学校で研究として進めていたから	13%	0%	33%
その他	9%	0%	0%
あてはまるものはない	8%	0%	0%

研修のきっかけに