ICTを活用した
教育の実践と課題

第２回目

北海道教育大学　教職大学院　札幌校
福島　耕平

シリーズの全体像と本日の問い

第１回

教育観・学力観の
アップデート

第２回
授業デザインの
転換
（本資料）

第３回

生成AIとの
協働実践

子どもたちに主体的な学びを育てるために、
授業はどのように変わる必要があるのか？

前回の振り返り

従来のパラダイム

「何を教えるか」

役割：Teacher

新しいパラダイム

「何を育てるか」

役割：Learning Designer

学力観が変われば、授業デザインも変わる
端末導入は、その設計を見直す絶好の機会となる

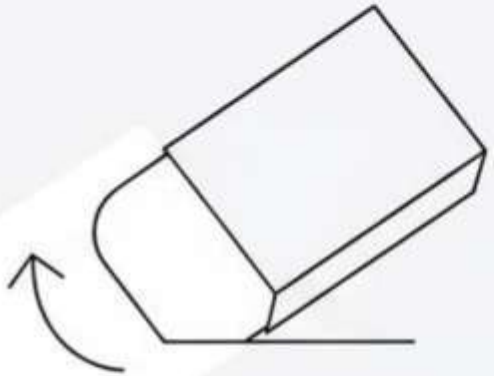
「アンラーン（学びほぐし）」から始める

~~全員が同じ内容を同じペースで学ぶべきだ~~

~~学びは教室の中だけで完結する~~

~~評価は完成した成果物のみで行う~~

~~教師が知識を伝えることが学習の中心である~~



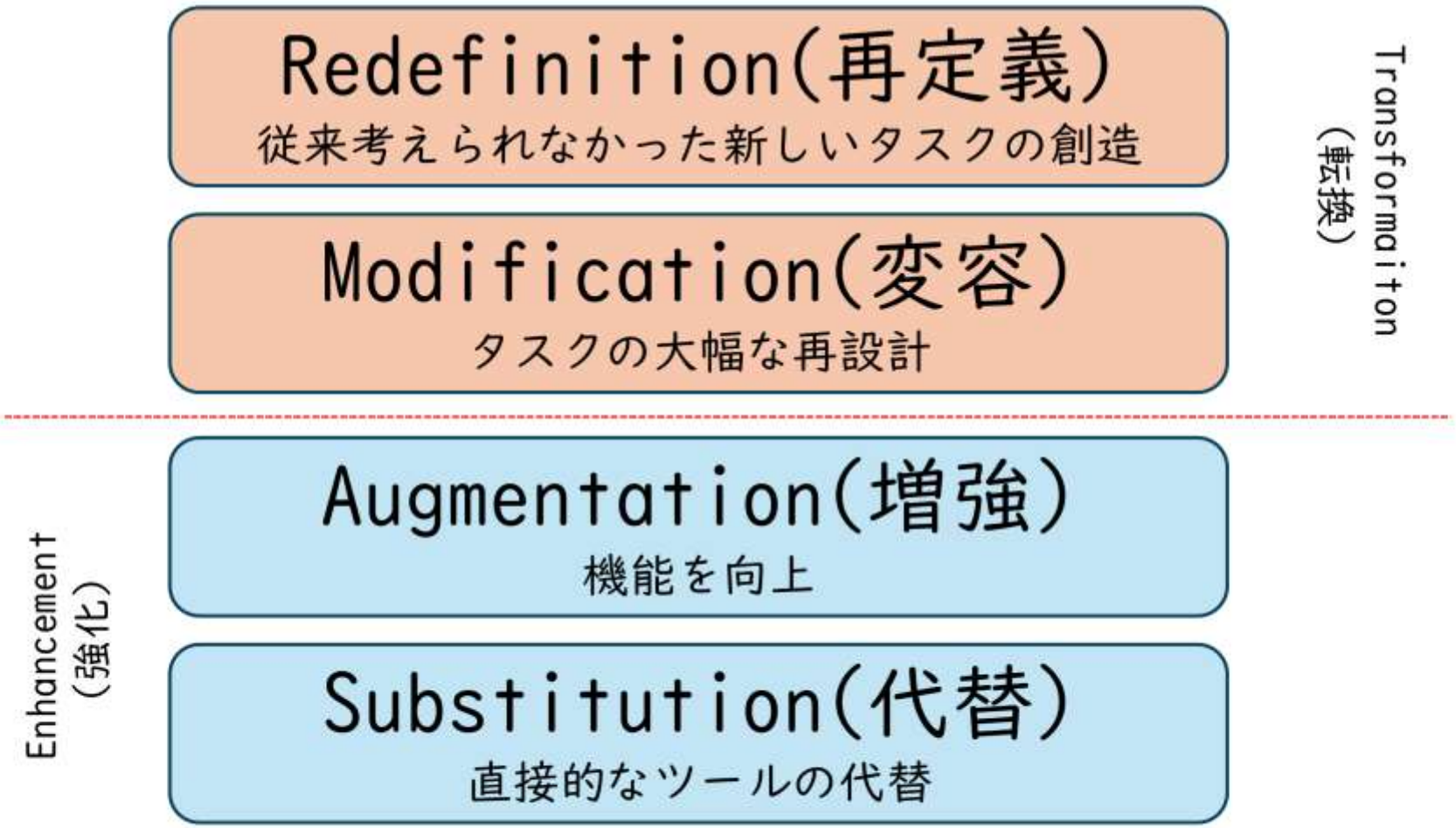
新しい知識を得るだけてなく、古い前提を手放す
「アンラーン」が、ICT活用授業のスタートライン

「デジタル化」と「授業改善」は異なる

	従来型	単なるデジタル化	新しいデザイン
目的	知識の定着	効率化・ ペーパーレス	多様な学びの実現
教師の役割	説明する人	デジタル教材を 配信する人	学びの経路を 設計する人
学習の構造	教師主導・ 一斉	端末を使った 一斉授業	個と協働の往還

学校でのICT活用レベル

SAMRモデル(学校教育でのICT活用レベル)



A Brief Introduction to TPCK and SAMR
Ruben R. Puentedura(2010)

例えば・・・

Redefinition（再定義）

カリキュラムの再編成（学校間交流 等）

Modification（変容）

作品や感想，振り返りの共有・交流
（比較・類推・多角的考察）

Augmentation（増強）

コピー＆ペースト（修正・改善の容易さ）

混成型テキストの作成，文章産出量の増加

Substitution（代替）

文字が打てる（ワープロ）

個別最適な学びと協働的な学び

個別最適な学び

1人で孤立して
学ぶことではない

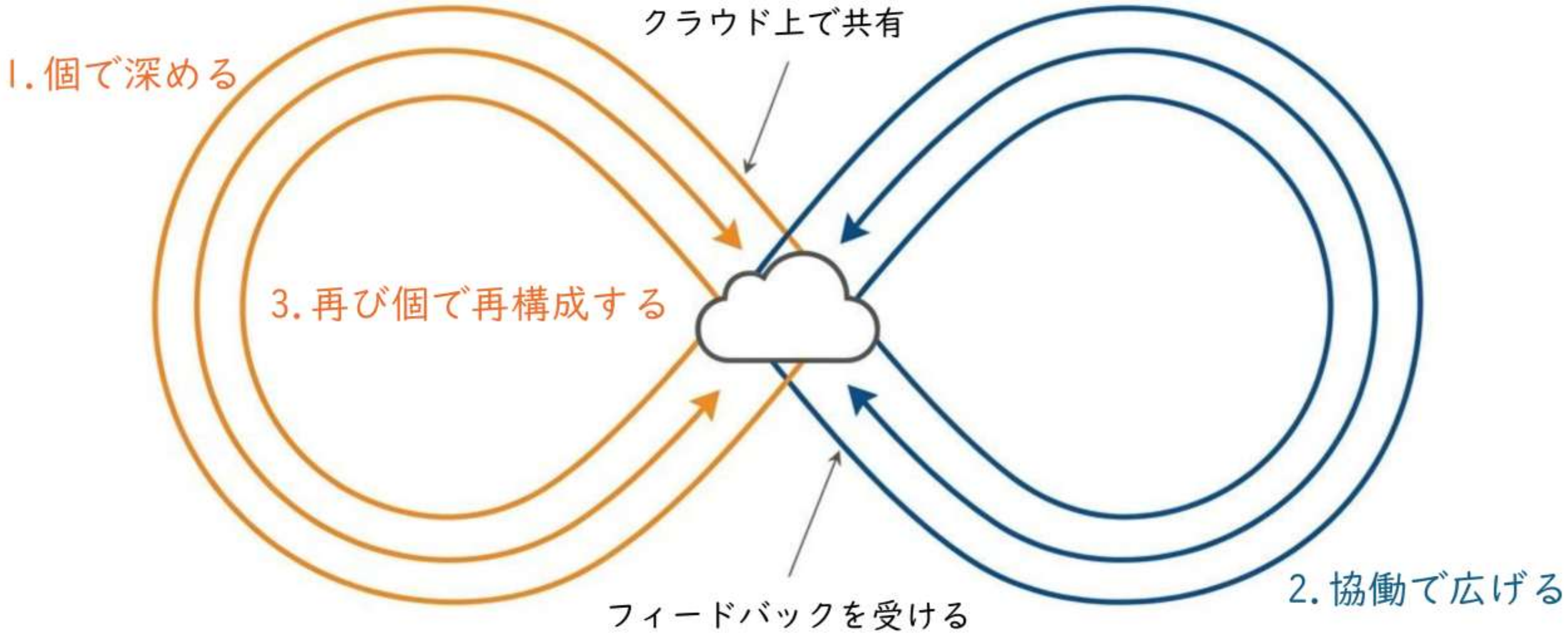
自分のペースで資料を見直し、
自分に合った方法を選択する
「自分の学びに責任をもつ経験」を
育てる

協働的な学び

端末は友だちとつながるための
強力な道具

共同編集やコメント機能を活用し、
考えを共有する
発言が少ない子も文字で参加できる
環境を作る

「個と協働の滑らかな往還」を支える

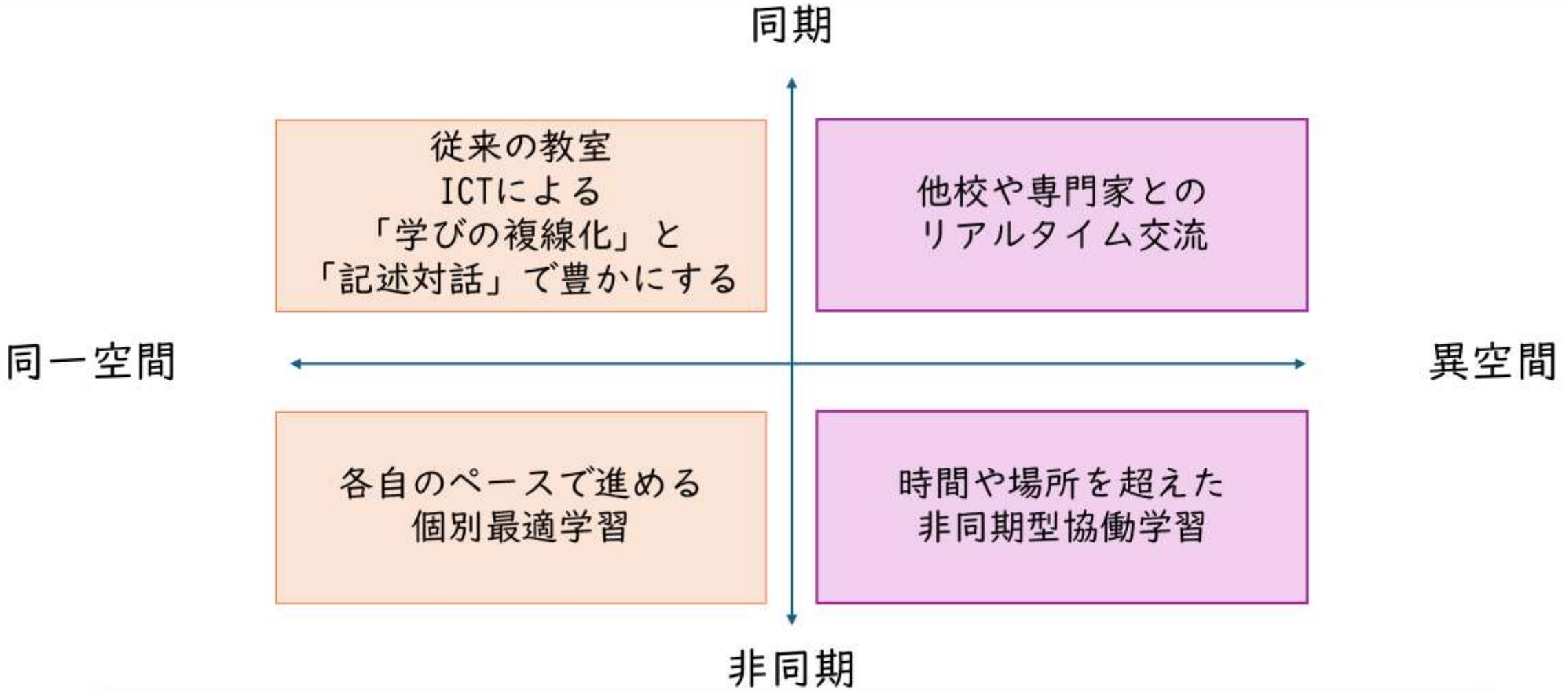


対話の形を広げる：「口述対話」と「記述対話」

	話し言葉（口述）	書き言葉（記述）
特性	瞬発的、相手の反応を受けながら進む	熟考的、立ち止まって考えを整理できる
記録	その場で消える	思考のプロセスが記録に残る
参加	発言力のある子が中心になりがち	全員が同時に参加でき、友達の意見を読み返せる

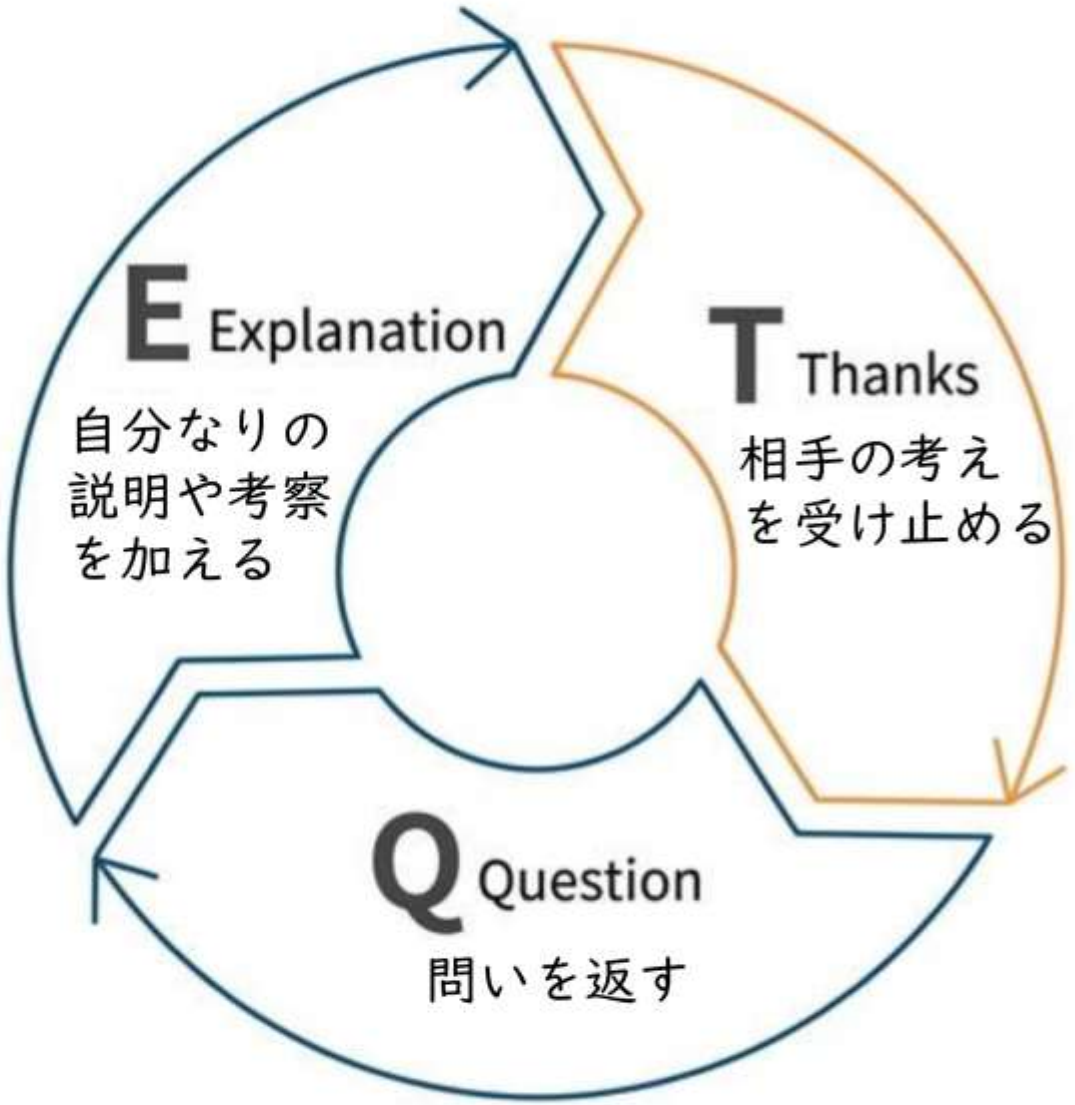
ICTによって「記述対話」が日常化し、
一度立ち止まって深く考える対話が可能

ICT活用を４象限で捉え直す



同期・同一空間（教室）でもICTの価値は大きいが
端末は「時間と空間を超える学び」の可能性

相互フィードバックを高める「TQE」モデル

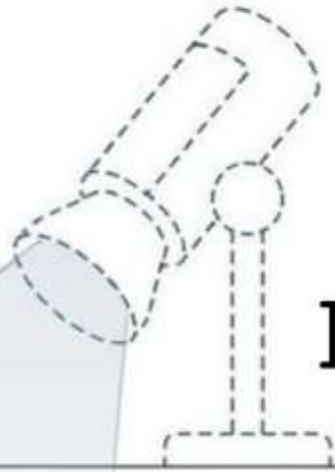


単なる「いいね」や感想のやり取りではなく、この構造を用いた記述対話を行うことで、学習者同士のフィードバックが深まる

学校間を超えた非同期協働学習に活用できる

思考の足跡を見取る

完成した成果物
（従来の見取り）



ICT

思考の足跡

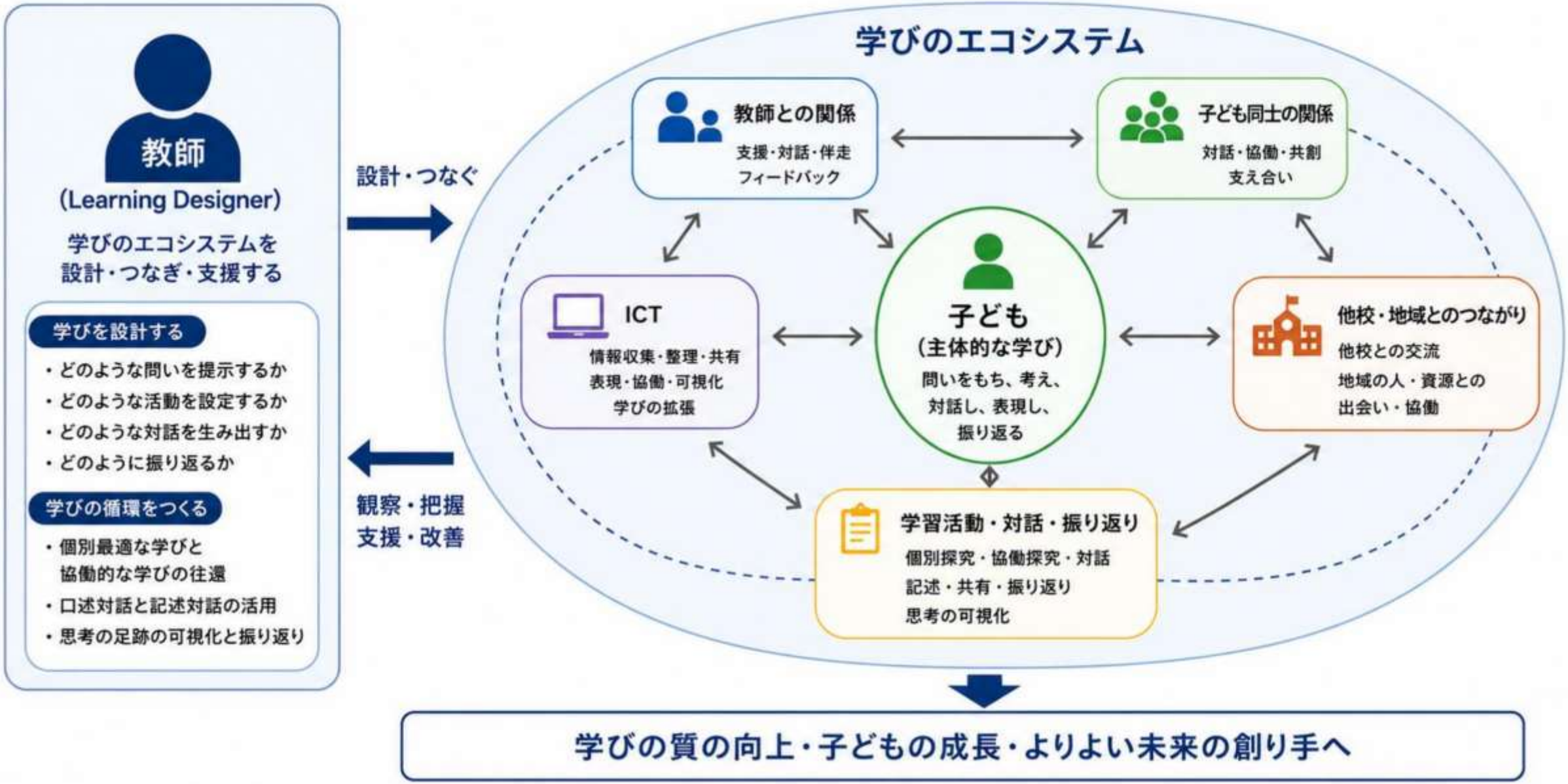
下書き

友だちからのTQEコメント

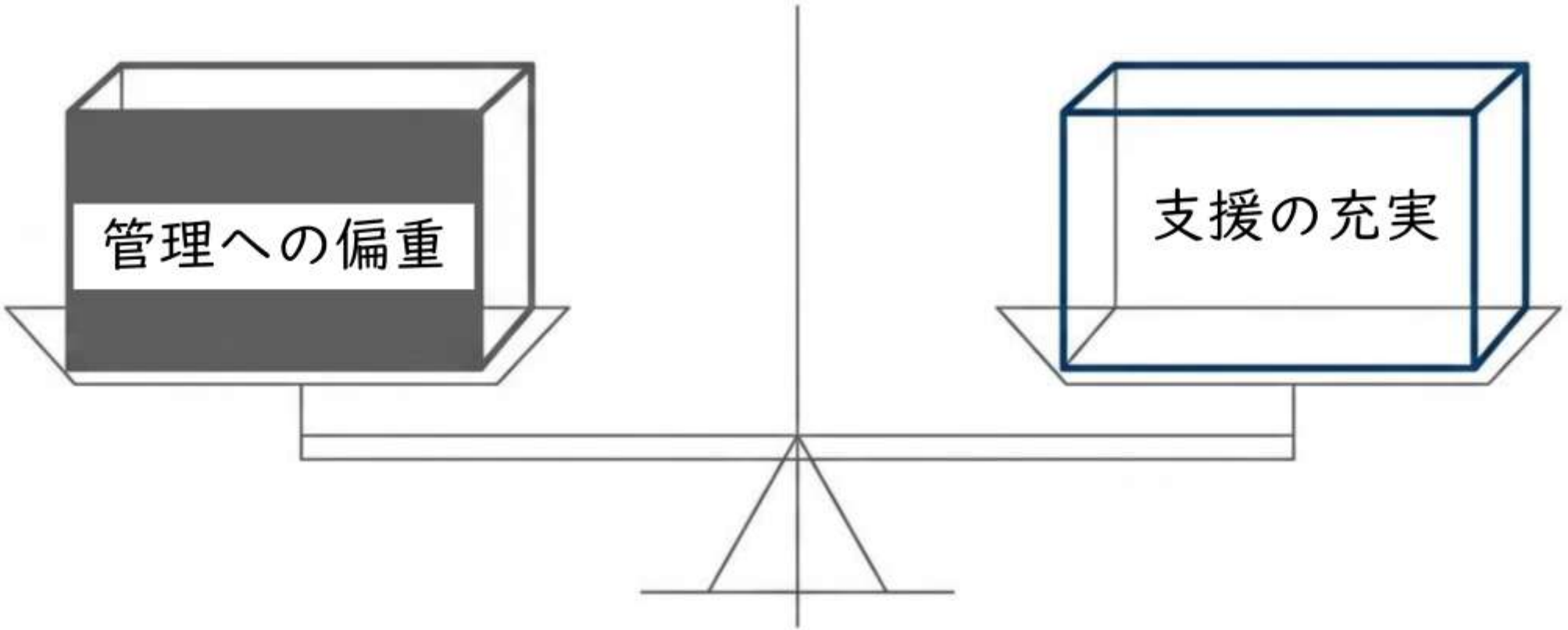
修正・推敲

ICTは「結果」だけでなく、「思考の足跡」を可視化

意図的にオーケストレーションする

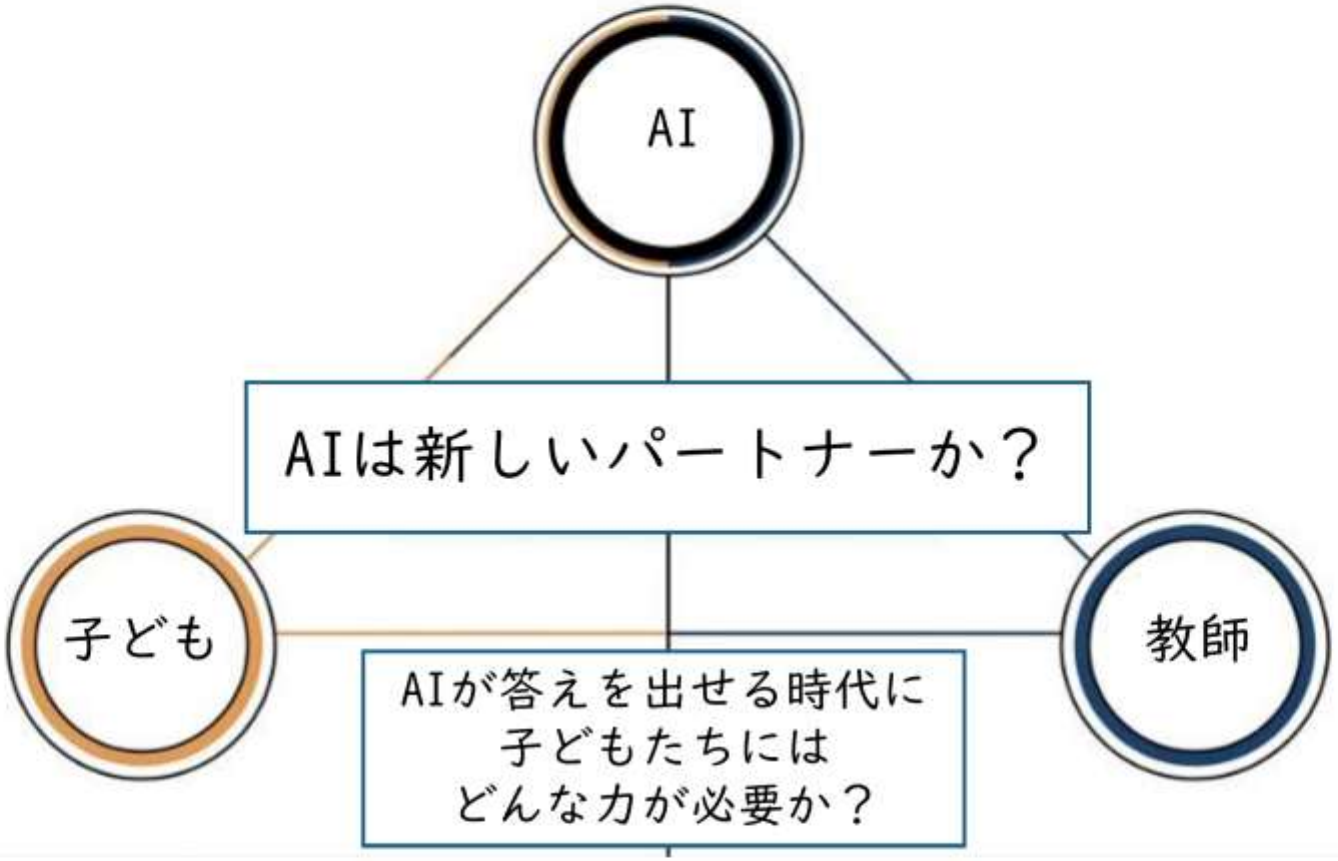


手段の目的化を防ぐ



機能が増えるほど、一律に「管理」する方向へ進む危険性
学びを豊かにすること、その判断には教師の専門性が不可欠

次への接続



「学びの設計（デザイン）」と思考の「プロセス」への着目

AI時代の教育を考える上での強固な土台となる