

デジタル学習基盤を活用した授業

参考資料 4

自らの課題を見つけ、考え探究し、多様な他者と協働する

導入

展開

終末

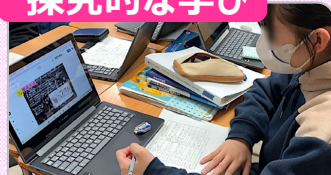
目標の具体化

小学校 第1学年 算数

1	B	いろいろなものかさを、すう字でかくはうほうを、じふんでかんがえられるようにかんばる。	
2	110	C	いろいろなものかさを、すう字でかくはうほうを、かんがえられるようになりた。
3	A	すう字にかかすのりょうのかさをかき、ともだちにつたえる。	
4	B	すう字にかかすのりょうのかさをかき、じふんでかんがえられるようにかんばる。	
5	110	C	すう字にかかすのりょうのかさをかき、かんがえられるようになりた。
6	A	あさいかずのわかやさいわけかさを、ともだちにつたえる。	
7	B	あさいかずのわかやさいわけかさを、じふんでかんがえられるようにかんばる。	
8	110	C	あさいかずのわかやさいわけかさを、かんがえられるようになりた。
9	A	おちほのまいすうのかさをかき、ともだちにつたえる。	
10	B	おちほのまいすうのかさをかき、じふんでかんがえられるようにかんばる。	

学習の見通しの共有

探究的な学び



学びながら課題を見つける (課題設定・情報収集)



情報を整理・分析する

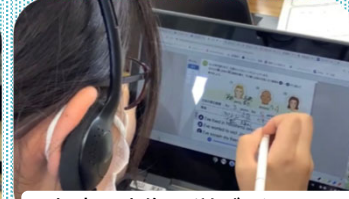


まとめ・表現する

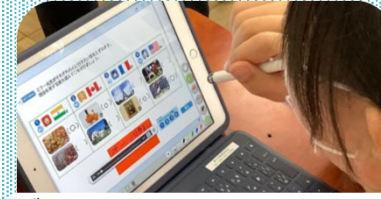
個別最適な学び



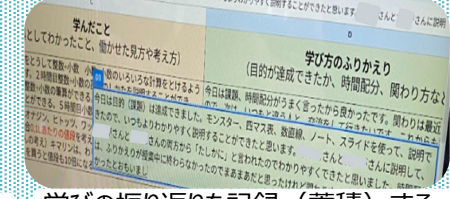
自分のペースで学習を進める



音声・映像で学びを深める



デジタルドリルで進捗に合わせて学ぶ



学びの振り返りを記録 (蓄積) する



興味・関心を駆り立てる

協働的な学び



異なる考えの子供と協働して学ぶ



海外の子供とつながって議論する



みんなで確認する

多様な子供たちの『深い学び』を確かなものに (学びの保障)



外国籍の子供



病室の子供



別室の子供



登校できない子供



支援を要する子供



令和7年度全国学力・学習状況調査の結果のポイント（ICT関係）

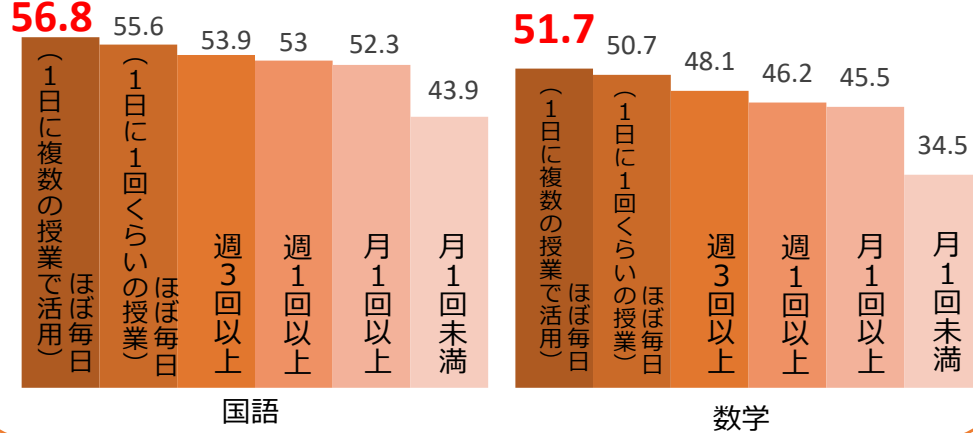
- ◆ ICT機器を「ほぼ毎日」「週3回以上」活用する学校は、小学校97%（前年比3ポイント増、中学校94%（前年比4ポイント増））。

- ◆ 該当者のいる学校の7割以上で、授業配信を含め、ICT機器を活用した不登校児童生徒の学習活動等の支援が行われている。

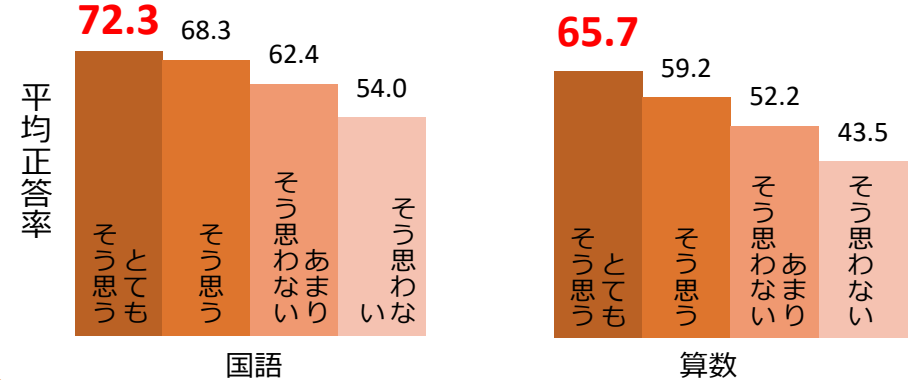
- ◆ 児童生徒のICT機器を使用する頻度と各教科の正答率・スコアとの間に、一定の関係が見られる。

- ◆ ICT機器を活用する自信がある児童生徒ほど、各教科の正答率・スコアが高い傾向や、探究的な学びに取り組んだと回答する傾向が見られる。

ICT機器の活用率×正答率（中学校）

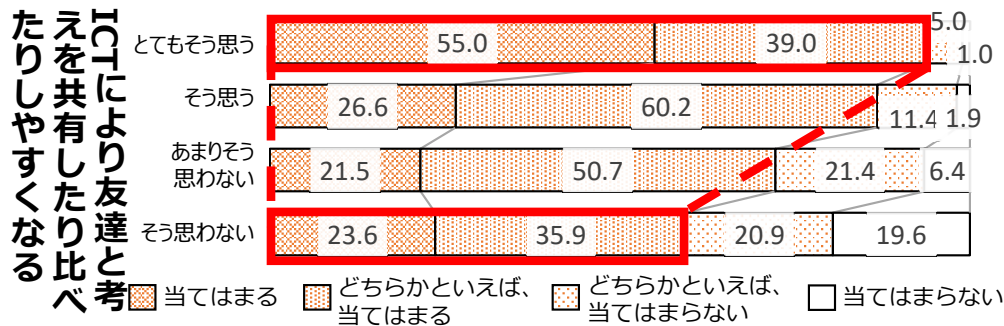


「ICT機器を使って情報を整理できる」×正答率（小学校）



- ◆ 約9割の児童生徒が、ICT機器活用の効力感を感じており、このような児童生徒ほど、自分と違う意見や新たな考えについて考えることに前向きな傾向が見られる。

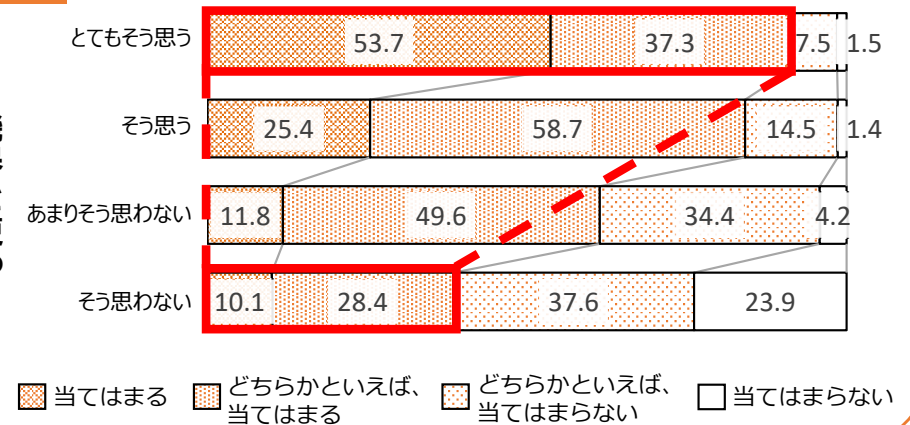
中学校 話し合いで考えを深めたり新たな考えに気付いたりした



小学校

学んだことを生かしながら考えをまとめていた

ICT機器を使って情報を整理できる



OECD生徒の学習到達度調査PISA2022のポイントより

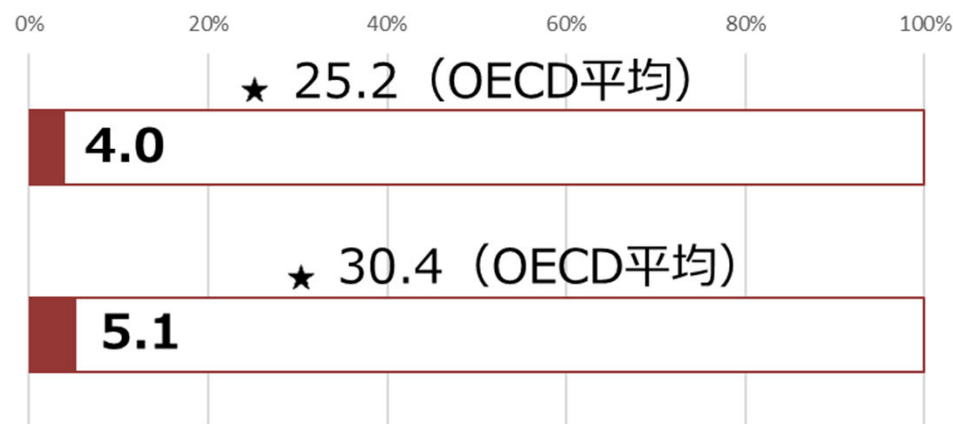
○日本の生徒は、授業中のICT機器の利用により注意散漫になることが、OECD諸国と比較すると少ない。

生徒質問調査 問35 数学の授業の雰囲気（日本）

「数学の授業で、次のようなことはどのくらいありますか。」

生徒は、他の生徒がデジタル・リソース（例：スマートフォン、ウェブサイト、アプリ）を使っているために気が散っている

生徒は、デジタル・リソース（例：スマートフォン、ウェブサイト、アプリ）を使っているために気が散っている。



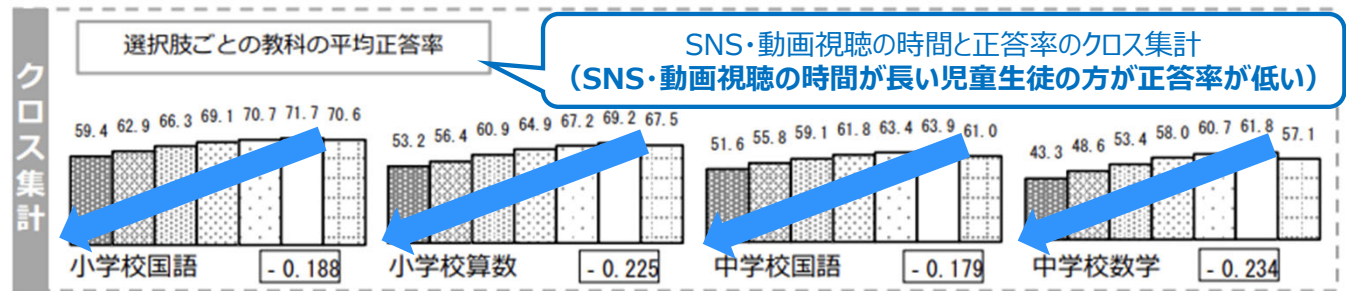
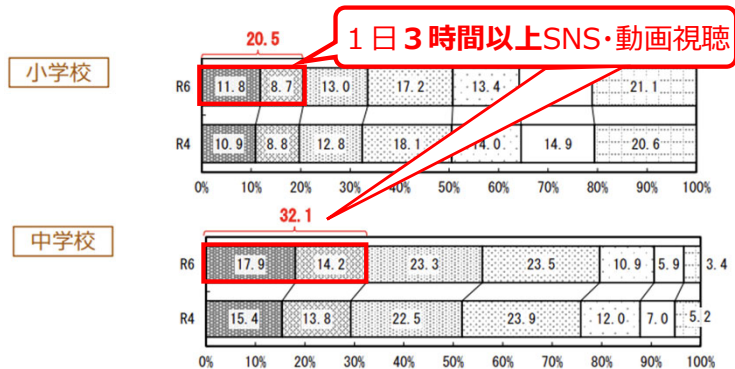
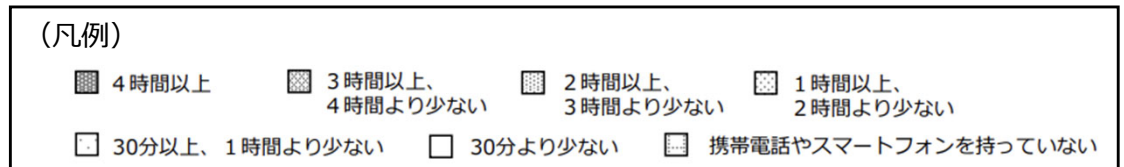
「いつもそうだ」「たいていそうだ」と回答した生徒の割合は、日本が全参加国の中で一番低い。

スマートフォン・SNS等の長時間利用と学力との関係

① 令和6年度全国学力・学習状況調査

児童〔6〕
生徒〔6〕

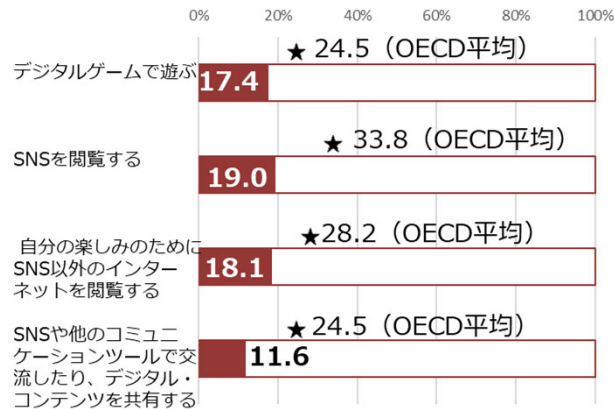
普段（月曜日から金曜日）、1日当たりどれくらいの時間、携帯電話やスマートフォンでSNSや動画視聴などをしますか（携帯電話やスマートフォンを使って学習する時間やゲームをする時間は除く）。



② PISA2022

「学校のある日に、次の余暇活動にかかる時間はどのくらいですか。」

※ 「1日3時間以上」と答えた割合



平日の余暇活動におけるICT利用時間別3分野の平均得点

