

令和4年度 学力向上に係る効果的な取組事例

「教科等の目標を達成するための一人一台端末の活用」

羽生市教育委員会・羽生市立須影小学校・羽生市立三田ヶ谷小学校

羽生市教育委員会の取組

OMEXCBT の活用

今年度より、市内全小・中学校においてMEXCBT（文部科学省 CBT システム）の活用を開始した。また、本市では、令和5年度から埼玉県学力・学習状況調査のCBT（Computer Based Testing）による実施を予定している。

そこで、児童生徒がMEXCBTの使用方法やCBTの解答方法について習熟を図ることができるよう、11月を「MEXCBT チャレンジ月間」に設定した。文部科学省から提供された入門問題や市教育委員会で選定したMEXCBT内の問題を全小・中学校に一齐配信し、期間内に全児童生徒が問題に取り組めるようにした。

MEXCBTチャレンジ月間の実施について（通知）

羽生市では令和5年度埼玉県学力・学習状況調査をMEXCBTによるCBTで実施する予定となっております。

そこで、児童生徒の学習パソコンの操作習熟に向けて、11月をMEXCBTチャレンジ月間といたします。

つきましては、下記のとおり、貴校下関係職員に周知いただき、お取組いただけますようお願いいたします。

記

1 期 間 11月1日（火）～11月30日（水）

2 対 象 小学3年生～中学3年生

3 内 容 期間内に以下の問題にそれぞれ1回以上取り組む。

学年	問題（教科）	問題（操作）
小3	※市教育委員会から重要課題問題を21題	
小4	★家庭用【小4】教科に関する問題10題程度	
小5	★家庭用【小5】教科に関する問題10題程度	・入門問題「児童生徒向け演習用 Windows/Chrome 用」
小6	★家庭用【小6】教科に関する問題10題程度	・「はなもんもんたい（ひらがな） Windows/Chrome 用」
中1	★家庭用【中1】教科に関する問題中3題程度	※どちらかを選択（内容は同じ）
中2	★家庭用【中2】教科に関する問題中3題程度	
中3	★家庭用【中3】教科に関する問題中3題程度	

※テストグループは、「【のほ】MEXCBTチャレンジ月間」です。

※★問題については、課題演習で取り組んだ問題と同一内容です。

【通知 MEXCBTチャレンジ月間について】

実践1

羽生市立須影小学校の取組

羽生市立須影小学校は、令和2・3年度に埼玉県教育委員会「情報活用能力育成推進事業」の研究委嘱を受け、研究・実践を積み重ねた。令和4年度は、その研究成果を生かし、様々な教科で情報活用能力やICTを活用した実践を行っている。

○教科名 体育（第5学年）

○単元名 「Follow & Smile で決めよう、1、2、アタック！（ソフトバレーボール）」

○単元の目標（ICTとの関連部分）

ルールを工夫したり、自己やチームの特徴に応じた作戦を選んだりするとともに、自己や仲間の考えたことを他者に伝えることができるようにする。 〈思考力、判断力、表現力等〉

○身に付けたい力（ICTとの関連部分）

自分や仲間が行った動きの工夫について、動作や言葉、絵図、ICT機器を用いて記録した動画などを使って他者に伝えること。

○単元の目標を達成するためのICT端末の活用

- ・須影小学校では、ICT端末の活用を推進するために、学習指導案にICTの活用について明記している。本単元では、身に付けたい力や評価規準にもICTの活用について明記されている。

【思考・判断・表現】の評価規準

②自分や仲間が行った動きの工夫について、動作や言葉、絵図、ICT機器を用いて記録した動画などを使って他者に伝えている。

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	①ソフトバレーボールの行い方を理解している。	①誰もがゲームの楽しさや喜びに触れることができるように、プレーの制限や得意な仕方などのルールを選んでいる。	①ソフトバレーボールに積極的に取り組もうとしている。
	②ボールの方向に体を向けて、その方向に素早く移動することができる。	②2チームの特徴に応じた位置取りや効果的な攻め方を選んでいる。	②ルールやマナーを守り、善取を受け入れたり、仲間で助け合ったりしようとしている。
	③片手、両手を使って相手コートにボールを打ち返すことができる。	③自分の仲間が行った動きの工夫について、動作や言葉、絵図、ICT機器を用いて記録した動画などを使って他者に伝えている。	③用具の使い方や練習場所に気を配り、安全に活動している。
	④敵方が受けやすいような動きができる。		

【指導案 単元及び学習活動に即した評価規準】

映像や掲示物で本時のねらいにそった技能や動きのポイントを押さえた後に、短い時間の実戦形式の「トライゲーム」を設け、タブレットで撮影した。その後、ICTの「I」、思いやりの「愛」、見合う目の「eye」を意識した「学び『アイ』タイム」を設定し、撮影した動画をもとに、チームで話し合ったり、教え合ったりすることで、本時のねらいとする技能や動きの課題解決につなげられるようにした。

展開 29分	6 トライゲームをする	<ul style="list-style-type: none"> ○トライゲームの行い方 ・時間は3分間行う。 ・自コートからの投げ入れから始める。 ・来前時までと違い、セッターはボールを持ってから動くことができない。 ・アタックラインをもとに、レシーブ、トス、アタックの位置を確認する。 ・タブレットで時チームの動きの撮影を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○前時までに学んだ動きに加えて、アタックラインをもとに、セッターやアタッカーが攻撃しやすい位置に動くことが目的であることを確認する。 ○コート外で連携について考えて仲間に発言している児童を称賛し、広める。
	7 学び「アイ」タイムをする		<ul style="list-style-type: none"> ○セッターやアタッカーがアタックラインを意識して動いているか、また、レシーブがずれてもアタッカーがトスをもらいやすい位置に動いているかという視点を明確にし、撮影した動画や掲示物、模範として伝え合うことを通し、仲間の課題を伝えることの素地をつくる。
	8 メインゲームを行う		<ul style="list-style-type: none"> ○規律ある挨拶や態度で正々堂々と行えるようにする。 ○3段攻撃を意識し、セッターやアタッカーの動きに

【指導案 学び「アイ」タイム・タブレット活動場面の明記】

「学び『アイ』タイム」で、動きの視点とポイントを明確にし、タブレットで撮影した自チームの動画を見ることで、具体的なアドバイスを引き出し、自分やチームの課題解決につなげた。



【学び「アイ」タイム・タブレット活動場面の様子】

実践2 **羽生市立三田ヶ谷小学校の取組**

羽生市立三田ヶ谷小学校は、今年度、全学級でICTを活用した研究授業の実践を行った。

- 教科名 図画工作（第5学年）
- 題材名 「色を重ねて広がる形」
- 題材の目標（ICTとの関連部分）

・「彫り」と「刷り」の繰り返しから想像を広げ、表したいことを考える。

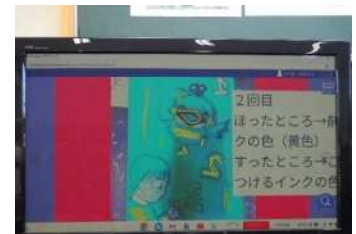
〈思考力、判断力、表現力等〉

○身に付けたい力（ICTとの関連部分）

イメージを広げ、形や色のよさを感じながら工夫して表現すること

○単元の目標を達成するためのICT端末の活用

・彫り進み版画では、掘ったときに残る色をイメージすることが難しい。そこで、タブレットで版木を撮影した画像に、これから彫りたいところに色ペンで書き込みをできるようにした。その際、掘った後に残る色と同色のペンで書き込めるようにしたことで、完成図をイメージできるようにした。



【色ペンでの書き込み】

・前時の作品と比較して、自分の作品がどのように表現主題に近付いていったのかを確認するために、毎時間の最後に、作品を撮影し、ポートフォリオにまとめた。また、ポートフォリオを振り返りに使うことで、次時への見通しをもつことができるようにした。



【ポートフォリオの蓄積】