

ICTの利活用 学びの可視化

ICTを活用し、児童生徒の学びの状況やプロセスを的確に把握（キャッチ）し、迅速・適切にフィードバック（レスポンス）することで、教師が「～させる」学びから、児童生徒が「～する」学びを目指す。

◆ ICTで効果的、効率的に **キャッチ & レスポンス** したい 3 場面

1 状況把握

同時に多くの児童生徒の学習状況を把握できます。一人一人の意見や活動に
つまずく児童生徒を把握しやすくなり、的確な声かけや意見の関連付け等につ
なげることができます。



教師の活用

つかむ ○さんと□さんがつまずいているな。

みとおす ○さんの考えを生かせるように、
□さんの考えとつなげよう。

そるえる 理解の差が大きいな。全体で改めて説明しよう。

2 共有・創造

多様な意見や考えを手軽に共有できるため、自分の考えを深め、新たなもの
を生み出そうという創造的な思考・学びにつながります。
また、共通点や相違点が共有しやすくなり、児童生徒の対話を促すことがで
きます。



教師・児童生徒の活用

くぼめる ~について、みんなはどう考えているのかな。
あつめる

くらべる ○さんと□さんのちがいをくらべてみよう。

くわえる ○さんの考えに付け加えたら、もっとよくなりそう。

まとめる みんなの意見をまとめてグラフにして伝えたいな。

3 試行錯誤

これまで確認しづらかった思考の過程や自分の身体の動き等が可視化される
ことで、児童生徒は即時的なフィードバックを得ることができ、考えや動き等
を確認、修正しながら主体的に学びを深めることができます。



児童生徒の活用

たしかめる ○○すれば、～になるのかな。

みつける 思い通りに動かないな。どこがちがうのかな。

ためす 色々試して、イメージしたものに近づけよう。

児童生徒がICTの有用性を実感し、
児童生徒自身がICTを「学びのツール」の一つとして活用できるように、
教師はキャッチ&レスポンスしたい3場面をおさえ、活用をすすめる。