

## R8.4.17

中央教育審議会初等中等教育分科会  
教育課程部会 第6回 家庭WG 資料

# デジタル学習基盤を活用した学習の充実について

能美市立寺井中学校

校長 亀田 香利

# 1 デジタル学習基盤を活用した学習の充実について

1. ICT端末の活用の実態や効果・意義

2. 家庭科の事例

3. 今後の家庭科における活用の可能性・イメージ

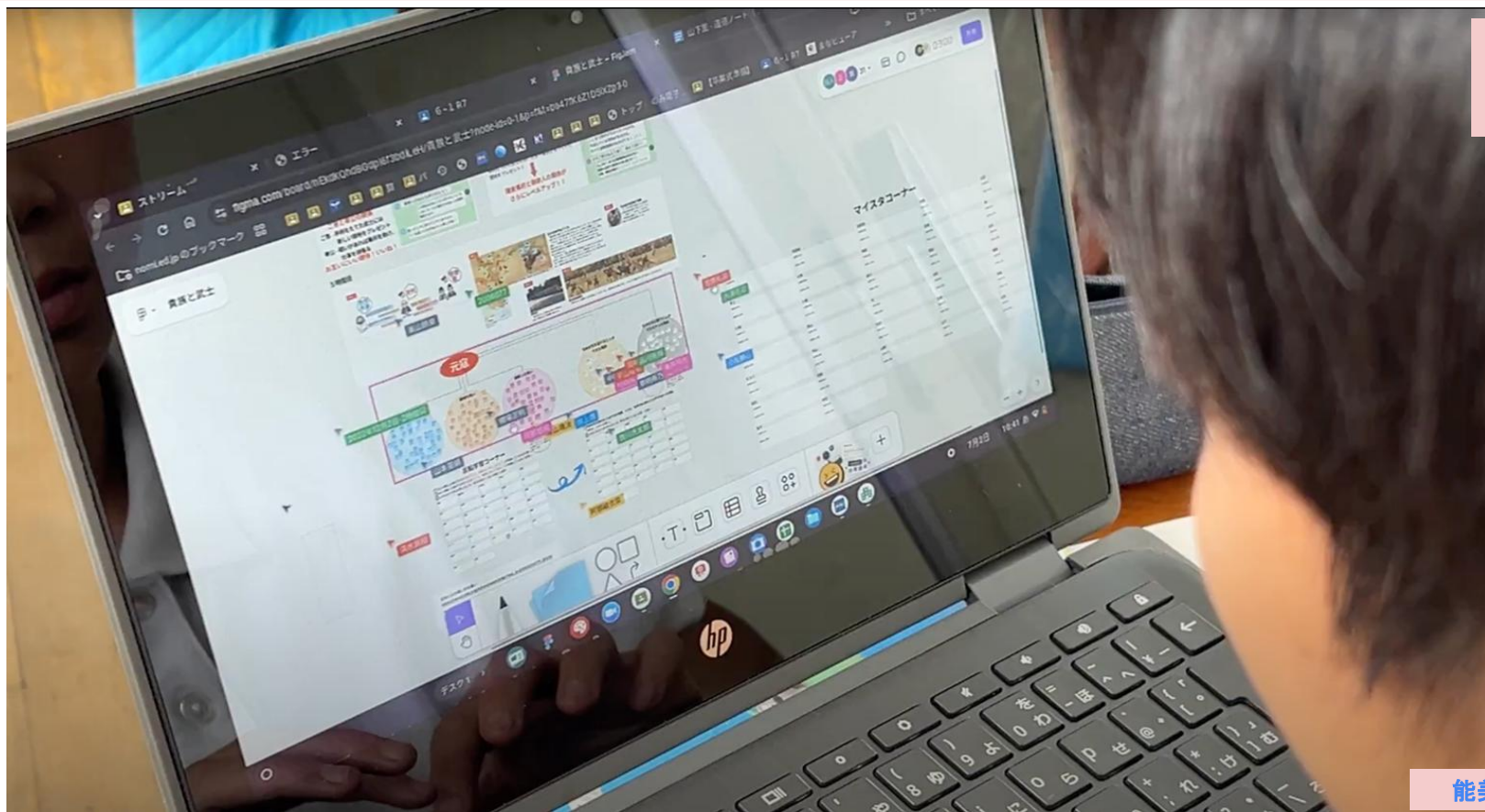
# 小学校1年春 写真・動画撮影など簡単なこと からスタート



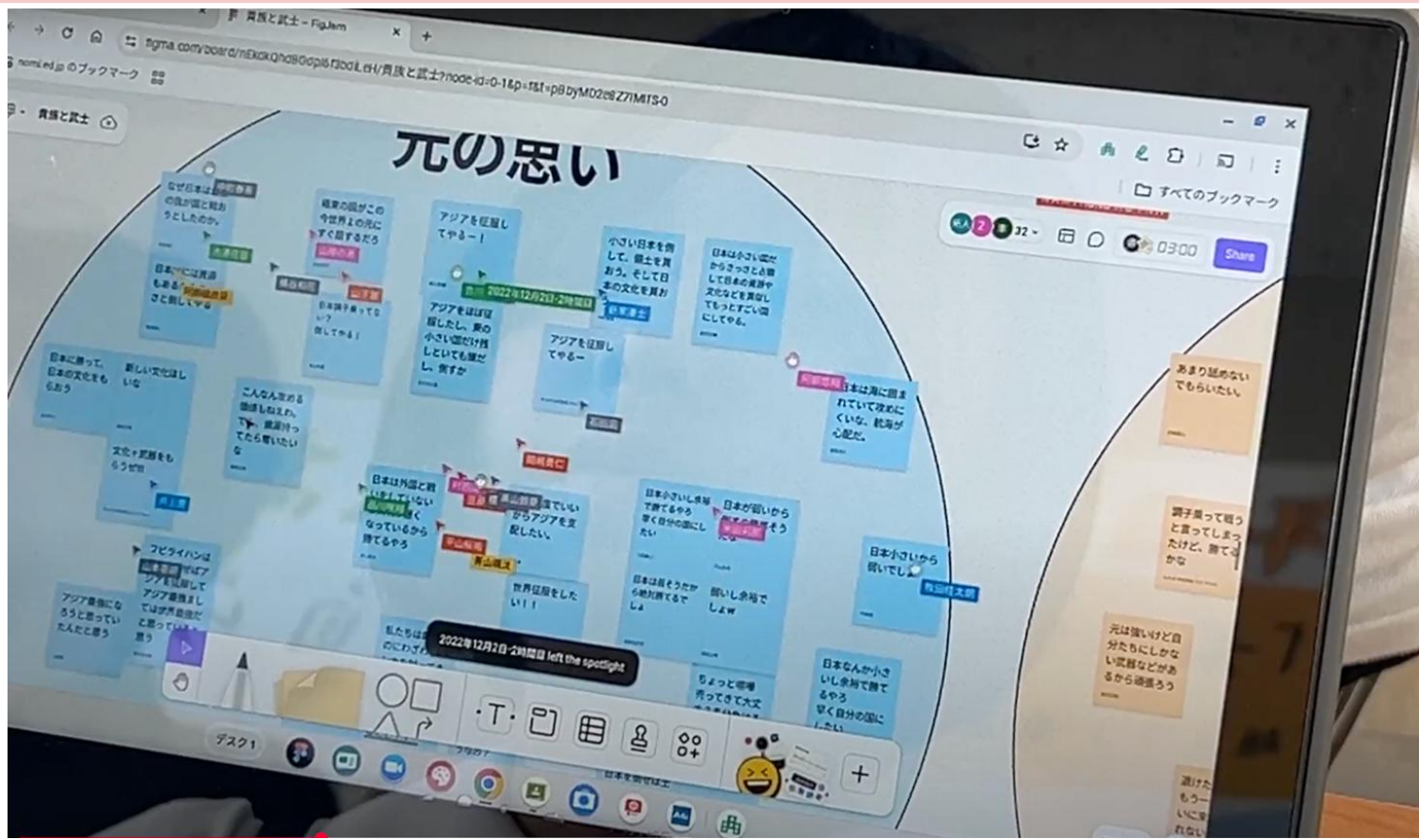
夏秋ごろには  
両手でローマ  
字入力する児  
童も

# 友達の考えを参考にしながら自分の考えを深めていく

他者参照



# 端末で「同じ考え」と「違う考え」の人を見つけ どちらと「対話」するか目的に応じて選ぶ



目的を明確にした  
他者参照

# 教師の見取りと介入（指導性）

他者の考えと自分の考えと比較し対話で考えを深める



目的を明確  
にした  
他者参照

# チームで作戦を練る

協働的な学び



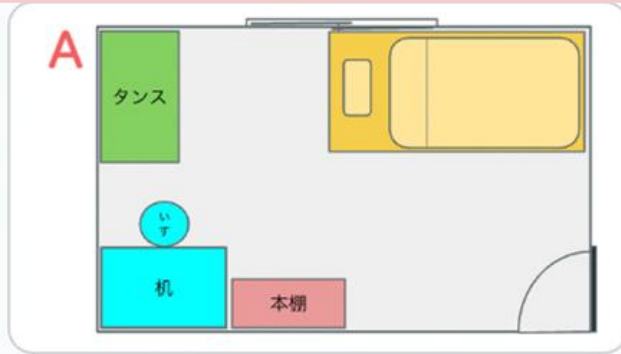
# 2 デジタル学習基盤を活用した学習の充実について

1. ICT端末の活用の実態や効果・意義

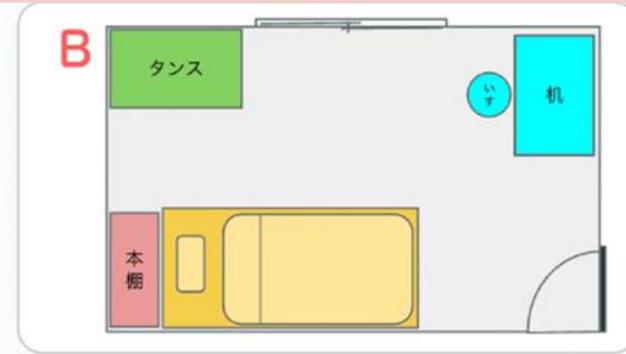
2. 家庭科の事例

3. 今後の家庭科における活用の可能性・イメージ

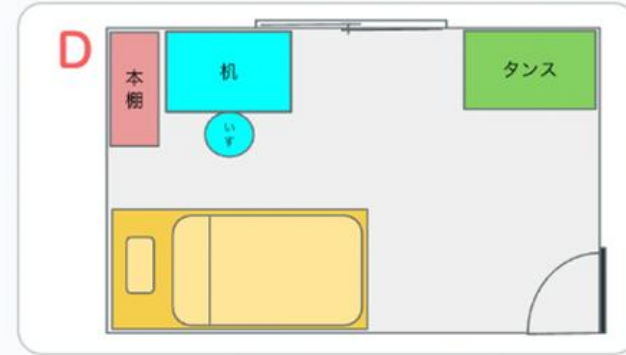
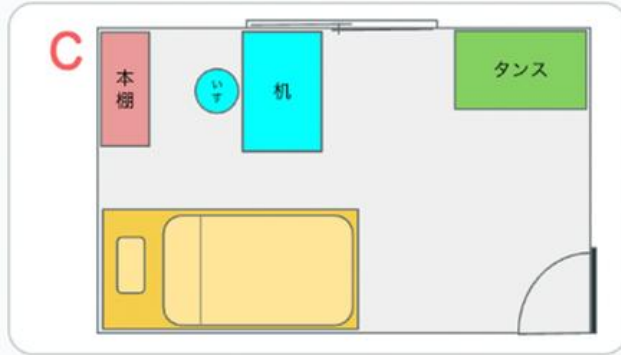
# スライド 自分の部屋 どの家具の配置が好きですか？



1

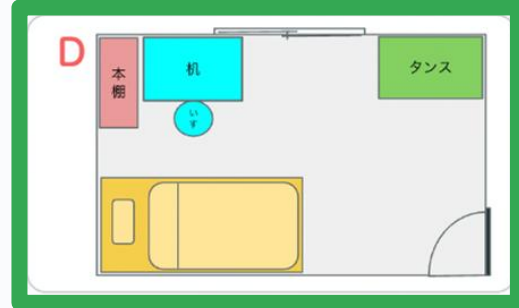
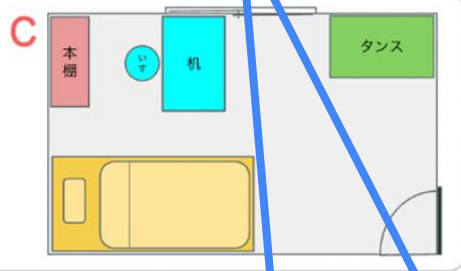
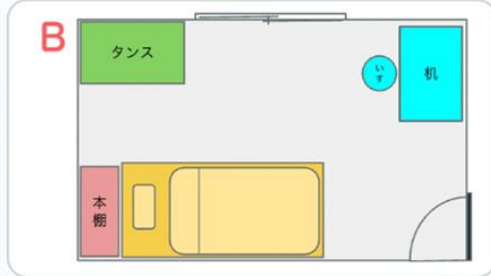
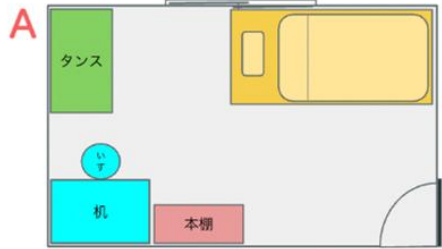


2

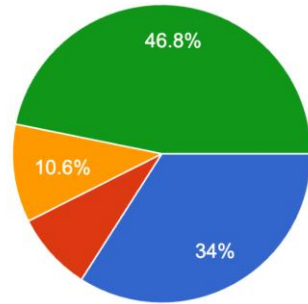


室内の家具の配置図から危険な箇所を見つけ出し、それを基に家具の配置換えや安全対策を検討する活動

# アンケートフォーム 瞬時に全体把握（見取り） ・ 共有



ABCD 4つの部屋から、好きな部屋を1つ選ぼう！  
47件の回答



- A
- B
- C
- D

理由：ベッドが窓側  
寝るときに夜空

理由：机に窓から光  
本を取りやすい

窓

本

生徒に  
安全の  
視点  
ない



# スライド「見方・考え方」を働かせ「見直し・改善」

## 家庭科：見方・考え方「健康・快適・安全」

本時

「安全」という「見方・考え方」を働かせ、スライドの図形（家具）を動かしながら安全な配置を考え改善する。



1

図1: 家具配置の改善案。黄色い本棚とオレンジ色の机が配置されている。右側の壁には「タンス 高さは半分・固定」という緑色の注釈がある。机の左側には「いす」という青い注釈がある。本棚の下部には「本棚 固定」という赤色の注釈がある。

2

自分が大事にしたところ、工夫したところ。

- ・本棚とタンスは固定して倒れないようにした
- ・机、いすと本棚を近くにおいて、本が取りやすいようにした
- ・タンスの高さを半分にするこで、もし倒れても出入り口が塞がらないようにした

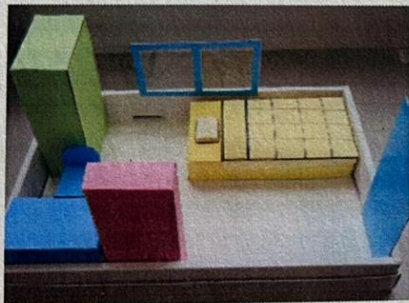
# GIGA以前は . . .

技術・家庭科「生活の自立と衣食住」わたしたちの生活と住まい  
よりよい住まい

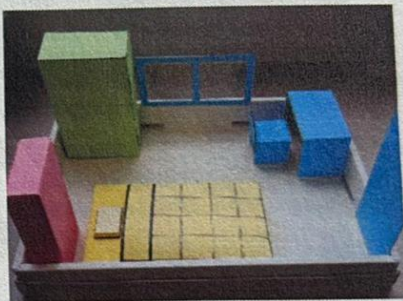
年 組 番 氏名

①好きな部屋はどれ？

A



B



C



D

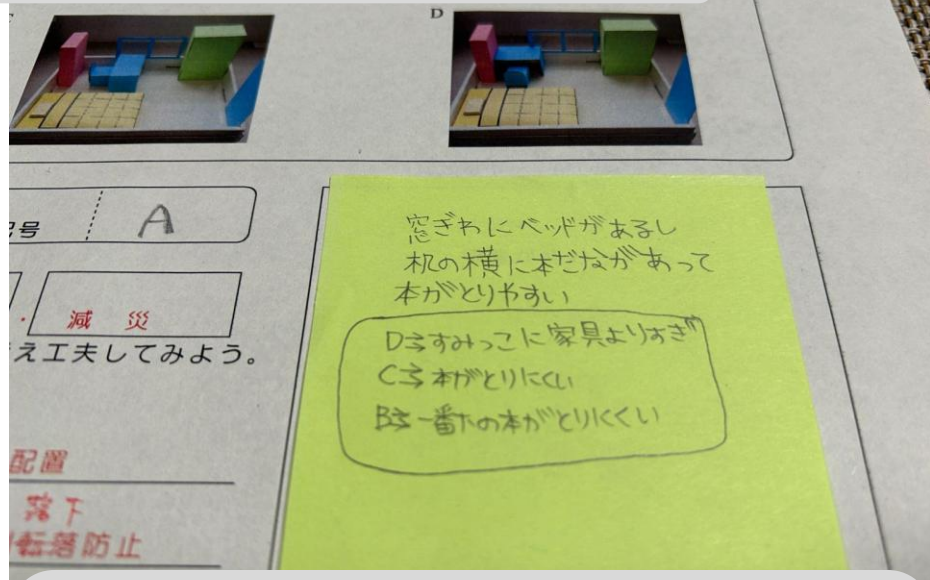
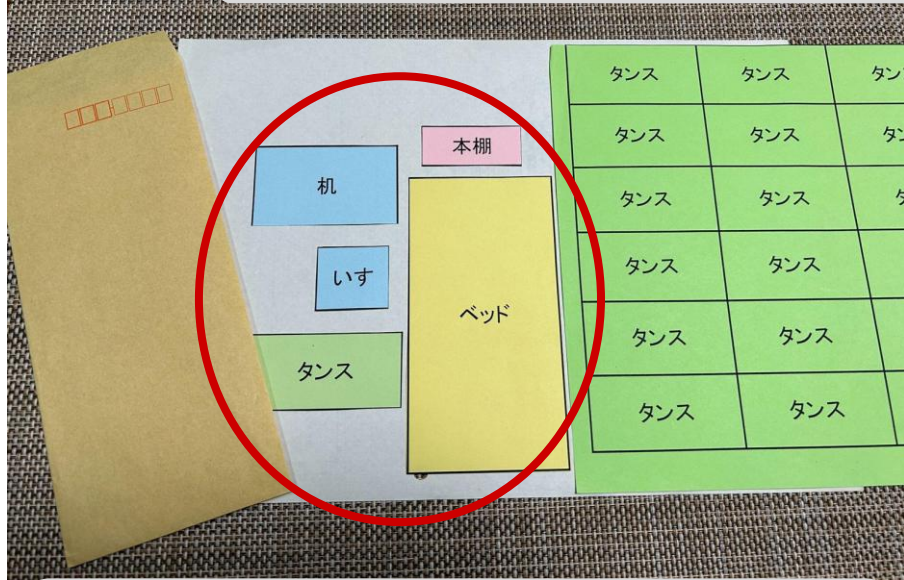


- ・ 模型を空き箱で作成
- ・ 写真を撮影
- ・ ワークシート印刷・配布

教材準備に  
多くの時間を費やしていた

# GIGA以前は . . .

教材準備・配布・作業に多くの時間がかかっていた



家具のパーツを「色画用紙」に印刷、切り取ってセットにし封筒に入れて生徒へ配布

選んだ理由をふせんに書き  
1票として黒板に貼って投票  
ふせんの数・コメントで見取り

# GIGA以前は . . .

## 小学校5年 エプロン製作



# GIGA以前は . . .

## 小学校5年 エプロン製作

エプロンづくりにチャレンジ

今日の道具



全体の手順

① わき しつけ



三つ折りにしてぬう

まち針



↑ 直角  
↓ 垂直

②



返しぬい

上りにぬう

コツ

返しぬい

返しぬい

返しぬい

返しぬい



全体の流れ



① 両わき  
↓  
② 首・肩  
↓  
③ ひも通し

大きなあらい目で  
2〜3cm

- 問題解決力UP! 自分の力を伸ばす!  
3ステップ!
- ① まず、自分で考えてみる!
  - ② 次に、友達と一緒に考える!
  - ③ 最後に、先生に質問する!

完成ゴールまでの  
製作プロセス  
実物提示

教卓に  
児童集合  
して  
教師説明



# GIGA以前は . . .

## 小学校5年 エプロン製作

**A : 個人の振り返り  
紙で見取り把握**

わきを三つ折りにしてぬう	①アイロンで三つ折りにする ②まち針を正しく使い、とめる	①	アイロンを初めて使ったりど、アイロンはあまりむずかしくなかった。まち針は正しく使うことができた。ミシンでぬうときは、きれいにできたのでよかった。
むねの上を三つ折りにしてぬう	①アイロンで三つ折りにする ②まち針を正しく使い、とめる	12/16 ②	アイロンにもミシンでエプロンをぬうのにも慣れてきたので、次はもっと早くに仕上げたい。
すそを三つ折りにしてぬう	①アイロンで三つ折りにする ②まち針を正しく使い、とめる	③	まち針もまっすぐにきれいにとめられるようになったし、ミシンもなれた。しつけもきれいに直線がぬえるようになったので、これからはいろんなものをぬうの練習をしたい。
ひもを通すところを三つ折りにしてぬう	①アイロンで三つ折りにする ②まち針を正しく使い、とめる	④	
ひもを通してあげる	ひも通しを使ってひもを通す		

**浜小5年家庭科  
エプロン作りに  
チャレンジ!**

1 「わき」を三つ折りにしてしつけが2本できたよ!

2 「わき」をミシンで2本縫えたよ!

3 「むねの上」を三つ折りにしてしつけとミシン縫いができたよ!

4 「すそ」を三つ折りにしてしつけとミシン縫いができたよ!

5 「ひもを通すところ」を三つ折りにしてしつけとミシン縫いができたよ!

6 ひもを通してヤッター!完成!!

5-2 2列王

**B : チームで進捗を記入  
児童一人一人の進捗を紙で把握**

# GIGA以前は . . .

## 小学校5年 エプロン製作

**A・Bの紙**を班で  
クリアファイルに入れて  
エプロン布と一緒に管理






# R3~ デジタル学習基盤で「授業・学び」が劇的に変化

教師が作成した動画を自分の**必要な時に繰り返し再生**で確認



## 個別最適

- ・再生回数 
- ・再生スピード 
- ・一時停止など 

**自分で判断**



**R3 中学2年トートバッグ製作**

# R3~ デジタル学習基盤で生徒の理解・授業スピードUP

動画を一度作成すれば、他のクラスも、他の教員も活用可能



教師：**校務DX**（教材の共有）

生徒：**個別最適**（家でも視聴可）



R3 中学校トートバッグ製作

# R3~ デジタル学習基盤で教材配信の効率化

家庭 2年5組

担当：亀田香利

クイックリンク

+ リンクを追加

Meet

リンクを生成

クラスコード

新しいお知らせ

再投稿



亀田香利さんが新しい資料を投稿しました: ト  
2022/03/16



亀田香利さんが新しい資料を投稿しました: ト  
2022/03/08 (最終編集: 2022/03/08)



亀田香利さんが新しい資料を投稿しました: ト  
2022/02/24



亀田香利さんが新しい課題を投稿しました: ト  
2022/02/18

授業

メンバー

採点

分析

New



トートバッグ⑨ 本体 両脇を縫う

最終編集: 2022/02/18



トートバッグ⑧ 押えミシン

投稿日: 2022/02/15



トートバッグ⑦ 底布 その②

最終編集: 2022/02/09



トートバッグ⑥ 底布 その①

最終編集: 2022/02/08

2022/02/08 7:04.MOV

動画



2022/02/08 7:05.MOV

動画



2022/02/08 7:06.MOV

動画



資料を表示



トートバッグ⑤ 持ち手 ミシン縫い

投稿日: 2022/02/03



トートバッグ④ 持ち手 手つけ縫い

投稿日: 2022/01/31

# R3~ デジタル学習基盤で生徒の進捗・見取りが容易に



トートバック製作 これまでの振り返り

投稿日: 2022/02/18

期限なし

28

提出済み

ここまでを振り返って①②をやっておこう。

- ①黄色い紙の自己評価とコメントを記入する
- ②下のアンケートに答える

[【2-5】トートバックの...  
Google フォーム](#)



手順を表示

## R3 中学2年トートバッグ製作

家庭 2年5組  
担当: 亀田香利

ストリーム

授業

メンバー

採点

分析 New

授業フィルタ

すべての授業を表示

姓で並べ替え

期限なし  
[トートバック製  
作 これまで...](#)  
(100点満点)

期限なし  
[住生活の振り返  
り](#)  
(100点満点)

期限なし  
[なぜ?原  
て?原因](#)  
(100点満点)

クラス平均



100



100

紙での進捗把握から  
デジタルへ  
見取りと評価の効率化

# 3 デジタル学習基盤を活用した学習の充実について

1. ICT端末の活用の実態や効果・意義

2. 家庭科の事例

3. 今後の家庭科における活用の可能性・イメージ

# 生成AI時代

## ▪ 予測困難な時代への対応

急激な社会構造の変化や技術革新の中で、持続可能な社会の担い手を育てる必要

## ▪ 学習指導要領

「情報活用能力」は、言語能力と並ぶ「学習の基盤となる資質・能力」

## ▪ Society 5.0

IoTやAIが生活に溶け込む社会において、情報を主体的に捉え、生活をマネジメントする力が必要

# 基本原則「人間中心のAI活用」

- 目的を与えるのは人間  
AIに思考の目的を与え、結果を判断するのは人間。
- 最後は人間が責任を持つ  
AIの出力はあくまで「参考の一つ」であり、最終的な成果物には人間が自ら責任を持つ。
- 対話を通じた意思決定  
AIを「たたき台」として活用し、何度も推敲を重ねることで、自分の考えを深める。
- リスクへの対応力  
ハルシネーション（偽情報）やバイアス、情報の偏り（フィルターバブル等）の存在を理解する。
- ファクトチェックの習慣化  
インターネット上の情報を鵜呑みにせず、複数の資料と照らし合わせる態度を養う。

# 小学校の活用例

## ▪献立のアイデア出し

栄養バランスを考慮した献立をAIと対話しながら作成する。



## ▪整理・整頓のシミュレーション

自分の部屋の片付け手順についてAIを使って考え、片付けが完了した後の部屋の画像を生成し、整理・整頓のイメージを持って実践する。

## ▪環境に配慮した買い物

AIとの買い物擬似体験を通して、持続可能な社会の構築に向けた、消費者としての行動を考える。  
など

# 中学校の活用例

## ■幼児との関わりシミュレーション

幼児の発達特性をAIに設定し、適切な声掛けや遊びをAIとの対話を通して考え、見通しを持つ。



## ■地域の「食文化」

地域の食文化について地域の方から話を聞いたり、AIを使って調べたりすることを通して、日本の食文化を継承する大切さに気づき、健康・安全で豊かな食生活を創造しようとする。

## ■消費者の権利と責任

キャッシュレス決済や金銭管理についてクイズを生成し、契約の重要性や消費者被害の回避を学ぶ。  
など

# 実践的・体験的な活動とデジタルの調和

## 実習前の見通し

AIによるシミュレーションを行うことで、実際の実習における成功体験や深い学びを支える

## 試行錯誤の可視化

調理や製作過程を動画・写真で記録し、クラウドで共有して互いに評価し合い、成長を実感する

## 個別最適な学び

習熟度や個別の実態に応じた解説をAIが提供し一人一人が生活課題を自分事として捉える

最後に

## デジタル学習基盤を活用した学習の充実

クラウドや端末を「学習の基盤」として自在に使いこなし、衣食住等の実践的・体験的な活動における情報の可視化や共有、多角的な分析といった試行錯誤を繰り返すことで、生活の営みに係る見方・考え方を深め、生涯にわたる生活課題を主体的に解決し、よりよい生活を工夫し創造できる「自立した生活者」としての資質・能力を育成する