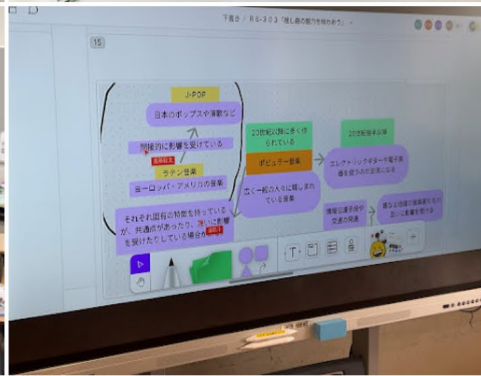


愛知県春日井市  
での  
情報活用能力育成  
の実践について  
研究開発学校  
出川小での  
実践報告



# 愛知県春日井市

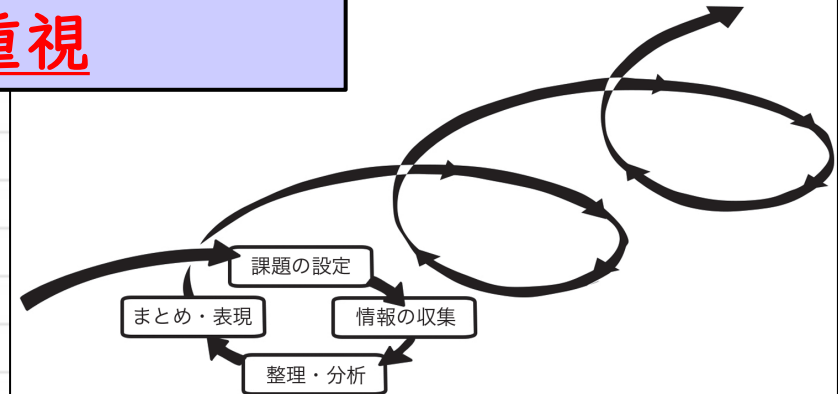
- 人口 **約31万人**
- 児童生徒数  
**約24,500人**  
(各学年約2,700人)
- 学校数**54校**  
小38校 中16校
- 教職員数 **約1,500人**



# 1-1 これまでの経緯

<GIGAスクール構想以前からの大きな目標>  
生涯にわたって自ら学び続けられるように  
**「探究的な学習の過程」を重視**

探究のプロセス



1人1台端末とクラウド環境の整備完了

基本的な操作の指導

課題の設定

情報の収集

整理・分析

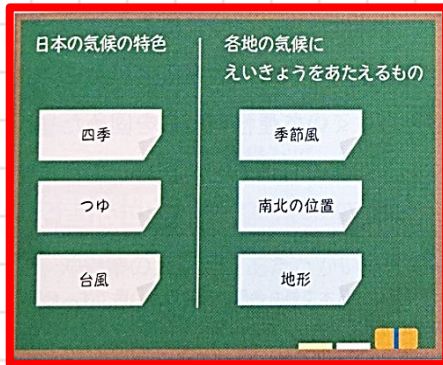
まとめ・表現

各学年・各教科で指導

情報の集め方・情報の整理の方法・ディスカッション・まとめの方法等



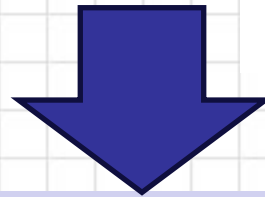
# 1-2「情報の時間」検討における課題



今でもさまざまな学習  
場面で身に付けること  
になっているけれど…

バラバラでわかりにくい  
系統性が見えにくい

5年生 社会科



古典の世界(一) 一声に出して楽しんで  
目的に応じて引用すると「情報」

日常を十七音で  
表現を工夫して、俳句を作ろう

文章の要旨をとらえ、考えた  
「練習」見立てる 野口廣  
言葉の意味が分か  
原因と結果「情報」  
敬語「言葉」

各教科で教え直したり  
先生の得意不得意に左  
右されやすかったり…  
無駄が多かった

5年生 国語科

## 【「情報の時間」のカリキュラムの方向性】

- ・資質・能力の育成を図る  
(端末を使うことそのものが目的ではない)
- ・年間35時間(1年生は34時間)
- ・小1~中3まで連続した教育課程を作成
- ・情報の時間と各教科を往還し、何度も活用できるようにする

# 1-3 研究開発学校 研究構造図

生涯にわたって自ら学びを進めていくことができる児童・生徒の育成

各教科等の学習や学校生活のあらゆる問題解決的な場面で発揮  
(これからの時代に向けて育成を目指す資質・能力)

学習の基盤となる資質・能力

補充・深化・統合

情報の時間

問題解決の基礎

情報の技術

課題の  
設定

情報の  
収集

整理・  
分析

まとめ

発表

情報  
科学

プログ  
ラミング

言語  
能力

問題発見・解決能力

情報手段の基本的な操作等

情報社会に参画する態度(情報モラル等)

情報活用能力の育成

教科横断的な視点

体系的・系統的な育成

指導体制の確立

クラウド環境下での  
一人一台端末フル活用

# 2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

持続可能な取り組みにするためには、これまでの取組において各教科に共通していることを系統立てて整理し、まとまった時間を設けて指導することが必要と考え、研究開発学校の指定を受け、「情報の時間」カリキュラムを作成

## ①これまでの指導の取組を調査し、その内容を整理

操作	課題	収集	データ分析	思考	まとめて表現 視覚/聴覚	まとめて表現 ことば
チャット入力発信 受信	定義づける	写真の見方		読む	比較	大事な情報を目立たせる ～だから(理由)
カレンダー予定 入力・確認	目的の明確化	地図の見方	構成要素	比較する	多面的多角的	色使い(色彩感覚) ～のため(目的)
フォームの作成	問い	音の聞き方	構成要素	入力する	抽象化	音(効果音・BGM) 結論から話す
文字入力	KJ法	動画の見方	構成要素	グラフ化する	具体化	コピー(文字の意) ～の面でいうと
式の挿入	直感的問い	統計資料の見方	グラフの種類 軸 (縦・横)	目的からぶれない	事実と意見	形(丸み、かど) ～の立場でいうと
画像の挿入		文章読解	音声化 まとまりト ピックセンテンス 資料とつなぐ	平均化する	原因と結果	映像 つまり
	問題を発見する 教師の発問が問いのモデル	話の聞き方	ペーシング 質問	並べ替える	言い換え	例えば
動画の撮影操作	ダウン	webサイトの見方	ツリー	散らばり	構造化	第1に
動画の編集操作	ブレスト	ログの収集		偏り	ifの思考	みんなを見て話す
コピー	議論から浮かぶ	アンケート		トップ	要約 つまり	うなずきながら聞く
ペースト	探究中に浮かぶ	検索ワード		ボトム	マインドマップ	定義づける
目的の情報にたどり着く	わくわく	英語		傾斜	軸のセット	出典

# 2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

②重複をなくし、無駄なく学ぶために、学ぶ順序や時期、回数などに気をつけて整理し、学年を上がるにつれて順に深まっていくように系統性を意識し作成

分類	項目	低学年	中学年	高学年	中学校
情報手段の基本的な操作等	入力	様々な手段(手書き入力等)で入力をする	正確にローマ字入力をする	速く正確にローマ字入力をする	必要な入力操作を身体的に行うことができる
	アプリ	オンラインツールを体験する	主要アプリケーションを活用する	主要アプリケーションを効果的に活用する 連絡・情報共有アプリを活用する	オンラインツールを目的に合わせて自由自在に活用する
	共同編集	共同編集を体験する	共同編集で作品をつくる データを共有する (classroom以外)	コメント機能を効果的に使い作品をつくる方法を選択してデータを共有する(権限設定)	共同編集の仕組みを理解し、互いに学習の過程を参照しながら学習を進める
	基礎操作	起動やログイン等基礎的な操作をする(タッチパッド操作、タッチ操作、カメラ)	設定やアクセシビリティを理解する (明るさ、ショートカット、スクショ)	設定を工夫して活用する (2画面・タブの整理) 動画や画像の編集	自身の特性に合った設定をして活用する
問題解決の基礎等	課題の設定	教師が提示した複数の課題から自分の課題を選択する	教師が提示した大きな課題をもとに自分の課題を設定する  <中核となる方法> ・予想の検討	疑問や興味・関心に基づいて、自ら課題を設定する  <中核となる方法> ・課題の共有	事物・事象、日常の中から問題を見出し、解決可能な課題を設定する  <中核となる方法> ・KJ法、ブレインストーミング法 ・仮説の設定
	情報の収集	教師が与えた資料から情報を収集する  伝えるために必要な事柄を集める	教師が示した複数の方法から選択して情報を収集する  目的に合った情報を収集する	目的を踏まえ、方法を選択したり組み合わせたりして情報を収集する  情報の信頼性や妥当性を吟味し適切に情報を収集する	目的を踏まえ、情報収集の計画を立てた上で複数のメディアから情報を収集する  より効果的・効率的に情報収集をする

※系統表の抜粋。全体では情報手段の基本的な操作等、問題解決の基礎等(課題設定、情報収集、整理・分析、まとめ、発表)、情報社会に参画する態度、情報技術について整理している。 6

# 2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

③ 個別の情報技術を活用するスキルを一つ一つ教えて終わるのではなく、活用・実践することまでを含めた授業が行われるよう単元を構成し配列

また、単元を通して解決する課題を設定し、児童生徒が問題解決的な学習を経験することを意図して編成

小学6年		情報の時間				単元名・活動
月	週	情報社会に参画する態度 (情報モラル等)	情報手段の基本的な操作	問題解決の基礎等	情報の技術	
4月	1	引用・出典・著作権	動画の視聴	課題の設定 情報の収集	動画共有サイト	1「ピクトグラムを活用して、校内の施設について1年生に伝えよう」 目：目的や意図に合わせて、校内の施設についてわかりやすく伝えることができる ①課題を知り、ピクトグラムについての動画を見る。 ②紹介する特別教室を決め、特徴を書き出す。 ③～⑥特徴や思いを踏まえて、ピクトグラムを作成する。 ⑦実際に小学1年生に見てもらい、アンケートを実施する。 ⑧著作権を意識して、他者のピクトグラムを紹介する活動を行う。 ⑨「炎上」してしまう恐れがあるような、他者の作品の紹介の仕方を考える。(盗用・著作権的な意味で) ⑩本単元の振り返りをする。 @ (授業実践レポート)
	2			情報の収集 整理・分析		
	3		描画	まとめ		
5月	4		アンケート・スクリーンショット	まとめ		
	5			整理・分析		
	6	著作権・炎上		説明・発表		
	7			振り返り		

育成する情報活用能力

活動内容

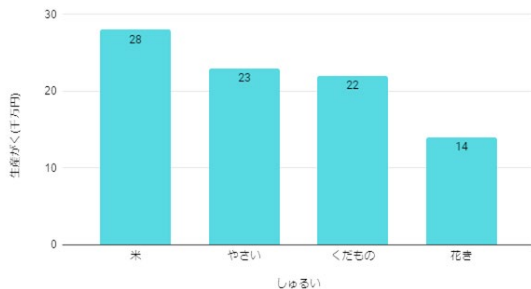


# 2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」

## 育成している情報活用能力と各教科の単元との関係

### 情報の時間 (3年生) 「グラフや表に表そう」

春日井市のおもな農作物のりょう



### 情報の時間

#### 2 「グラフや表に表そう」

目 身近なことをグラフや表で表し、わかりやすく整理してまとめることができる

- ① 学校の中にあるグラフや表を探して写真を撮ってくる。  
※集めたグラフや表を班でジャムボードに共有する。  
※共有したものを比較・分類して整理する。(KJ法)
- ② 整理したものを発表して、グラフや表にする良さを知る。
- ③ スプレッドシートでグラフの作り方を知る。  
※グラフにしたい表(教師が作成したもの)の範囲を選択→挿入メニューからグラフを選択する→グラフが表示される
- ④ 自分の身の周りのことをグラフに表してみよう。
- ⑤ 自分が作成したグラフを友達に伝える。伝える視点等(グラフから考えられること)を中心に伝えさせる。→教師へ提出

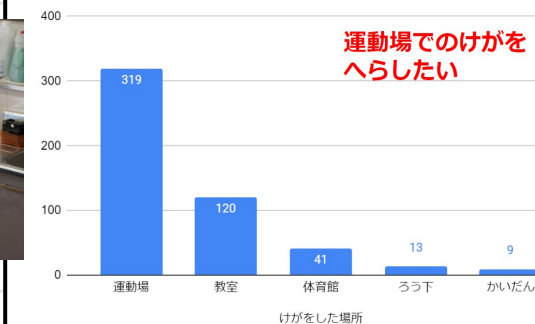
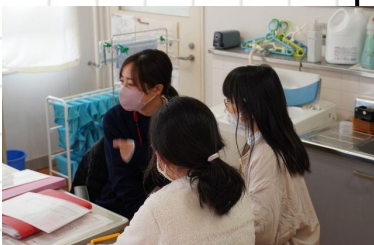
### 算数

#### 表とグラフ

(統計的な問題解決の素地を育む: B3)  
(グラフを比較し、特徴を説明する: B2・B3)  
わくわく算数ひろば  
(図を使って理由を説明するB2・B3)

### 情報の時間 (3年生) 「学校で安全に生活しよう」

人数(人)とけがをした場所



運動場でのけがを  
へらしたい

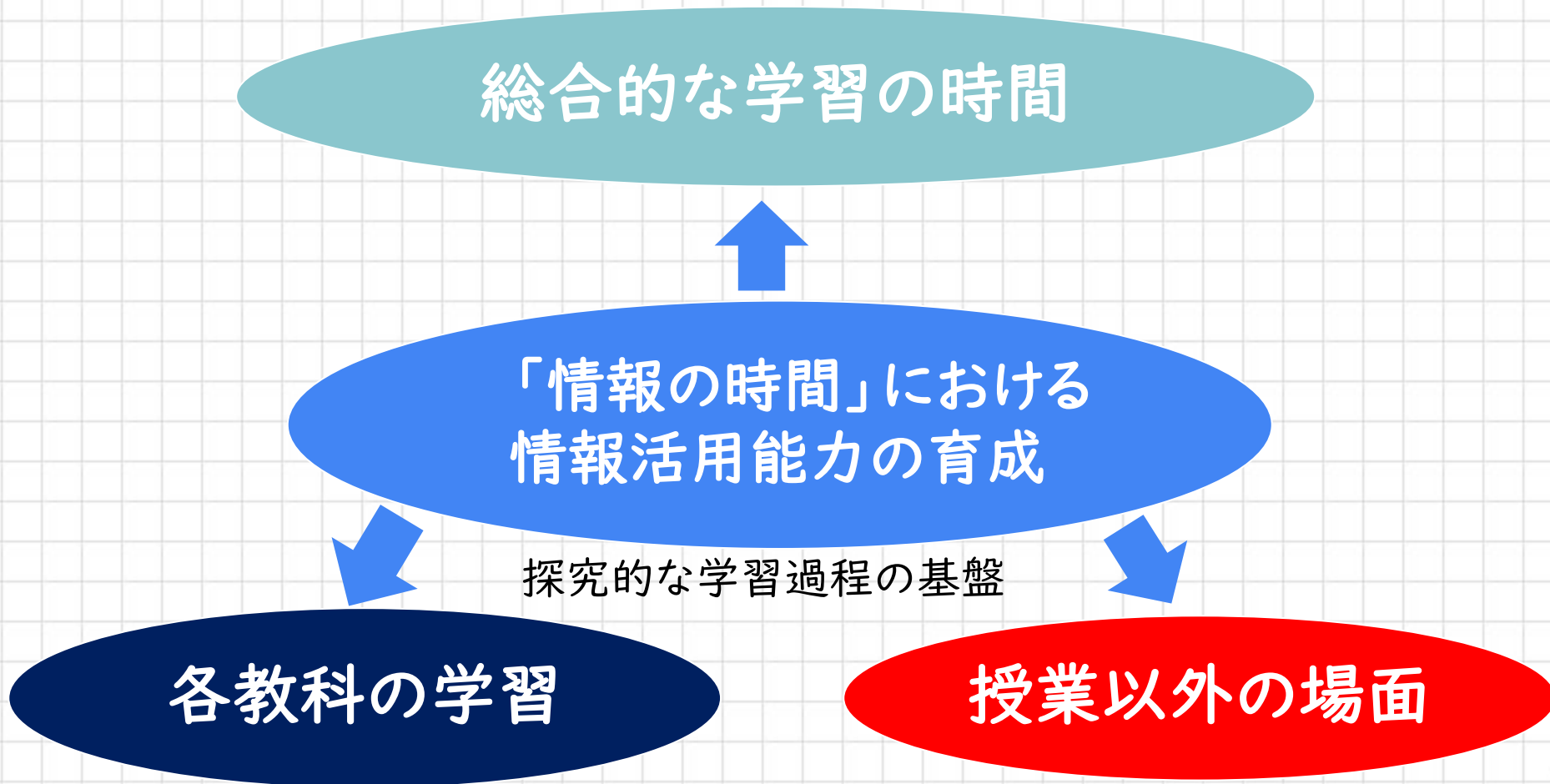
#### 4 学校で安全に生活しよう

目 学校で安全に生活するために、危険箇所の情報を収集し、どうしたら事故やけがを未然に防ぐことができるかを知る

- ① 学校でのけがや事故の起こりやすい時間帯や場所について情報を集める。(写真や動画・インタビュー)
- ② 集まった情報をもとに整理・分析をする。(表やグラフ等)
- ③ スライドを使ってまとめる。(動画・グラフ・写真の挿入、わかりやすいスライドの作成) →教師へ提出
- ④ スライドを使ってまとめる。(動画・グラフ・写真の挿入、わかりやすいスライドの作成) →教師へ提出
- ⑤ 発表する。

情報の時間「グラフや表に表そう」では、グラフ自動生成ツールを活用し、児童がデータの整理・可視化を探究的に学んだ。その学びを算数「表とグラフ」に活かし、作図に苦手意識のある児童もデジタルの活用で負担が軽減。情報の見せ方や伝え方を工夫する姿が見られ、教科横断的な学びの深まりにつながった。さらに、この学びが情報の時間「学校で安全に生活しよう」での説明スライドのグラフ作成に活かされた。

## 2 カリキュラムとして整理・系統立てた「情報の時間」



「情報の時間」では、単元を通して解決する課題を設定し、児童生徒が問題解決的な学習を経験する中で、情報活用能力が育成される。総合的な学習の時間での探究活動では、課題設定、情報収集、分析、まとめ、発表といった各プロセスで情報活用能力が効果的に活かされる。各教科の学習はもちろんのこと、授業以外の様々な場面でも、主体的に学んだり、活動したりするための基盤になる。

# 3 研究開発学校での取り組み

## 春日井市立出川小学校

- ①情報手段の基本的な操作等
- ②問題解決の基礎（探究のプロセス）
- ③情報の技術
- ④情報社会に参画する態度（情報モラル等）
- ⑤生涯にわたって自ら学びを進めていく児童の育成



学級数:26学級

児童数:629名

教職員数:49名 令和7年5月1日現在

教育目標

- 人間性豊かで思いやりのある子(友情)
- 何事もあきらめず努力する子(根性)
- 自分で考え行動する子(自律)

5

# 生涯にわたって自ら学びを進めていくことができる児童・生徒の育成

各教科等の学習や学校生活のあらゆる問題解決的な場面で発揮  
(これからの時代に向けて育成を目指す資質・能力)

学習の基盤となる資質・能力

補充・深化・統合

3

## 情報の時間

問題解決の基礎

情報の技術

課題の  
設定

情報の  
収集

整理・  
分析

まとめ

発表

情報  
科学

プログ  
ラミング

言語

1  
能力

4  
能力

問題発見・解決能力

情報手段の基本的な操作等

情報社会に参画する態度(情報モラル等)

## 情報活用能力の育成

教科横断的な視点

体系的・系統的な育成

指導体制の確立

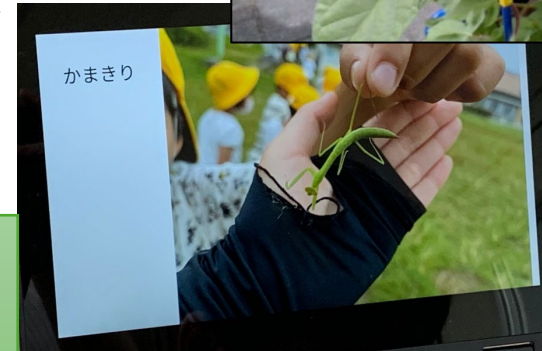
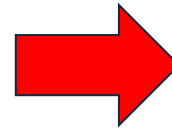
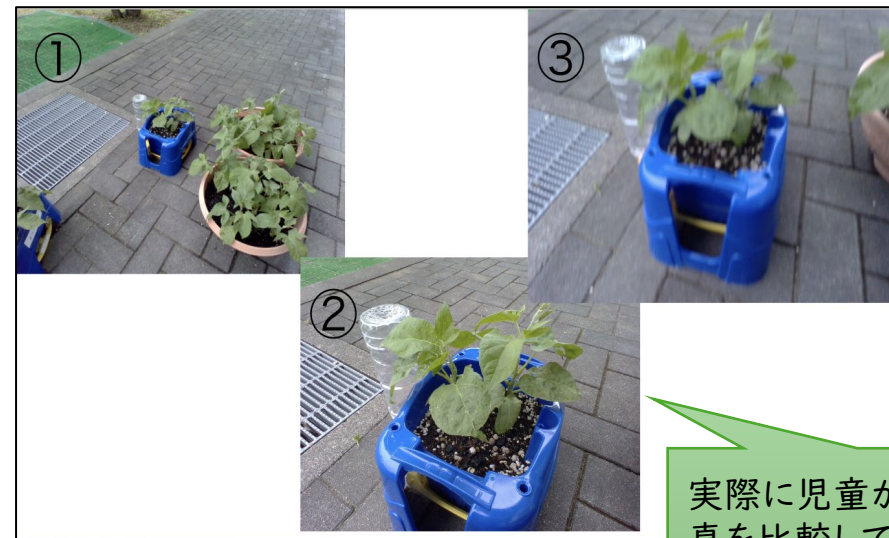
クラウド環境下での  
一人一台端末フル活用





# ①情報手段の基本的な操作等

情報の時間で育んだ力が、教科の学びに生かされる  
【カメラ撮影、クラウドへの保存】



実際に児童が撮影した写真を比較して、どの写真が伝わりやすかを確認

情報の時間(1年生)  
「タブレットスタート」

カメラ機能の使い方を指導し、伝わる写真の撮影方法を体験的に学ぶ。  
あわせて、写真の保存場所やクラウドの活用方法についても指導する。

生活科(1年生)  
「いきものとなかよし」

観察対象を大きく、特徴がわかるように撮影することができていた。  
さらに、撮影した写真をスライドに貼り付け、教師にクラウドで提出するまでできるようになった。

# ①情報手段の基本的な操作等

クラウドでの共有による活動で、試行錯誤がスムーズに【ホワイトボードツール】



従来のホワイトボードでは意見共有に限界があり、特定の児童だけが作業を進める場面も見られた。情報技術の活用により、一人一人が自らシートを作成し、自分の意見をまとめ、書き始めからリアルタイムで共有でき、協働的に編集・コメントしながら思考を深めることが可能になった。共有できる人数やスピードが向上し、課題を自分ごととして捉えられるようになった。



# ②問題解決の基礎（探究のプロセス）

## 【課題の設定】

学校の中の課題解決をするために活用する  
【動画撮影、クラウドのスライドでの共有】

### 学校の中の課題を見つける

情報の収集

課題の設定

情報を書き出したり、写真を貼ったりしよう

- ・後ろで寝転んでいる人に躓く
- ・本を読みながら帰るときにぶつかる
- ・道を塞いでいてぶつかる
- ・階段でぶつかる
- ・曲がり角でぶつかる
- ・運動場でドッジボールのところにおにごっこの人たちが来る



↑ 体育館を運動場として撮影しています



グループで決めた解決する課題は・・・

曲がり角でぶつかる

情報の時間（6年生）

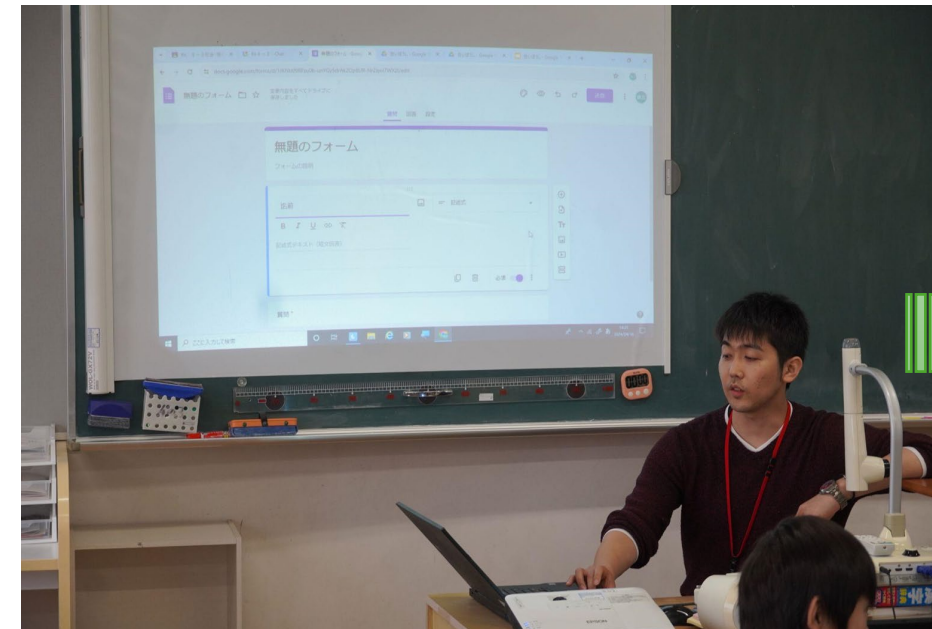
「プログラミングで身の回りの生活を良くしよう」

プログラミングで学校の課題解決に取り組んだ。児童は課題の種となる学校での困りごとを動画で集めてスライドに整理。取り組む課題を検討し、自ら課題を設定した。

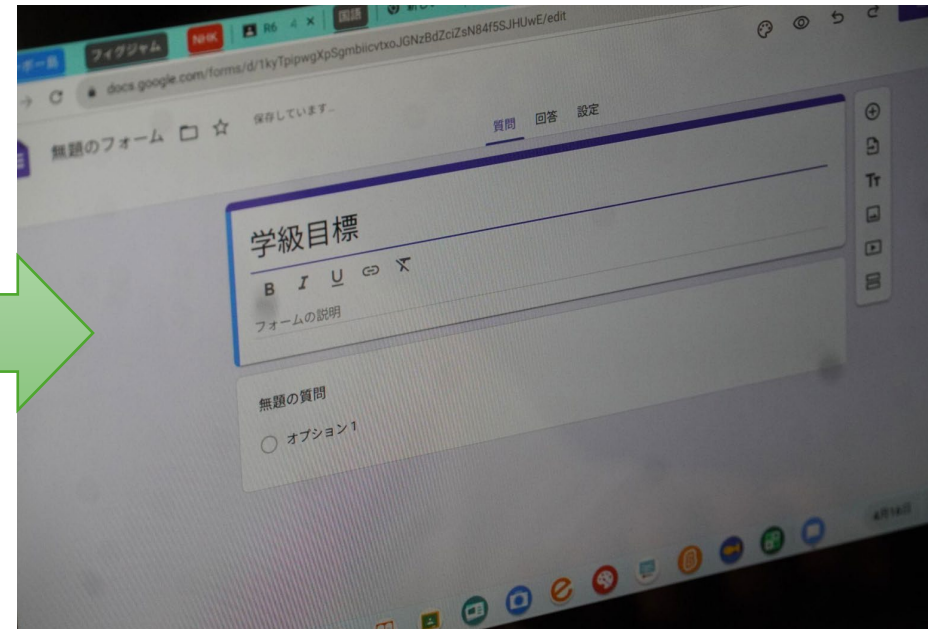
# ②問題解決の基礎（探究のプロセス）

## 【情報の収集】

情報の時間で育んだ力が、児童の自治的な学級経営に生かされる  
【アンケートフォーム】



情報の時間（4年生）  
「学級レクを考えよう」



学活（4年生）  
「学級目標を作る」

「学級のみみんなで楽しめるレク」の実施に向け、必要な視点を学び、児童がアンケートを設計し、フォームを作成。その結果を集計して活動を進めた。こうした課題解決の経験を生かし、学級目標を作る際には、児童自身がアンケートを設計し、得られた結果をもとに話し合いながら学級目標を決定する姿が見られた。



# ②問題解決の基礎（探究のプロセス）

## 【整理・分析】

情報の時間で培った操作スキルの向上が支えとなり、単元全体にかかる時間も短縮

【ホワイトボードツール】

名前： <input type="text"/>	四場面	一場面	二場面	三場面	四場面	五場面				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 5px auto; text-align: center;">松井さん</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 5px auto; text-align: center;">おかつばの女の子</div>	だれが	違うところ	一場面と比べるとゴンはとても優しくなった。	ゴンはいたずらをしなくなった。	二場面ではゴンが、あんないたずらをしなきゃよかったと後悔をした。	兵十が可愛そうだと考えた。	三場面ではゴンがうなざしを返してしまっただけなのに、栗や松茸をあけた。	ゴンが、兵十のうちに勝手にサンマを放り込んで、兵十に怪我をさせてしまいこれはしまったと思った。	四場面のゴンは、こっそり兵十の話を聞いていた。	五場面の兵十の気持ちは、誰が俺のうちに毎日、栗や松茸をおいてくれるのか。
		気持ちの変化	6場面のゴンの気持ちは、あんなにたづらをしなければよかったという後悔もあったり、兵十にうなざしの償いをできてよかったという気持ちもあると思いました。				6場面の兵十の気持ちは、ゴンが、栗や、松茸を毎日持ってきたのに気づいて、兵十はゴンを撃ってしまっとても後悔した。			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 5px auto; text-align: center;">あれ、なんか声が聞こえるぞ。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 5px auto; text-align: center;">あれ？女の子どこに行った。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 5px auto; text-align: center;">おしちゃん、みんなのところに連れて行ってください。</div>	出来事	出来事	兵十	ゴンが撃ってしまった	兵十がゴンを見た	いたずらをしに来たと勘違いをした	ゴンを弱らせてしまった	ゴンを撃って、後悔した	兵十は栗や松茸をくれたのはゴンだと思った	兵十はゴンが聞いていたことに気づいて火縄銃を落としました
		気持ち	出来事	ゴン	ゴンは聞いていたことに兵十に気づいてもらって少し嬉しい	あんないたずらをしなければよかった	兵十の家にいった	ゴンは兵十の質問に答えた		

6月 国語（4年生）  
「一つの花」



10月 国語（4年生）  
「ごんぎつね」

6月は、集める項目も読み取れる情報量も少なかった児童が、10月には、集める項目の細分化され、読み取る情報量も増え、学び方に変化がでてきている。「情報の時間」で繰り返し活用している「問題解決の基礎」や「操作スキル」、「比較・分類・関係付け」の向上が支えとなり、単元全体にかかる時間も短縮できつつある。

# ②問題解決の基礎（探究のプロセス）

## 【まとめ・表現】

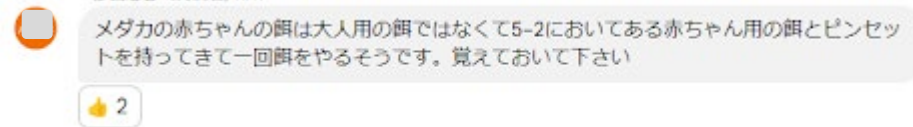
発表を動画で撮影してチャットで共有し、発表の質を高める  
【カメラ】【チャット】



理科（5年生）  
「メダカの誕生」



👍 1



👍 2



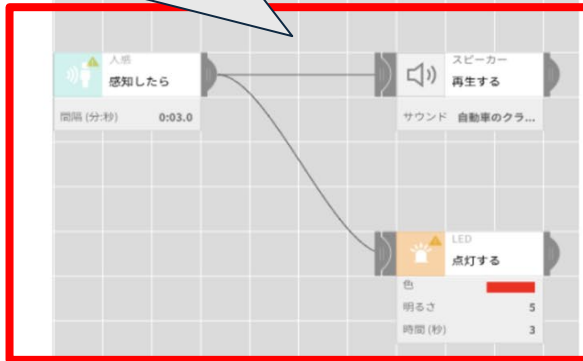
卵の成長をまとめる活動では、自分でまとめた内容を動画で撮影しチャットに投稿することで、客観的に自分の表現を振り返えらせた。その後、動画を何度も見直し、内容を修正・改善する取り組みを繰り返した。

このプロセスを通して、児童は「どのようにまとめると分かりやすいか」「どの順番で伝えると相手に伝わるか」といった視点を持ち、自ら課題を発見し、試行錯誤しながらより良いまとめを目指して取り組む姿が見られるようになった。

# ③情報の技術

考えたプログラム (スクショする)

曲がり角でぶつからないためのセンサー  
& ライトのプログラム



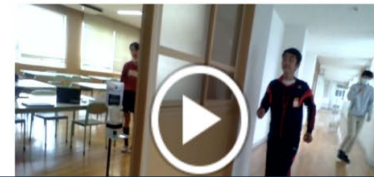
プログラムの説明

上→緊急ヘルプボタン ボタンを押すと目覚ましの大きな音になる

声が出せない時に助けを呼べるようにするため

下→曲がり角でぶつからないためのセンサー&ライト 中から人が来ると人感センサーが教室から出る人と廊下で走って教室に変える人がぶつからないようにするため。

実際に運用したときを想定した動画



実際に仕組み (プログラム) を運用した際の動画を撮影し、改善点をまとめる

## 情報の時間 (6年生) 「プログラミングで身の回りの生活を良くしよう」

### 【設定課題とプログラミングの例】

児童が課題「曲がり角でぶつかる」を自ら設定し、人がぶつからないよう、近づくとセンサーで感知して、警告音やライトが作動する仕組みを考え、プログラムを作成した。

実際に運用にした動画を撮影。振り返りを行い、成果や改善点をスライドにまとめ、発表した。

プログラミングの活動により、世の中にあるものがプログラムで動いていて生活を便利にしていること、コンピュータを動かすためには必要な手順があることなどを知る。

そのうえで、情報技術をより上手に、効果的に活用して身の回りの課題の解決等に役立てるということを実際に課題を解決することを通して学ぶ。

# ④情報社会に参画する態度（情報モラル等）

共同編集する上で気をつけること、  
約束事を確認する

6-2  
2024/08/21 (最終編集: 2024/11/04)

6フィグジャムをつかって、きょうどうへんしゅうしよう  
6-2 め: ペアできょうりよくして、しりとりをしよう。

【流れ】  
①めあてを確認する。(めあて)  
**②前時の共同編集する上で気をつけること、約束事を確認する。(あつめる・せいりする)**  
③しりどりのやり方を確認する。(あつめる・せいりする)

- ・フィグジャムを確認する。
- ・じゃんけんで勝った人が緑色、負けた人が水色の付箋で進める。
- ・濁点、半濁点は消音にして答えても良い。
- ・自分が入力したら、手をつけて「次どうぞ」と相手に教えてあげる。
- ・画面を見て、相手の番が終わるのを待つ。
- ・座席は横並びではなく、正面を向かい合うように机を動かす。

④しりどりのれんしゅうする。(あつめる・せいりする)  
⑤2人で1つのページを使う上で、上手かったことや上手くいかなかったことを聞く。(あつめる・せいりする)  
例) X 他人が自分たちのページに入ってきて落書きした。  
X 付箋を勝手に動かした。  
X いつ自分のターンになっているか分からない。(リアルなコミュニケーションが必要)

⑥ルールを守ってしりどりのほんばんをする。(まとめる①)  
・前後のペアで行う。(じゃんけんで勝った人が緑色、負けた人が水色の付箋)  
⑦振り返りをする。(まとめる②)  
・ルーブリックを見せて、挙手させる。

人を引きつけるためのくふうを悪用  
したさぎについて知ろう

10.3 ④ポップをつくろう  
2024/10/03  
100点

課題の設定  
ゆきさ  
**: 人を引きつけるためのくふうを悪用したさぎについて知ろう。**

情報の収集  
・動画  
: <https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bar>  
: <https://youtu.be/ZGwy0xga1VU?si=9yqAC>

整理・分析  
・くふう  
→誰に対して? 何をしている? どこにある?

まとめ・表現  
・ふりかえり

ゴール  
S: A+ ポップづくりに役立てる部分を自分の  
A: B+ そうしたじれいに引っかけられないため  
B: 人を引きつけるためのくふうを悪用した

単元の流れ (7時間予定)

- ①ポップとはどのようなものかを知る
- ②ユニバーサルデザインを知る
- ③人を引き付けるためのくふうを知る
- ④人を引き付けるためのくふうを悪用した詐欺について知る
- ⑤⑥本をしょうかいするポップを作成する
- ⑦ポップをしょうかいし合う

## 情報の時間(1年生)

「ホワイトボードツールを使って  
共同編集をしよう」

## 情報の時間(3年生)「ポップをつくろう」

1年生では、今後あらゆる教科で求められる協働編集の基礎として、付箋を勝手に動かさない・消さないといったことを確認した。基礎的な態度を早期に体験的に育てることが、今後の協働的な学びに生かされていく。

3年生では、ポップ作りを通して「人を引き付ける表現」を学ぶと同時に、それが悪用される例として詐欺や偽広告にも触れ、情報の受け手としての判断力やモラルについて伝えた。児童は表現と情報モラルを結びつけ、体験的に学んだ。



# ④情報社会に参画する態度（情報モラル等）

学

## 1 「チャットを知ろう」

め：みんなが気持ちよく使えるチャットの使い方を考えよう。

### 【課題の設定】

チャット上でのトラブルを紹介する。（動画）情報モラル

・めあてを確認する。

### 【情報の収集】

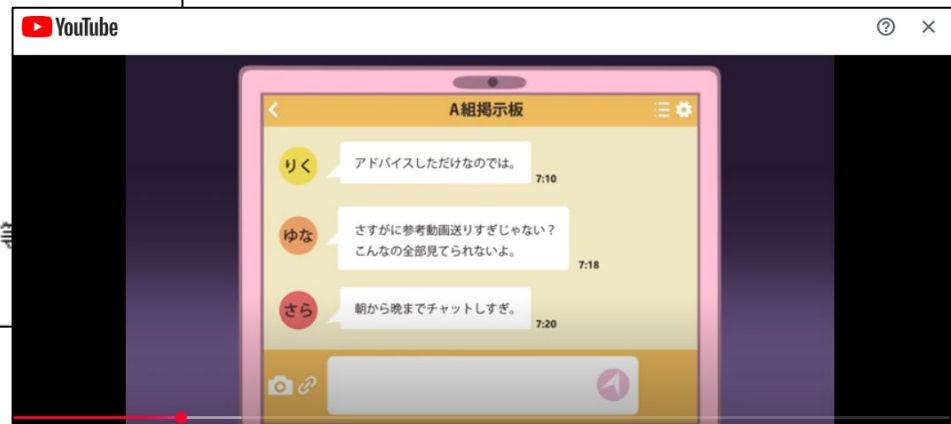
・チャットを使うメリット、デメリットを調べる。（ジャム）

### 【整理・分析】

・メリット、デメリットについて話し合う。  
・解決方法を考える。

### 【まとめ・表現】

・注意点に気をつけて、チャットに投稿する。（文、画像、リンク等）  
・サムズアップのリアクションをする。



情報の時間（4年生）  
「チャットについて知ろう」

4年生ではチャットを通じて、言葉の伝わり方や記録が残ることへの理解、相手への配慮など、情報モラルの基本を指導している。

# ⑤生涯にわたって自ら学びを進めていくことができる 児童・生徒の育成

## 単元の流れ

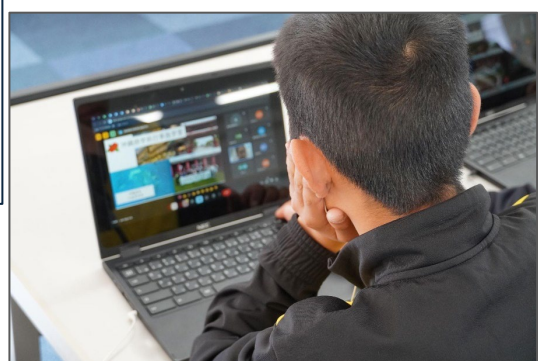
- 1～2 行き先についての情報を集める。
- 3 深めていきたい自分の課題を見つけ、詳しく調べる。
- 4 修学旅行のときにチェックするポイントをまとめる。
- 5 ここまでの内容までを発表スライドにする。  
(修学旅行)
- 6・7 見学内容からプレゼンの見直し・完成。
- 8・9 見学していない人でも伝わるか、発表の練習・修正。
- 10 香港のみんなに向けて発表して、学びを振り返る。

総合的な学習の時間(6年生)  
「日本の歴史に出会い、ふれ合い、  
探究しよう」

## 単元目標

### 単元の目標

日本の文化や歴史について深めていきたい課題を見つけ、香港に紹介するプレゼンを作ろう



香港日本人学校の児童とのオンライン

R6.7.1  
第5号

### 香港通信～大埔の丘から～

にほん コーヒー ぜんぜん ぜんぜん ぜんぜん  
日本のコマダ珈琲！?～香港モーニングの定番～

香港では、道楽に家族揃って朝飲茶を食べに行く習慣もありますが、もっと手軽に喫茶店でモーニングを食べることがあります。喫茶店のことを香港では、「茶餐廳」と言い、人気商品が「菠蘿包」という、日本のメロンパンに似たパンに、切ったバターを挟んだものです。それに合わせて紅茶を飲むのが香港モーニングの定番だそうです。値段はセットで30HK\$程度、日本円で約600円程度なので、物価の高い香港でも、そこまで高く感じませんでした。… 元来も愛知県にいる時には、よくコマダ珈琲にモーニングに行きましたが、香港モーニングもなかなか良かったですよ！

たけ つか こうしげんば ほんとう だいじょうぶ  
竹を使った工事現場～本当に大丈夫?～

香港の街を歩いていると、工事現場の多くで竹が使われていることに気づきます。初めて見た時には、この光景に非常に驚きました。高層ビルが多い香港では、竹を組み合わせただけの工事の足場は、とても脆くなく感じました。調べてみると、丈夫な鉄ではなく竹を使用するのは、香港ならではの理由があったので紹介します。

高層多層の香港では、高層が90%を超えるようなビルが多くあるため、高層によって揺がびてしまいます。それに比べ、竹は「軽く、しなやかな風合いがあり、そして竹が足場の揺り止めとしての役割を果たしている」ため、工事現場の足場には竹が使われているとのこと。香港の気候の特色を生かした足場が形になっていく様子です。

新聞の掲載もった「職人」が、竹を足場に組み立てて作る足場は、香港の工事情境を見えています。

## 交流通信

修学旅行で得た学びを、香港日本人学校の児童に向けてオンラインで発表した。児童は自分で課題を設定し、体験をもとに内容を整理して、相手に伝わるよう工夫しながら発表した。問題解決の過程では情報技術も活用し、主体的に学びを進める姿が見られた。学びを社会につなぐ力の育成にもつながっている。

# ⑤生涯にわたって自ら学びを進めていくことができる 児童・生徒の育成

児童会で企画  
立案・検討



実施したアンケート  
調査

自慢大会応募

自慢大会は、歌を歌ったり、ダンスをしたり、お手玉をしたり、などいろいろな特技を披露する場です。

共有なし

\* 必須の質問です

代表者の名前を書いて下さい。  
あだ名を書く場合、名前とあだ名の両方を書いてください。(複数人でやる場合はチーム名と代表者の名前でもいいです。)

回答を入力

代表者のクラスを書いて下さい\*

選択

提案スライド

文化祭について (案)

企画委員一同

やりたい企画



児童会目標を達成するための遊び

	協力	やり抜く	自分から
	<ul style="list-style-type: none"> <li>同じポーズ</li> <li>射的&amp;ピンゴゲーム</li> <li>廊下クイズ&amp;スタンプラリー</li> <li>ショップ⇒みんなで出川通貨を集めてショップで使う</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>廊下クイズ&amp;スタンプラリー</li> <li>自慢大会 (自分の得意なことを最後までやり抜く)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自慢大会</li> <li>ドッジボール</li> <li>謎解き</li> </ul>



児童会の代表者  
が学校長に提案

児童会では、児童自身が企画した内容について、事前に課題を整理し、解決に向けた方法を自分たちで実行した。企画に参加したい児童にはアンケート調査を実施し、その結果をもとに企画内容をブラッシュアップ。最終的には、提案スライドにまとめ、自分たちの企画を学校長に発表した。この取り組み全体で、主体的に活動を進める姿が見られた。



# ⑤生涯にわたって自ら学びを進めていくことができる 児童・生徒の育成



## 社会科(6年生)「縄文のむらから古墳のくにへ」

情報技術の活用により、児童一人一人の興味や進度に応じた学びを支援できる。6年生では、タブレットで古代国家成立に関する情報を自ら収集・整理し、スライドにまとめ発表した。さらに意見交換ツールを使い、仲間と協働的に考察を深め、主体的・対話的に学ぶ児童の姿を見ることができた。また、教師は行き詰まっている児童へ個別に支援を行った。



# 児童への効果の具体

小学校3～6年の児童を対象に調査

Q「あなたは、1学期・2学期の「情報の時間」で学んだ結果、どのようなことができるようになったと考えていますか」

Q「あなたは、他教科や総合の時間に「情報の時間」で学んだことをどのような場面でどのように使うことができていると考えていますか」



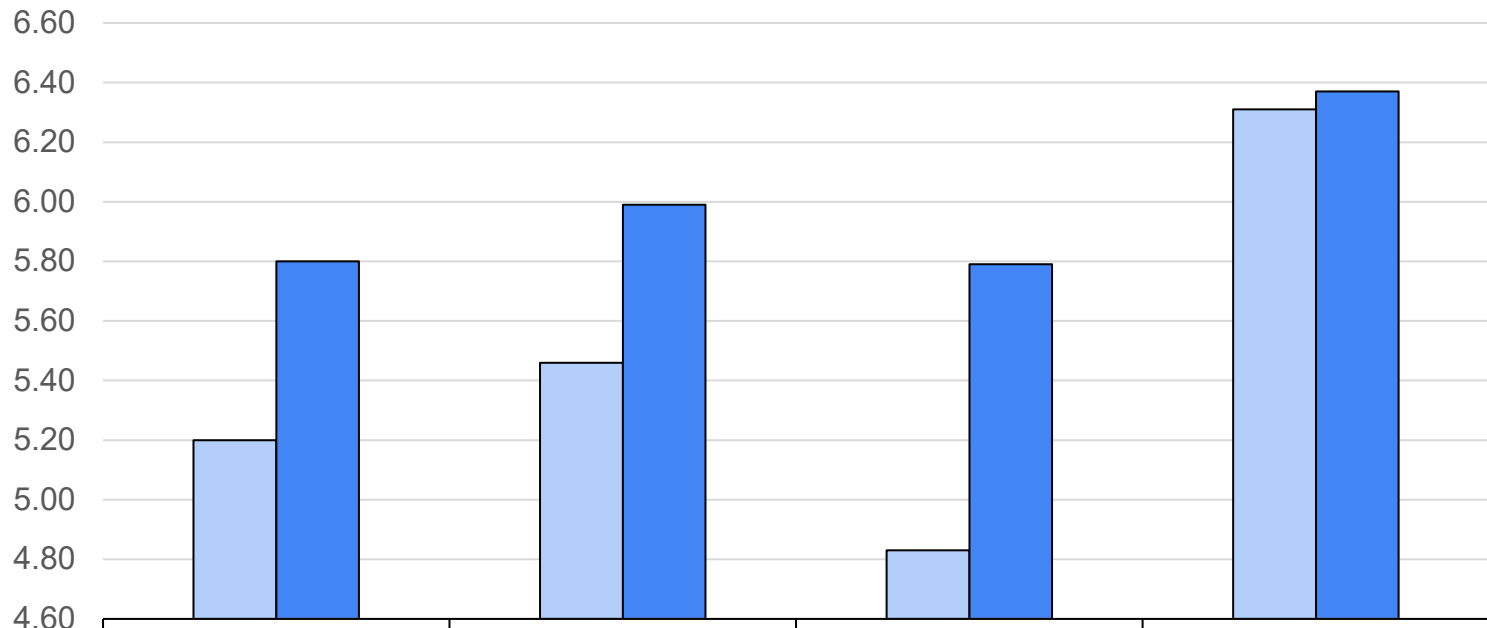
中学年：タイピングやスライド作成等の情報手段の基本的な操作、情報収集に関する記述が主にみられた。

高学年：整理・分析やまとめに関する記述が主に見られた。

「情報の時間」において、情報手段の基本的な操作を身に付けつつ、学年が進行すると情報収集や整理・分析といった活用する力に進展している。

# 児童によるチェックリストを使った 情報活用能力に関する評価

R6年度5年生(n=116) 4年時との比較



	情報手段の基本的な操作	問題解決の基礎	情報の科学的な理解	情報社会に参画する態度
小4(R5.12)	5.20	5.46	4.83	6.31
小5(R6.12)	5.80	5.99	5.79	6.37

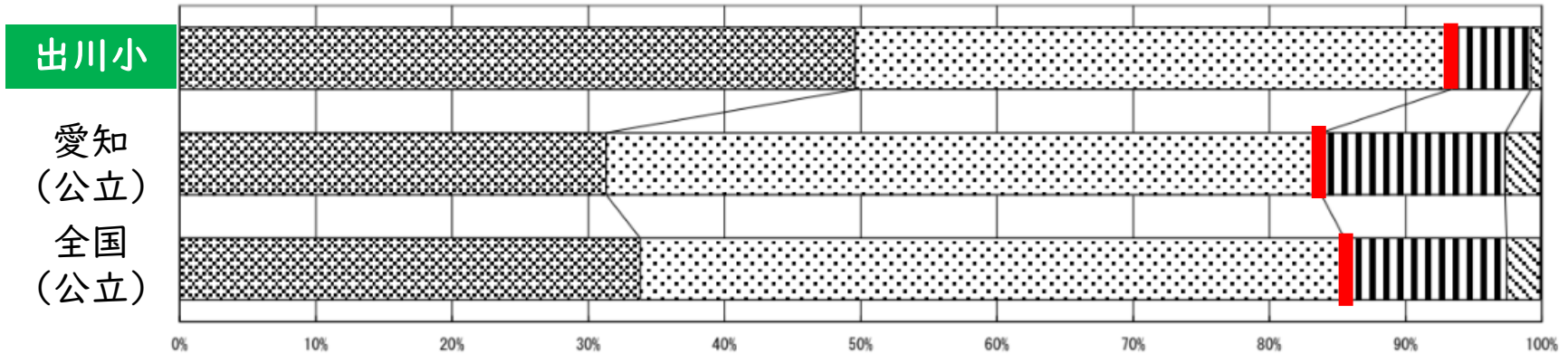
■小4(R5.12) ■小5(R6.12)

- ◆情報活用能力に関わる45項目の質問を設定し、7件法による調査を行った。選択肢は非常にできる(7点)、かなりできる(6点)、ややできる(5点)、どちらともいえない(4点)、あまりできない(3点)、ほとんどできない(2点)、全くできない(1点)とし、各回答の平均値をまとめた。
- ◆項目の1-10は情報手段の基本的な操作、11-33は問題解決の基礎、34-40は情報社会に参画する態度、41-45は情報の技術に関するものである。

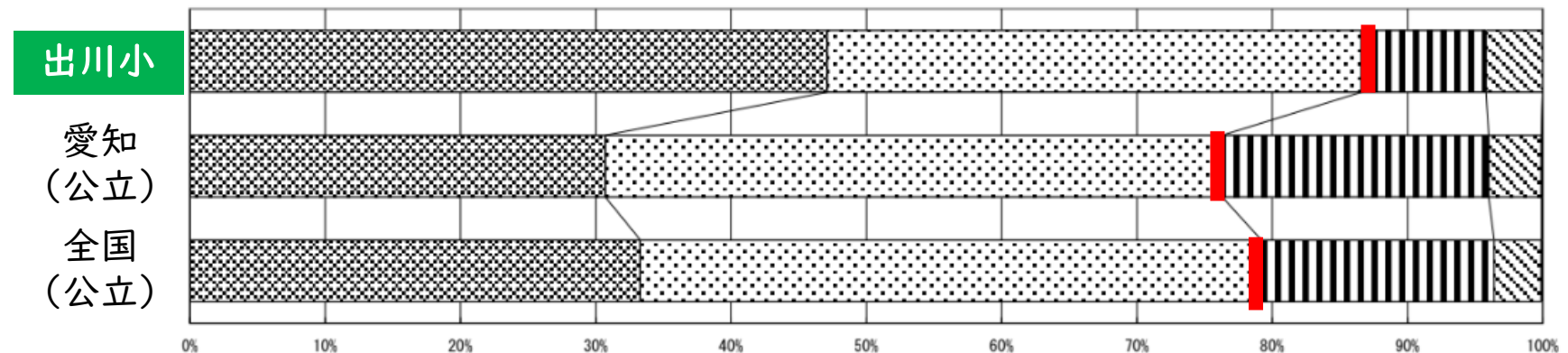
# 全国学力・学習状況調査での比較①

Q 5年生までに受けた授業で、PC・タブレットなどのICT機器を活用することで自分のペースで理解しながら学習を進めることができる。

1. とてもそう思う     
  2. そう思う     
  3. あまりそう思わない     
  4. そう思わない     
  その他     
  無回答



Q 5年生までの学習の中でPC・タブレットなどのICT機器を活用することで自分の考えや意見を分かりやすく伝えることができる。



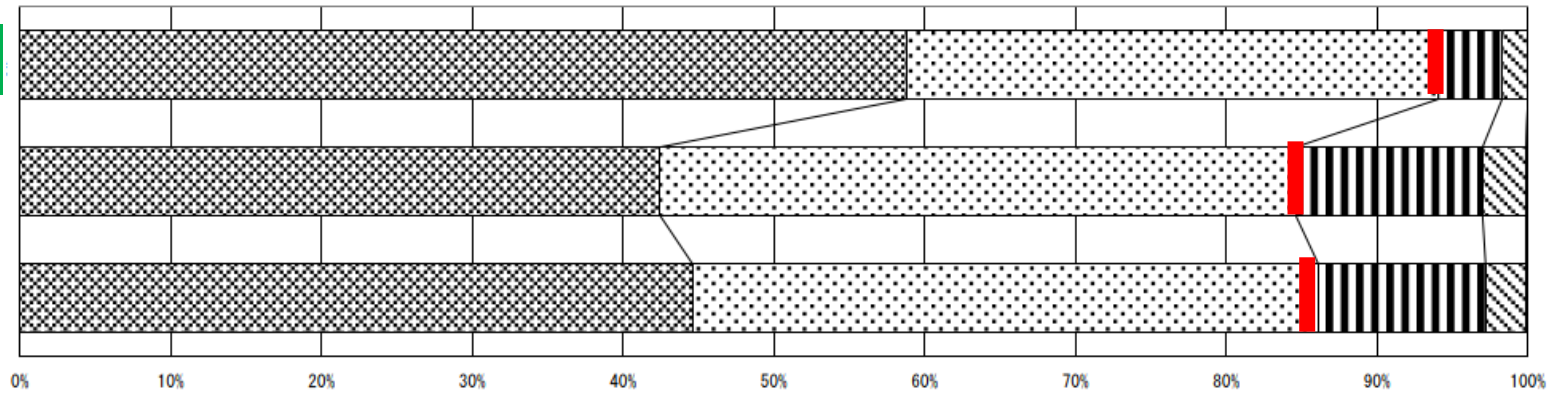
# 全国学力・学習状況調査での比較②

Q 5年生までに受けた授業で、PC・タブレットなどのICT機器を活用することで友達と考えを共有したり比べたりしやすくなる。

1. とてもそう思う     
  2. そう思う     
  3. あまりそう思わない     
  4. そう思わない     
  その他     
  無回答

出川小

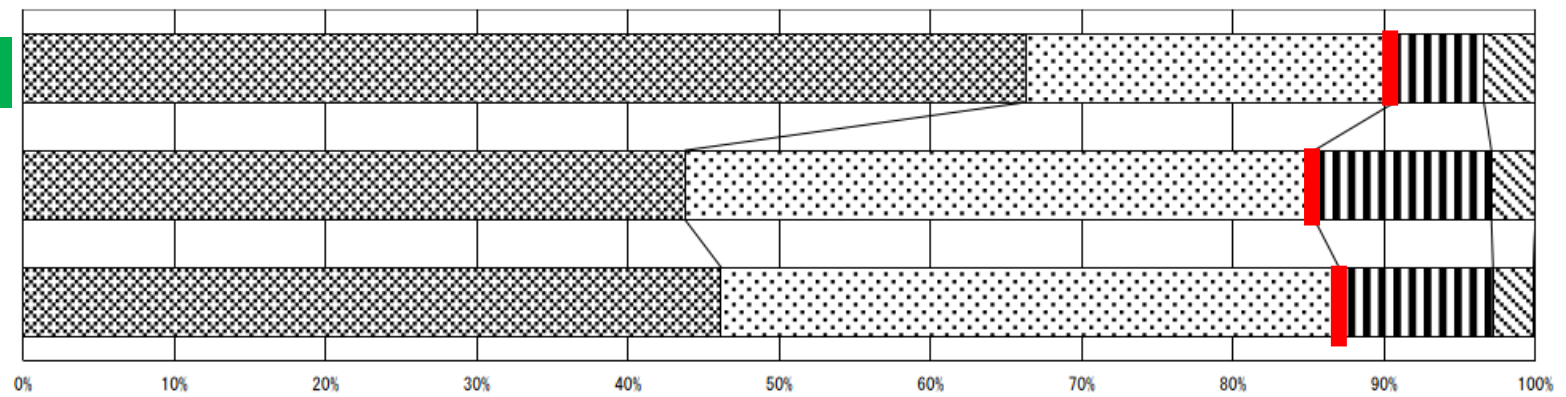
愛知  
(公立)  
全国  
(公立)



Q 5年生までの学習の中でPC・タブレットなどのICT機器を活用することで友達と協力しながら学習を進めることができる。

出川小

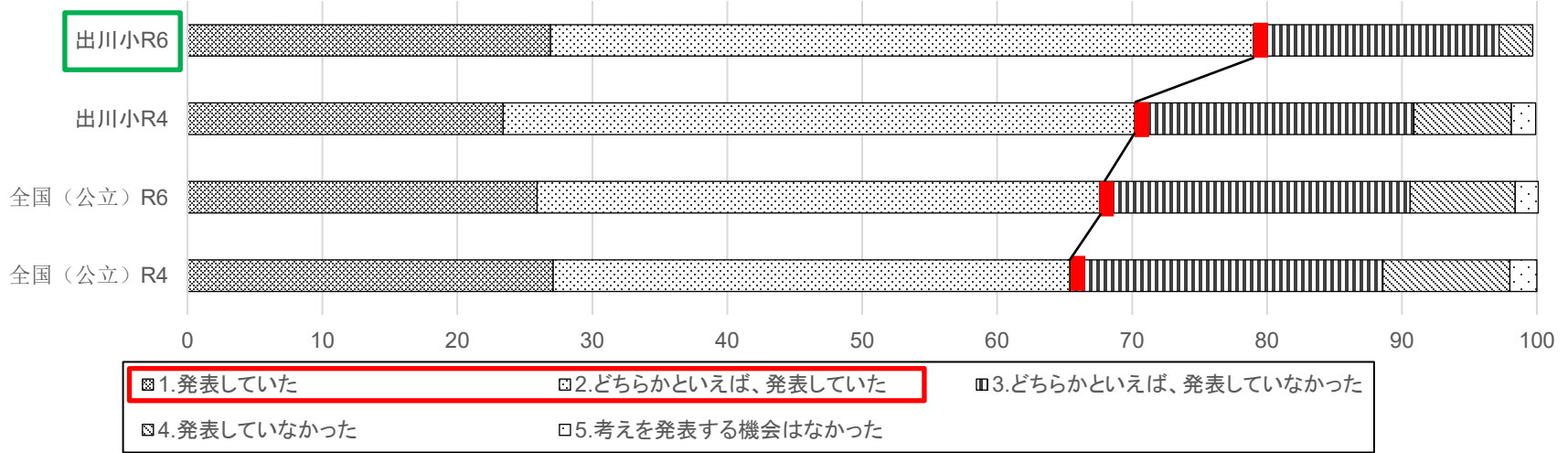
愛知  
(公立)  
全国  
(公立)



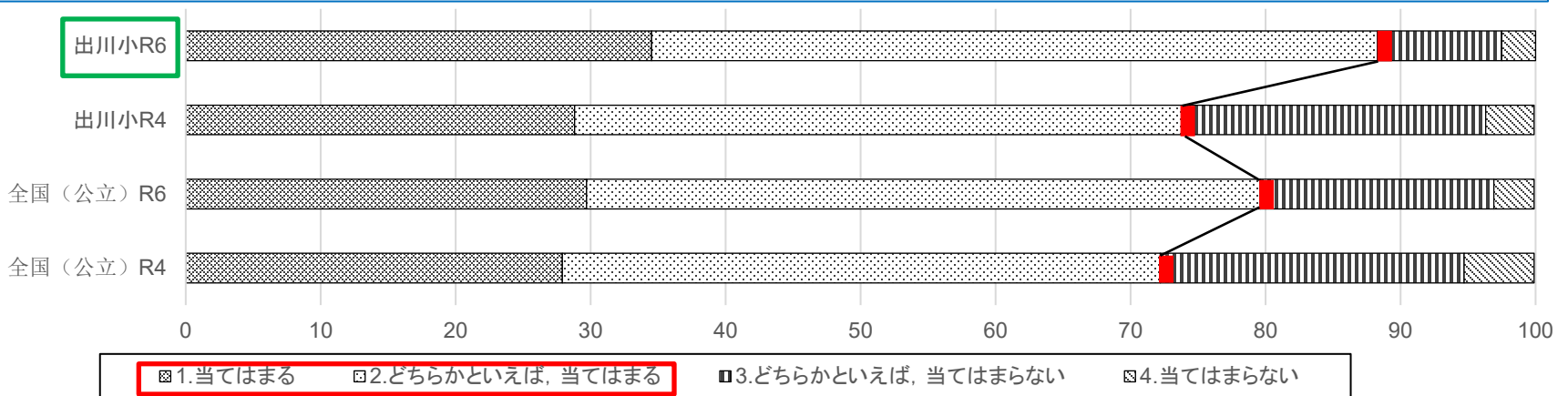


# 全国学力・学習状況調査での比較③

Q 5年生までに受けた授業で、自分の考えを公表する機会では、自分の考えがうまく伝わるよう、資料や文章、話の組立てなどを工夫して発表していましたか。



Q 5年生までに受けた授業では、各教科などで学んだことを生かしながら、自分の考えをまとめる活動を行っていましたか。



# 教員の実感

教員を対象に調査

Q「情報の時間があることで、他教科や総合の時間等での児童生徒の学習の様子にどのような変化があるか」

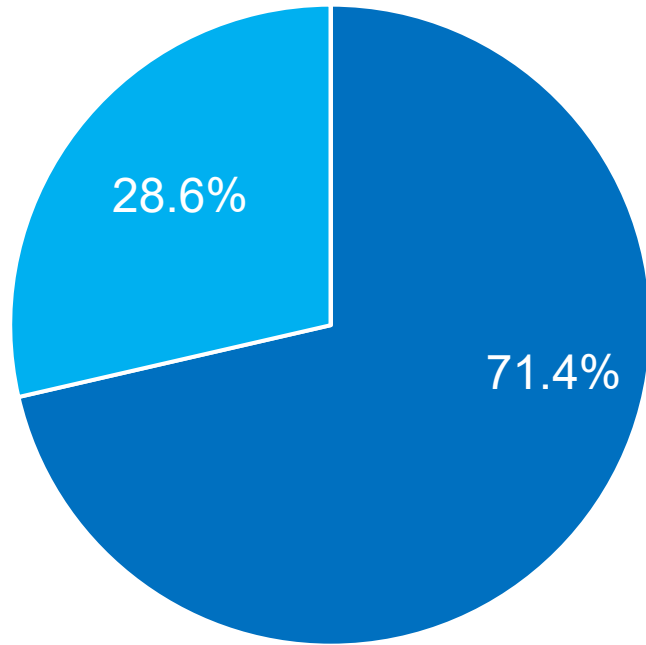


- ・情報収集、整理・分析・表現のサイクルを意識した学び方が身に付いている。これにより課題に対して自分の行っていることに自信をもって取り組める児童が増えてきたという意見も確認できた。
- ・PCの操作スキルが向上した。これにより各教科の指導が非常に円滑になったとする意見も確認できた。

「情報の時間」において、情報収集や整理・分析・表現といった学び方が身に付いている。また、情報手段の基本的な操作を身に付けることで、各教科の指導が円滑になった。

# 教師アンケートより

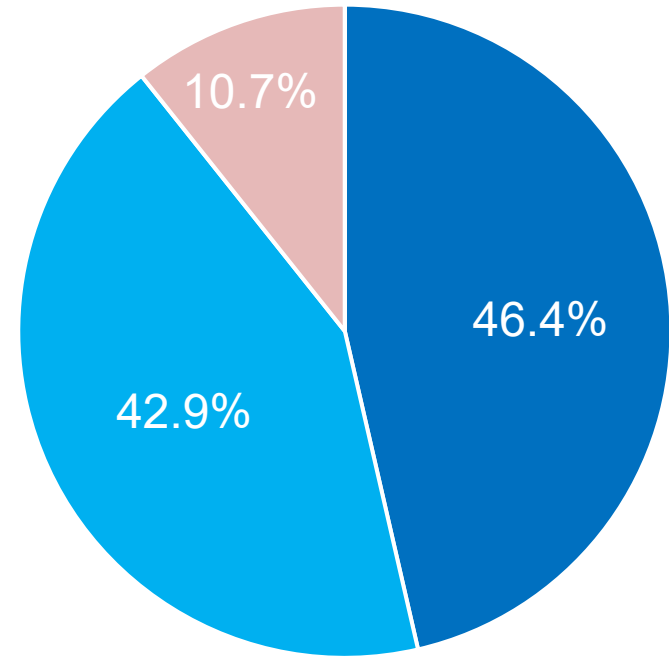
「情報の時間」の学びは、各教科の学びによい影響があると感じている。



- よく当てはまる
- やや当てはまる
- あまり当てはまらない
- まったく当てはまらない

全ての教師が「情報の時間」での学びが各教科の学びによい影響を与えていると感じている。

「情報の時間」に取り組むことで、各教科の授業時間数は短く（短縮）できそうな感じがしますか。



- よく当てはまる
- やや当てはまる
- あまり当てはまらない
- まったく当てはまらない

「情報の時間」に取り組むことで、各教科の授業時間数を短くできそうだと考えている教師が9割近くいる。

# 情報活用能力の定着により単元短縮につながった例

海の命  
6時間（読⑥）

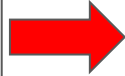
◎文章を読んでまとめた意見や感想を共有し、自分の考えを広げることができる。（思・判・表C(1)カ）

○比喩や反復などの表現の工夫に気づくことができる。（知・技(1)ク）

○人物像や物語などの全体像を具体的に想像したり、表現の効果を考えたりすることができる。（思・判・表C(1)エ）

■それぞれの人物の生き方に対する考えを話し合う。

☆よりよく生きる喜びや生命の尊さに目を向ける題材（道徳）



指導計画（6時間完了）

第1時 「海の命」を読み、「問いをもとう」「目標」を基に学習の見通しをもつ。

第2時 物語の構成と内容を捉える。

第3時～第5時（本時） 「太一」の変容、人物関係図、場面の概要、題名の意味などを基に物語を読み深め、主題に迫る。

第6時 主題と自分の考えを関連付けて、パフォーマンス課題に取り組む。

(1) 授業支援アプリの画面（活動の流れ）

タイトル  
海の命 7時間

課題の詳細（省略可）  
【単元の目標】  
① 言葉に着目して、基本設定や主人公の生き方を捉える。  
② 「海の命」の人物の生き方と、自分の生き方を関連付けて、自分の考えをまとめる。  
③ 意見や感想を伝え合って、自分の考えを広げる。

学習の基礎・基本  
① まずは教科書の情報をしっかり集めよう（自己流はその後）  
② 意を整理しよう  
③ 頭を動かそう！（そのために目的をもって聞きに行く、手が動く方がいいね）

B I U 三 文

学習スライド【国語6年：海の命】  
Google スライド

6-1国語「海の命」学びのシート めあてとまとめ  
Google スプレッドシート

国語(6年生):「海の命」単元の流れ

第6時に探究的な課題を追加

「海の命と私」

私は、立松和平さんが「海の命」を通して、家族の絆を伝えたかったんじゃないかなと思いました。理由は、太一の視点で見ると、瀬の主はなんか「捕まえてみる」みたいな感じでずつと動かなくて、太一は瀬の主がお父さんに思えたからお父さんに見守ってもらってみたいになって、瀬の主をお父さんに思えたのは太一がいつでもお父さんのことを考えてるのかなと思ったので家族の絆をこの物語で伝えたかったんじゃないかなと思いました。また、太一が瀬の主を捕まえようとしたのは憧れの尊敬するお父さんでさえ捕まえることができなかった瀬の主を捕まえようとする自分が死んでしまい、お母さん一人残ってしまうのではないかと感じて諦めたのかなとも思ったのでお母さんの事も考えてそうだから家族の絆っていうのを伝えたかったと思います。

私の家族は結構、絆が深いというか仲が良いと明るい家族です。私は、太一のように家族に憧れを持っているわけではない、いつでも家族のことを考えているって言うわけでもないけれど太一が「母の思ひみさえも背負うとした」っていうのは自分の家族でも少し似てて、お母さんが歯の手術をするって聞いてすごい怖がってたから私が、「お母さんより手術めちゃくちゃしたことあるけどこんな元気だし、怖いって思わなかったら怖くないっ！笑」みたいに気持ちを晴らすようにしたり、お父さんも「麻酔すれば痛いよ」って家族みんなで励ましたからそこは少しだけ似ているのかなと思いました。

今までは、弟とめっちゃ喧嘩してて仲直りしてもすぐ喧嘩してて、自分も弟も喧嘩売ってる感じで、学校ではめっちゃ仲いいけど家ではめっちゃ喧嘩してて兄弟の仲はどうかかわかんないけど絆はあるし、お母さんとお父さんとは仲いいけど絆はどうかかわかんないし、そもそも自分の家族の絆が深いとか考えたことなかったからわからないけれど裏切り、傷つけたりは絶対にしないし弟とだったら喧嘩して怪我とかはすることあるけどちゃんと謝って「なんでこんなことしたんだろ笑」って後で笑えるしみんな「家族を大切にすん」っていう考えがあるから絆はしっかりあると思ったけれど、思春期とか入ったら家族の仲とか絆にヒビが入っちゃうかなと思うのでお母さんとお父さんや弟が今までしてくれたことに感謝したり楽しかった思い出とかを思い出すことがこれからは家族の絆で大切にしてくるのかなと思いました。でも、思春期は多分家族がどうかを考えると友達のことを考える時間の方多くなると思うからそこは家族のことを思うのは少なくなるけれど、仲は良くないかもしれないけれど絆は悪くならないという切っても切れないと思うから思春期は家族に任せて、それと自分が思春期の時は弟とお父さんとお母さんが仲良くして、弟が思春期の時は自分がお母さんとお父さんと仲良くするとかを家族みんなで考えて生活して行こうと思いました。

家族が悩んでいることがあったりしたら助け合いをしたりして「家族の絆」を大切にこれからも絆を深めて行きたいです。]

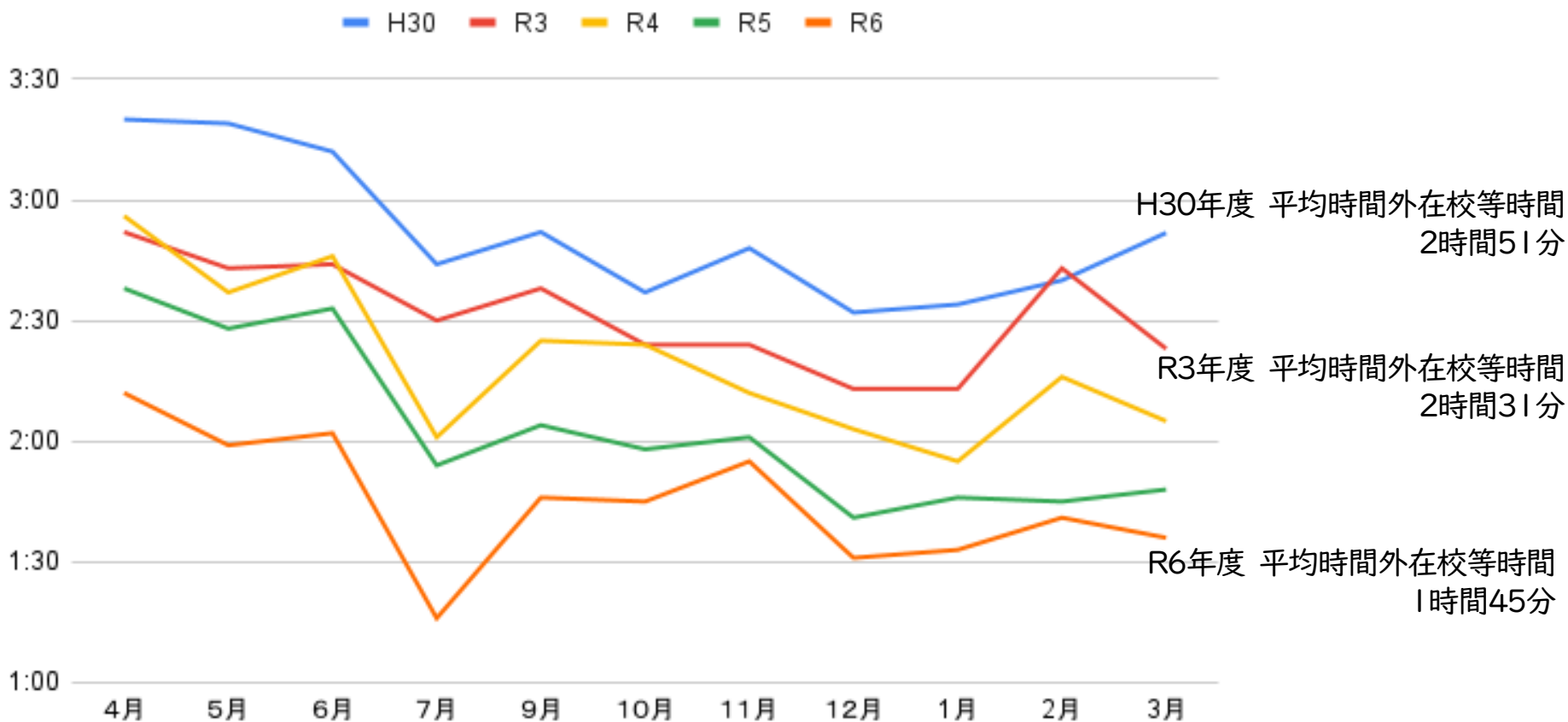
パフォーマンス課題レポート

これまで学んできた〈登場人物の心情〉や〈場面・因果関係〉の読み取りに加え、「情報の時間」で培った〈要点抽出〉〈情報整理〉〈伝える力〉を生かし、情報機器も活用しながら内容を整理・分析できるようになったことで、6時間かかる単元「海の命」を5時間で完了。授業がスムーズに進み、最終時間（第6時）には「命」や「生き方」について〈探究的に深める課題〉に取り組むことができた。



# 教員の在校時間の短縮

H30～R6年度 各月の全教員平均時間外在校等時間の変化



「情報の時間」を通して児童が「考えを整理し、共有し、振り返る」学び方を身につけ、クラウドを活用した主体的・対話的な授業が定着している。こうした学びの広がりにより、教員の指導も変化し、校務効率化とともに結果として令和6年度の職員在校時間は、平成30年度（GIGAスクール構想以前）に比べて1時間6分、令和3年度（情報の時間が始まる以前）に比べて46分短縮された。

# 4 研究開発の現状の成果と課題

## (成果)

- ・「情報の時間」は、操作スキルを向上させるのはもちろん、そこで培った情報活用能力が探究的なプロセスにも活かされ、学びの質が向上した。
- ・これは「情報の時間」以外の各教科、総合的な学習の時間でも活かされており、自ら学びを進めていくことにもつながっている。
- ・「情報の時間」に取り組むことで各教科の指導が円滑になったり、授業時間数を短縮できると教員は感じている。

## (課題)

- ・教員がより実践に取り組んでいける環境を各学校で整えていく必要がある。
- ・児童生徒の学習状況の把握や、適切に指導・支援する方法についての研修が必要である。
- ・更に実践を広げ、再現性のある教育課程の編成に役立てたい。

## 5 研究開発学校での取組を踏まえて 次期学習指導要領に期待すること

- ・情報活用能力の育成にあたっては、小学校段階において系統性のあるまとまった時間のなかで、単なる操作スキルにとどまらず、問題解決の基礎（探究のプロセス）、情報の技術、情報モラル等を一体的に学んでいくことが効果的であると考えます。
- ・また、情報活用能力が「課題の設定」「情報の収集」「整理・分析」「まとめ・表現」という探究のプロセスにおいて有効に働きます。これは「情報の時間」の中での学習活動にとどまらず、各教科や総合的な学習の時間においても相乗効果を与えるものと考えます。
- ・次期学習指導要領において情報活用能力の育成を充実する際には、これらの視点を踏まえて、教育課程上適切に位置づけられることを期待します。