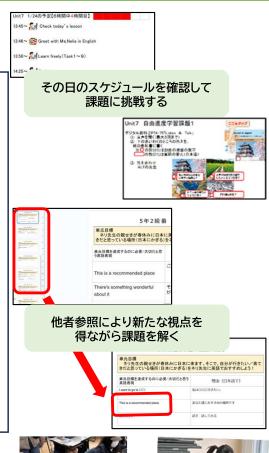
## 【取組内容】 自己調整学習の確立に向けた挑戦(① 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実)

## 単元内自由進度学習

- 予め設定された課題を、児童は個々の ペースで解く。【個別最適な学び】
- 学び方は自由(一人or複数)
  - ⇒ 教え合いができている場合は児童に 学びを委ねる【協働的な学び】 ほかの児童の取組状況を参考(他者 参照) に、自分の学びを深める【主体 的・対話的で深い学び】
- 教師は一斉指導を行わず、机間巡視や 課題(スライド)の進捗状況で学習状況を 把握する。
  - ⇒ 支援が必要な児童により時間を割い て指導が可能

【思わぬ副産物~教師のつぶやき~】

- 授業の準備は1か月に1回程度で済むので 楽。(働き方改革)
- 児童は自分で/友だちと協力して、調べながら課題を解くので、教師が急に休んだり出張したりしても代替教員の負担が軽減される。





# フォーム・ 振り返りシートの活用

- フォームで自己の学びを確認
  - ⇒ 自分の理解度や到達度が客観 的に把握できる(メタ認知)
- 授業の終わりに、振り返りシート に記入
  - ⇒ 自分が何がわかり、できるよう になったのかを把握し、その後の 学びをどうするかを考える(自己 調整学習)
- 振り返りシートに教師がコメント
  - ⇒ 学習意欲維持・向上に寄与
- 振り返りシートに文字数をカウン トする機能を付け加えた
  - ⇒ より長く書こうとする意欲が見られた(表現・記述)力向上)

ふり返りテスト(9/20)							_
8 I U 00 K							
行の簡素で何がわかったかな?できるようになったか 開に悩えよう。	47.						
のフォームでは、そうての回答者からのメールが自動を	CORP	nav.	21	122			
9日の程業でがんばかたこと。できるように なったこと、わかったことがあれば問いてく ださい。		p i	res				
1.08							
MERENE DECOM			0	B	оя	æ	1
					HING.		

21	り返り	(Unit 7)	2 名前:	
	B	今日取り組んだ 練題番号	わかったこと できるようになったこと	
1	1/10	0	機切は、動画が関き取れなかったけれど、何限も関いたら分かる ようになった。 何限も動いたらどんな人間こえてきた?それ書いたら分かりやす いふりかえりになるよ。	78
2	1/17		◆部が英語を喜えなかったけれど、動画を何回り、動画を見た り、言えるようになりました。そや、校北と、言えるようになり ました。つぎは、カッと単純をスラストリスをようよりたいで す。音声を1つかいで探えるかがたがてなので、がんなって探え 高声を表示して、音です。そもようによる人なんでながないが、はい 高声を表示して、音です。そもようによる人なんでながいいない あんだよりかっていまから出。	199
3	1/20		今日音声を聞いて、何回も離かないと分からないから、もっと縁 語をして、1~2回だけで、第2名ようにする1一回友達と美語 を喋れるようになりたい、2タスラ言えるようになりたい。自主 学で、練書をしたいと思います。	102

## 【取組内容】 情報活用能力育成表を意識した全校指導体制の構築(②) 情報活用能力の育成)

#### R5年度 情報活用能力育成の段階表策定

				小学生	小学生	小学生
		22		1-2年生	3・4年生	5・6年生
d	資質·能力	要素	つけたいカ	STEP 1	STEP 2	STEP 3
基本的操作			情報機器の基本的な操 が	ID・バスワード入力(ログイン)、」終了(ログア ウト含む)、の基本操作	キーボードで文字入力ができる	文字入力ができる
			情報機器の基本入力技 能	写真、動画の撮影・閲覧などの基本操作	入力モード切替、数値入力、ローマ字入力	切り取り、コピー、貼り付け
			アプリケーション使用に おける基本操作	タップ、スワイプ、ピンチイン・アウト アプリケーションの選択・終了	Google系アプリケーションを選択・操作 (ドキュメント・スライド・(スプレッドシート))	目的に応じてアプリケーションを選択・操作できる
	知識·技 能	情報と情報と情報がある。 報切に活め 用するため 技能	アプリケーション等の使 時・操作に係る技能	動画閲覧ソフト、簡易ペイントソフト、学習支援 ソフト(ロイロノート・Classroom・デジタルド リル等)の基本操作	ドキュメント、スライド、ロイロノートの基本操作 Scratchなどプログラミングアプリの基本操	表計算ソフト、グループウェア、プログラミン: アプリの基本操作
			検条例なる操作技能	Webサイト閲覧・リンク集活用	インターネット上の情報の閲覧・検索	AND、ORなどの論理演算子を用いた検索が できる
			ファイルの呼び出し及び 保存	画像やファイルの呼び出し(聞く)、保存	ファイルの検索ができる	ファイルやフォルダの管理ができる
						保存場所の選択、上書き保存、新規保存、ファ イルの移動・コピー・削除
			クラウドの基本操作・近 毎における根差	クラウドの存在と、ファイルの呼び出しや保存	クラウド等を用い、ファイルを検索できる	クラウド等を用い、ファイルやフォルダを適切 に管理・活用できる
Ī		情報活用の方法	見通し計画(立事)	情報活用の見通しをもてる	目的を意識して、情報活用の計画を立案でき る	問題解決に向け、情報活用の計画を立案できる
問題			6%	身近なところから情報が収集できる	調査や資料などにより情報を収集できる	調査を設計し、情報を適切に収集できる
題解決・探究における情報活用			整理	絵や図、簡単な表やグラフを用いて情報を整 建できる	表やグラフなどを用いて情報を整理できる	目的に応じて、表やグラフを用いて情報を整 理できる
	知識・技		分析・抹み取り	1~2点の情報から、その大体を捉えられる	2~3点の情報から、傾向、変化を捉えられる	複数の情報から、共通点・相違点を見つける。 とができる
	観		表現(まとめ)	相手を意識して表現できる	相手や目的を意識して表現できる	相手や目的に応じて表現できる
			RO	相手に応じて情報の発信・交信ができる	相手や目的に応じて安全に情報の発信・交信 ができる	相手や目的に応じて適切に情報の発信・交信 ができる
			299F	クラウド等を用い、ファイルの呼び出しや保存 ができる	クラウド等を用い、ファイルを検索できる	クラウド等を用い、ファイルやフォルダを適切 に管理・活用できる
			PB-改革	情報活用を振り返り、よさを確かめられる	情報活用を振り返り、改善点を見いだせる	情報活用を振り返り、改善点や効果を見いた せる
	思考力・ 判断力・ 表現力等	情報を活 用する力	情報を客観的に収え、 分析・FUNIする力(批判 的思考)	事実や根拠に基づき、分析・判断できる	事実や根拠に基づき、適切に分析・判断できる	事実や根拠に基づき、客観的に分析・判断できる
			情報を延び付けて新た な意味を見いだす力 (割造的形布)	情報から、分かったことをまとめられる	いくつかの情報を比較したり、関係付けたりし て、新たな意味を見いだせる	得られた情報について客観的に考察し、新たな意味を見いだせる
	学びに向 かう力・ 人間性等	情報活用 の態度	多角的に検討しようと する情報	事象と関係する情報を見付け、検討しようと する	事象のつながりを捉えて検討し、考察しようと する	事象を構造的に理解し、批判的に考察しよう とする
			試行錯誤し、改善しよう とする感度 (自己調整)	情報活用を振り返り、自らの解決のよさを見 付けようとする	情報活用を振り返り、改善点を見いだそうと する	情報活用を振り返り、効果を見いだそうとす る
	知識·技能	情報と情報を 報技術を 適切に 活用するた めの知識 と技能	記号の組み合わせ方の 理解	正しく事象を分解したり、組み合わせたりする ことができる	繰り返し、条件分岐を含むプログラム制作(作 成・評価・改善)ができる	意図した処理を行うための適切なプログラム 制作ができる
				命令の順次処理	繰り返し処理、条件分岐処理	繰り返し処理、条件分岐処理
7			問題解決の手動を担か する技能	手順を順序だて、説明できる	手順を図解し、説明できる	工夫してプログラムに取り組むことができる
Ó	思考力・判断力・表現力等	情報を活 用する力	情報の分解・分類	プログラミングにあたり、絵や図、簡単な表や グラフを用いて情報を整理できる	プログラミングにあたり、表やグラフなどを用 いて情報を整理できる	プログラミングにあたり、目的に応じて、表や グラフを用いて情報を整理できる
プログラミング			5550 CM (841)7	プログラミングに関し、情報の大体を捉え、分解・整理し、まとめられる	プログラミングに関し、情報の傾向、変化を捉え、新たな考えや意味を見いだせる	プログラミングに関し、情報の傾向や変化を え、解決策を考察できる
2			プログラミング的思考 (論項的思考)	適切な手順の組み合わせを考え、実行できる	問題解決に向け、見通しを立てて手順の組み 合わせを考え、実行できる	問題解決に向け、計画を立案し、他者と協働 ながら実行できる
	学びに向 かうカ・	情報活用 の態度	改革しようとする信息 (自己開発)	繰り返し試し、プログラムの改善策を見いだそ うとする	試作などにより、プログラムの改善策を見い だだそうとする	試作などにより、プログラミングによる問題 決の方策を見いだそうとする
	かう力・人間性等		よりよい人生や社会コ くりに生かそうとする形 度	プログラミングによる学びを、生活の中で使 おうとする	プログラミングによる学びを、生活に生かそう とする	プログラミングによる学びを、よりよい生活† 社会づくりに生かそうとする
情報	知識·技能	情報モラ ル・情報セ キュリティ などにつ いての理 解	情報もラルなどについ ての理解	自他の大切さを理解できる	自他の情報の大切さを理解できる	情報に関する自他の権利を知る
報モラル			情報セキュリティについ ての理解	情報機器を使用する際の基本的なルールに基 づき正しく使用できる	できる	情報を守るための方法を知り、使用できる
	思考力・判断力・	情報を活	情報モラルなどに配慮 しながら 情報を活用する力	インターネット上でのルールやマナーを守り、 情報を閲覧したり、発信したりできる 自他の個人情報を教えたり、不審なサイトにア	インターネット上などにある情報が正しいかど うか判断できる	ルールやマナーを守り、チャット、電子掲示板 Web、SNSなどを利用できる
情報セキ	表現力等	用する力	情報セキュリティを確保 しながら 情報を活用する力	クセスしたり、不審なアプリケーションをダウ ンロードしたりしない	不審なメール、迷惑メールなどに適切に対処 できる	セキュリティ管理のためのIDやパスワードを 適切に管理、利用できる
コリテ	学びに向かう力・	情報モラ ル・情報セ キュリティ などにつ	責任をもって適切に 情報を贷おうとする信 官	白他の大切さを踏まえ、適切に行動しようと する	白他の情報の大切さを踏まえ、適切に行動し ようとする	情報に関する自他の権利があることを請ま え、適切に行動しようとする
ティ		などについての部	情報社会に参照しよう とする程度	情報や情報技術を使おうとする	情報や情報技術を、生活に生かそうとする	情報や情報技術を、よりよい生活や社会づく りに生かそうとする

## 情報活用能力育成の段階表

## R6年度

- コアメンバー(管理職・教務主任・研究主・副主任)結成
- 2 コアメンバーによる授業観察(随時)
- 3 コアメンバー会議(月1回)で短期目標、中・長期目標を決定
- 4 研究推進タイムで職員に伝達・取組内容の共有

例:児童の達成状況をチェック(R5からの取組)

+能力育成に活用できた教科・教材名を追記しデータ蓄積



コア会議



研究推進タイム



職員同士の話合い が活発に

	分類				小学生	
観点	TOTAL AND A		つけたいカ		1年生	活用できる授業
	資質·能力	要素			STEP 1	
基本的操作	知識·技	情報と情報技術を表適切に活	情報機器の基本的な操作	V	ID・パスワード入力(ログイン)、」終了 (ログアウト含む)、の基本操作	
			情報機器の基本入力技能	V	写真、動画の撮影・閲覧などの基本操作	生活科:秋みつけ
			アプリケーション使用における 基本操作	V	タップ、スワイプ、ピンチイン・アウト アプリケーションの選択・終了	生活科:秋みつけ
			アプリケーション等の使用・操 作に係る技能	M	動画閲覧ソフト、関易ペイントソフト、学習支援ソフト (ロイロノート・Classroom・デジタルドリル等)の基 本操作	
	能	用するため の知識と 技能	検索関わる操作技能	M	Webサイト閲覧・リンク集活用	国語科:いろいろなふね
			ファイルの呼び出し及び保存	00	画像やファイルの呼び出し(開く)、保存	国語科:いろいろなふね

↑Ⅰ年生

4年生→

分類			分類		小学生		
観点			55247552		4年生	活用できる授業	
	資質·能力	要素	つけたいカ		STEP 2		
問題解決・探究における情報活用	知識·技能	情報活用 の方法	見通し・計画(立案)		目的を意識して、情報活用の計画を立案 できる	社会:奈良県の市町村 スライド	
			収集	oV	調査や資料などにより情報を収集でき る	国語:調べて話そう、生活調査隊 デジタルホワイトボードソフト(アンケート)	
			整理	oV	表やグラフなどを用いて情報を整理で きる	国語:調べて話そう、生活調査隊 デジタルホワイトボードソフト(アンケート)	
			分析・読み取り		2~3点の情報から、傾向、変化を捉え られる	国語:調べて話そう、生活調査隊 デジタルホワイトボードソフト(アンケート)	
			表現(まとめ)		相手や目的を意識して表現できる	学活:自主学習 スライド	
			発信	ob	相手や目的に応じて安全に情報の発信・ 交信ができる	国語:風船で宇宙へ デジタルホワイトボードソフト(共有ノート)	
			クラウド		クラウド等を用い、ファイルを検索でき る	図エ:コリントゲーム(鑑賞) スライド	
			評価·改善		情報活用を振り返り、改善点を見いだせ る	社会:奈良県の市町村 スライド	
	思考力· 判断力· 表現力等	情報を活	情報を客観的に捉え、分析・判 断する力(批判的思考)		事実や根拠に基づき、適切に分析・判断 できる	国語: 調べて話そう、生活調査隊 デジタルホワイトボードソフト(アンケート)	
		用する力	情報を結び付けて新たな意味を 見いだす力(創造的思考)	ob	いくつかの情報を比較したり、関係付け たりして、新たな意味を見いだせる	国語:意味調べ web検索	
	学びに向 かうカ・	情報活用	多角的に検討しようとする態度		事象のつながりを捉えて検討し、考察し ようとする	国語:未来につなぐ工芸品 スライド	
	人間性等	の態度	試行錯誤し、改善しようとする態度 (自己顕整)	0	情報活用を振り返り、改善点を見いだそ うとする	国語:未来につなぐ工芸品 スライド	

## 【**取組内容**】 リアルな学習活動の時間を確保するための動画教材等の有効活用(③A 動画教材の活用)

【思わぬ副産物】 ~教師のつぶやき~

指示しなくても、児 童が動けることが わかった。

授業の流れ	視覚・動画教材活用の利点	/So樹じゅぎょうのながれ A マナロじゃんび ⑤ お手紙をかく
場づくり・準備運動		② たいそう ③ マットバークであるよ  ***********************************
掲示した本日の流れと めあてを確認	○ 短い指示でOK (時短=活動時間の確保) ○ 何度も確認が可能(心理的安全性・個別	最適)

○ 何度も傩認か可能(心埋的女生性・個別最週)

○ 教師の模範演技を見るための移動や「静かに させる」指示が不要(時短=活動時間の確保) 動画教材視聴 ○ 全種類見てからするか、 I 種類ずつ見るかを

自分で決定可能(自己決定・個別最適)

○ 繰り返し・拡大・再生速度の調整など、自分 に合った方法を選択(個別最適)

自分のやりたいマット ○ リアルな活動時間の確保 遊びに挑戦

撮影動画を見て気づい ○ 複数の意見を一度に得られる

○ 投稿内容について対話が生まれる(協働)

友だちの指摘をもとに ○ 指摘内容を踏まえて、動画を見比べることで 気づきが生まれやすい(深い学び)

再度挑戦

整理体操・片付け

振り返り

たことを投稿

(様々なマット遊びを

知る)

いつも以上に、児 童が前のめりだっ たなぁ。

【思わぬ副産物】 ~教師のつぶやき~



【思わぬ副産物】 ~教師のつぶやき~

指示の回数が減っ たように思う。





