

リーディングDXスクール事業 第6回 公開学習会

これからのGIGA！

デジタル学習基盤をどう生かす！？

教師の指導、どう変える？

～クラウドで可視化される学習状況の把握、速やかな指導・支援を考える～

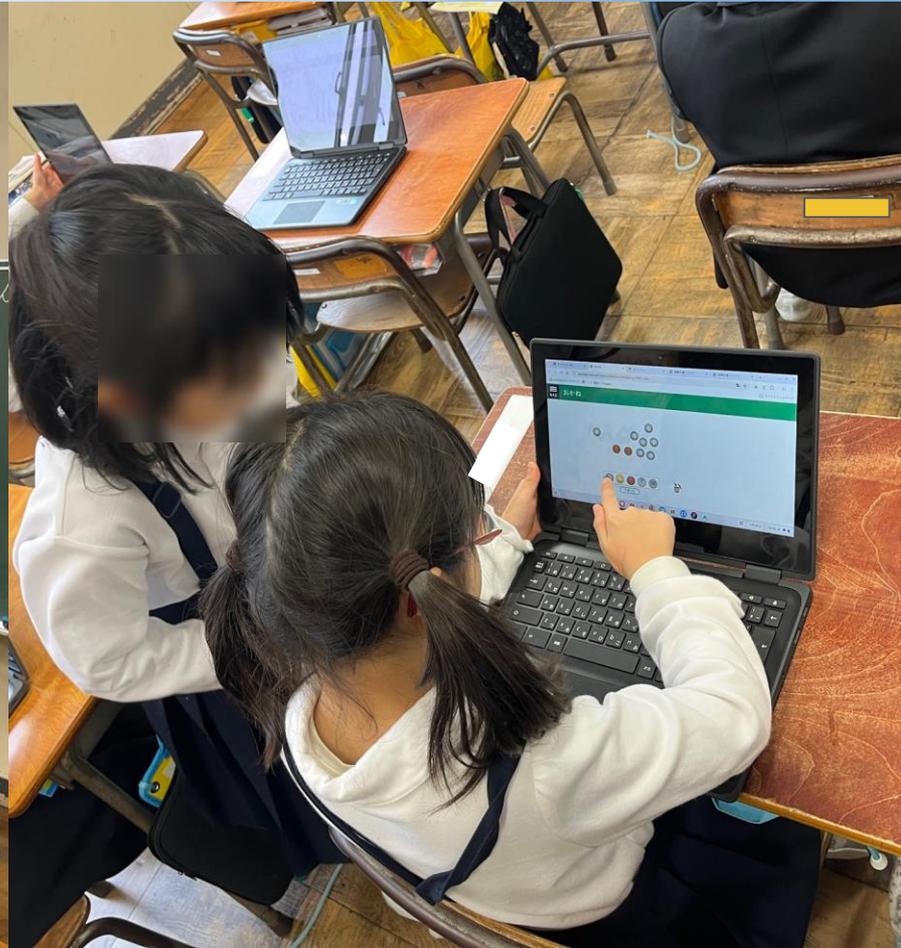
石川県能美市立浜小学校 校長 中野 孝子

能美市立浜小学校

創立 明治8年 児童 約650人
学級数 25学級 教職員 約70人
R6学校サポーター のべ2000人

教育目標 未来を創る人の育成

1年生



2年生



3年生



番号	ステップ	★ 1	★ 2	★ 3	5	ふりかえり
	名前	表	横の決まり	たての決まり 文字式	自分+1	
1		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
2		<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text"/>	今日新しくわかったことは文字の式がわかれば数がどれだけ多くてもできることが旗らしく分かりました。学び方の良かったところはわからないことがあったらすぐ友達に聞くことができました。次ははかせを使って友達に教えられるようになります。
3		<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	今日の勉強で良かったことは、自分でできたことです。できたときはとても嬉しかったです。新しく学んだことは、○や△に当てはめれば数が大きくなってでもできることがわかりました。
4				<input type="text"/>	<input type="text"/>	
5				<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	変わり方の勉強をしていくと表の書き方や関係の書き方がわかってきました。文字の式は、便利だとわかりました。
6				<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	今日は、文字の式がわかれば数字を当てはめていくだけだから表をかかなくてよいということを知りました。文字の式や言葉の式を昨日よりはやくかけるようになりました。
7				<input type="text"/>	<input type="text"/>	
8				<input type="text" value="済"/>	<input type="text"/>	今日の事業でわかったことは、文字の式ができればあてはめられることができる。今日はプラスワンのときにわからないところがあったけど友達におしえてもらってどうしてできるかをがながえることができました。
9				<input type="text" value="済"/>	<input type="text"/>	今日の学習でわかったことは、表がなくても、文字の式を当てはめれば簡単にできるということがわかりました。できたところを友達と確かめて学習したので、良かったなと思いました。



5年生



授業づくりのポイント



◎ 子どもが学びの運転手

△ わかったつもり・できたつもり

① 思考活動を支える課題と軸

② 他者参照は必須

③ 教師の見取と介入

④ 多様なアウトプット



授業づくりのポイント



②他者参照

個別最適な学び

- ☞ いつでも友達の考えが見える
自分に取り入れながら学び進める

協働的な学び

- ☞ 協働相手を自己決定する
対話をしながら学びを深める



番号	ステップ	★ 1	★ 2	★ 3	5	ふりかえり
	名前	表	横の決まり	たての決まり 文字式	自分+1	
1		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
2		<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text"/>	今日新しくわかったことは文字の式がわかれば数がどれだけ多くてもできることが旗らしく分かりました。学び方の良かったところはわからないことがあったらすぐ友達に聞くことができました。次ははかせを使って友達に教えられるようになります。
3		<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	今日の勉強で良かったことは、自分でできたことです。できたときはとても嬉しかったです。新しく学んだことは、○や△に当てはめれば数が大きくなってでもできることがわかりました。
4		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
5		<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	変わり方の勉強をしていくと表の書き方や関係の書き方がわかってきました。文字の式は、便利だとわかりました。
6		<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	今日は、文字の式がわかれば数字を当てはめていだけだから表をかかなくてよいということを知りました。文字の式や言葉の式を昨日よりはやくかけるようになりました。
7		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
8		<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text"/>	今日の事業でわかったことは、文字の式ができればあてはめれることができる。今日はプラスワンのときにわからないところがあったけど友達におしえてもらってどうしてできるかをがんがえることができました。
9		<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text" value="済"/>	<input type="text"/>	今日の学習でわかったことは、表がなくても、文字の式を当てはめれば簡単にできるということがわかりました。できたところを友達と確かめて学習したので、良かったなと思いました。

自己評価	学習のふりかえり	学びの振り返り
Aに挑戦	Bの説明動画を撮ることができた。友達とや、自分で考える時間をしっかりとれた。	いつもは、仲の良い子とたくさん交流していたけど、別の子ともできたし、 <u>意見が同じ、意見が違う人とも話し合いが</u> 出来た。
Aに挑戦 まだ	<u>最初、底面積をどうやって求めるかわからなくて友達に聞いたらわかって友達に聞くのって大切だなと思いました。</u>	
Aに挑戦	今回の算数ではほとんど難しい問題だったけどしっかりと最後まで取り組むことができたので良かったです。動画の撮影がちょっと難しかったけど結果できたので嬉しかったです。	今回の算数では友達といっぱい関わったので嬉しかったです。前回の算数や前の週の算数では全然友達とかかわることができなかったけど <u>今回の算数ではしっかりと関わって問題を解いていけたので嬉しかったです。</u>
B挑戦中	説明するのが苦手ですが、友達のやり方を参考にして頑張りました。	友達に教えてもらいました。
Aに挑戦	今日は、正方形や長方形の公式が出てきました。体積を求めるときには <u>底面積を先に求めてから、高さをかけるということ</u> を忘れないようにしたいです。今日は考え方がほとんどの人と一緒だったので今度は考え方が違う人とも交流していきたいです。	前に習った、底面積は同じ形が2つある形が底面積と覚えていたので今日の授業は間違えずに見つけることができました。説明動画では、 <u>大切な言葉や公式を言ったり伝わりやすいようにと工夫を</u> できました。
Aに挑戦	今回の学習では <u>底面積かける高さのことが特に詳しく知ることが</u> できました。それに友達と協力しながら動画を取ったりすることでより詳しく知ることができました。	今日の勉強を振り返って友達と色々交流して学ぶことができたのでいい学習ができたと思っています。それに前回目標にした <u>自分で解く時間もしっかりと取ることが</u> できたので次の学習では <u>自分と考えの違う友達と交流を</u> したいと思います。
B達成	角柱の体積の説明動画をとるときに、 <u>「まず」「次に」「よって」</u> を使って工夫して説明できました。次は、 <u>スペシャル問題にも挑戦</u> したいです。	今日、いろんな友達と交流できました。一緒の考えの友達だったので次は、ちがう考えの友達とも交流したいです。

能美市立浜小学校 KPIを切り口とした教育DXの取組

リーディングDX事業

- ① 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実
- ② 実践内容を動画・写真・研修のオンライン公開などにより地域内外に普及
- ③ 端末の日常的な持ち帰りによる家庭学習の充実等
- ④ 校務の徹底的な効率化や対話的・協働的な職員会議・教員研修
- ⑤ インターネット上の動画教材の活用、外部専門家によるオンライン授業の実施



児童の資質・能力の育成

- 業務の効率化により、教員が授業（教材）や児童に向き合う時間を生み出す
- 教員のICTリテラシーの向上により、授業でのICT活用につながる

校務DXの目的は『児童の資質・能力の育成』

学びのDX

校務DX

授業での活用

■学校研究（研究主題）

「能動的に学び資質能力が育つ授業へのアップデート」

～ICTの有効活用による個別最適な学びと協働的な学びの実践～

※指導案に「ICT活用」を位置づけ

- GIGA校内研修会
- 浜GIGA実践交流

日常生活での活用

- 連絡帳
- 学級通信
- 宿題
- 委員会の連絡
- オンライン登校日
- オンライン始業式、終業式
- 全校へのお知らせ
- 運動会の応援練習

校務での活用

- 職員会議 ————— ドキュメント
- 予定 ————— カレンダー
- 自宅の位置 ————— マップ
- 欠席連絡 ————— スプレッドシート
- 情報共有 ————— チャット
- ポータルサイト ————— サイト
- ウエルカムボード ————— スライド
- 校内研 ————— クラスルーム
- 学校評価 ————— フォーム

教育DXに係るKPI

■ 個別最適・協働的な学びの充実

以下の場面で端末を週3回以上活用する学校

	(6月)	(10月)	【国の目標】
①調べる場面	65%	77%	100%(R8)
②発表・表現する場面	77%	89%	80%(R8)
③教職員とやりとりする場面	65%	88%	80%(R8)
④児童生徒同士でやりとりする場面	50%	92%	80%(R8)
⑤理解度等に合わせて課題に取り組む場面	69%	89%	80%(R8)

※R6は「週1回以上の活用」で調査

わくわく部

よりよい学びのために端末を使う

にこにこ部

友達とよりよく関わるために使う

きびきび部

約束を守って安全に端末を使う

情報活用能力の育成

「学習活動において必要に応じてコンピューター等の情報手段を適切に用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり・得られた情報をわかりやすく発信・伝達したり、必要に応じて保存・共有したりといったことができる力」

- 基本的な操作等
- プログラミング
- 問題解決・探求における情報活用
- 情報モラル・情報セキュリティ

■ データの共有 — ドライブ

教育DXに係るKPI

■ GIGA×校務DX

- ①クラウド環境を活用した校務DXを徹底している学校 →100%(R8)
- ②FAXでのやり取り・押印を原則廃止した学校 →100%(R7)
- ③不合理な手入力作業を一掃した学校 →100%(R7)
- ④生成A I を校務で活用する学校 →100%(R8)

■ コピー・印刷枚数 (1学期 総数)

R5(4~7月)11.1万枚→R6(4~7月)10万枚

■ 時間外在校等時間 (1学期 月平均)

R5(4~7月) 平均42時間 → R6(4~7月) 平均36時間 (-6時間)

教育DXに係るKPI

■ 情報活用能力の向上

- ①小：レベル3以下の減少
20%以下(R8)
- ②キーボードによる日本語入力スキルの向上 (字/分)
(R6 6月) → (R6 10月) - 40字(R8)
69.7字 → 83.9字 (3年以上の平均)

タイピング技能

(6月) → (10月)

2年 44.7字

3年:39.7字→50.7字

4年:65.5字→76.2字

5年:76.1字→102.1字

6年:91.1字→106.6字



教育DXに係るKPI

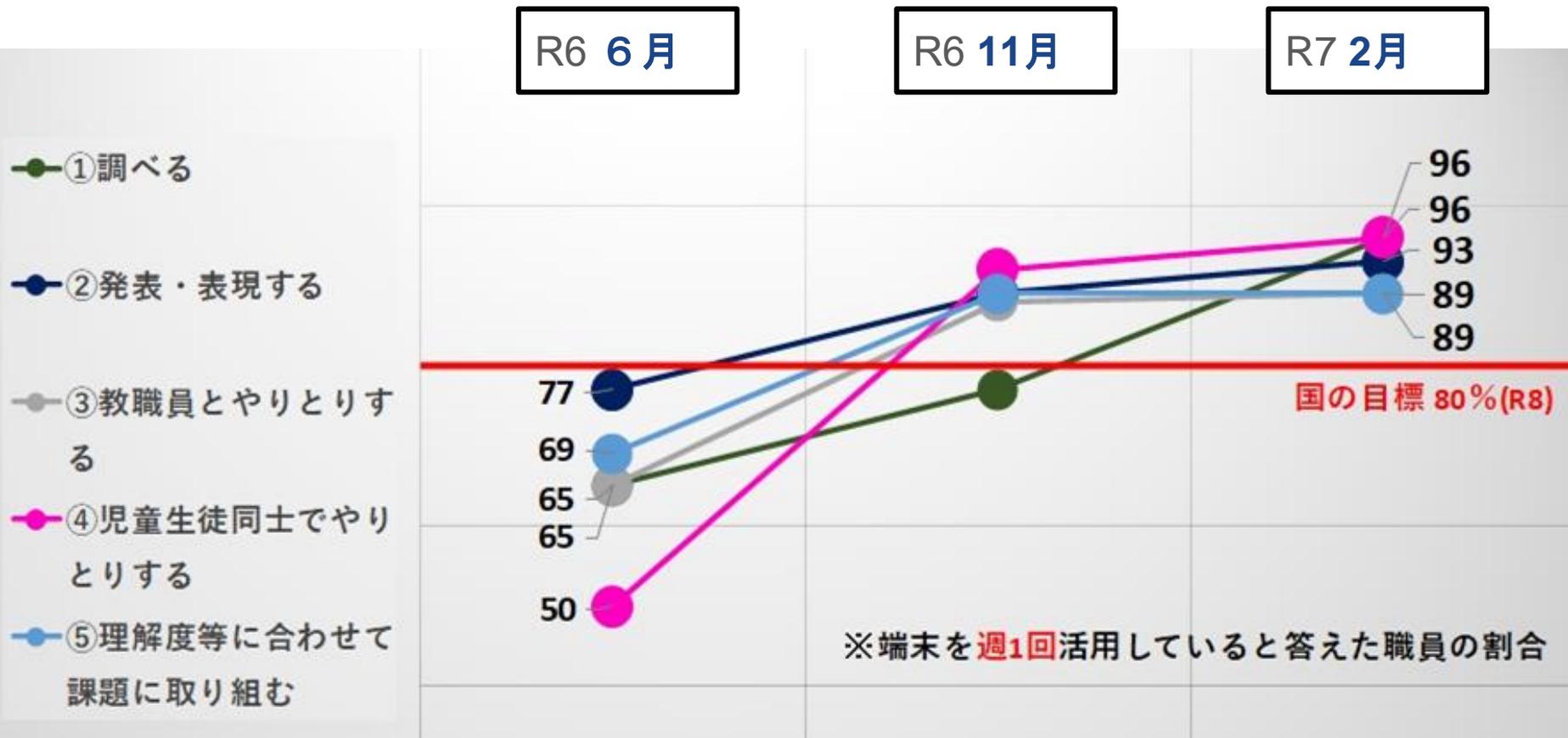
■ 個別最適・協働的な学びの充実

以下の場面で端末を週3回以上活用する学校

- ①調べる場面
- ②発表・表現する場面
- ③教職員とやりとりする場面
- ④児童生徒同士でやりとりする場面
- ⑤理解度等に合わせて課題に取り組む場面

※R6は「週1回以上の活用」で調査

(6月)	→ (10月)	【国の目標】
65 %	→ 77%	100%(R8)
77 %	→ 89%	80%(R8)
65 %	→ 88%	80%(R8)
50 %	→ 92%	80%(R8)
69 %	→ 89%	80%(R8)



個人戦

Dセレクトを見据えた

1トラ

団体戦

11月6日（水）
浜DX★DAY

11月14日～
12月上旬

- ▶ 教科は自由
- ▶ 自分で考えてトライ！

- ▶ 教科は国語or算数
- ▶ 学年で考えてトライ！





11月5日, 18:12

【4年生★DX公開授業に向けて③】

3時間目、情報収集の2時間目です。

情報収集の1時間目は、インターネット検索をしていた児童がほとんどでした。

何となく検索のみでカードに書き留められなかった児童も見受けられたので、今日は最初に本や社会の資料を紹介しました。情報が一覧で見やすく、見出しもついている、小学生に分かりやすく書かれている本のよさを確認。そのため、今日は本を選んだ子も多数いました。ラスト10分のところでたくさん集めた情報をみんなで共有しようと呼ぶと、分類の必要性気付いた児童がいたので、どのように分類できそうか全体で話し合い、みんなのボードに分類の部屋を作りました。明日は集めた情報を分類しながら、さらに情報収集を進めます。



子供と教師の学びを相似形に



教師も学び直す



管理職からの伝達

44人のメンバー・限定公開

Chatでの情報共有

チャット

共有中

ToDo リスト

2月25日、火曜日

2月25日, 9:02 • 編集済み

【学年主任 要レスポンス】

本日2月25日について

校長：13:30より出張のため不在 教頭：1日不在 となります。

そこで、各学級・学年で児童の様子に一層の注意を払い、怪我等の未然防止や適切な対応を学年で確実に行ってください。

*学年主任は児童下校後に主幹に以下の報告をします。

- 1 けがの有無（首から上、腹部の場合の児童・保護者への対応）
- 2 児童間のトラブルの有無（けが、メガネ等の破損等など）
- 3 保護者からの連絡で管理職への報告が必要な案件の有無
- 4 欠席・早退者等、その他の対応状況

各学級担任は、上記の4点について学年主任に必ず報告してください。
また、日番の校内点検および最終退出者の施錠も確実にお願いします。

2. 総務部【6分】

ドキュメントで職員会議

No	内容	資料	担当	状況
1	就学時健康診断について	 総1 就...  総2 就...  総3 体...  総4 就...	教頭	決定 -
2	前期学校評価について	 総6 ★...	教頭	決定 -
3	150周年記念事業	なし	教頭	提... -

3. 教務・学習指導部【15分】

No	内容	資料	担当	状況
1	10月・11月の月暦について	 教1 月...	主幹	決定 -
2	10月の全校集会について		主幹	
3	秋の遠足・社会見学について	 教3 R6...	主幹	決定 -



授業づくり研修（月1回）

STEP ①

単元デザインを考える

- ・ 単元構想シート

STEP ②

本時案を考える

- ・ ドキュメント版略案

 [浜DX★DAY入カシート](#)

 [ドキュメント版略案](#)

1月16日(木) R6年度 3学期・浜DX★DAY① ※5限

教科	単元	本時のねらい	<課題>	ICT活用場面	セレクト学習の目的	評価 (B基準達成の姿)	指導案のリンク 浜DX★DAY
算数	大きいかず	数え棒の数え方を工夫し、10のまとまりをつくって数えるよさに気づくとともに、20をこえる数の数え方を理解する。	<ぼうのかずをまちがえずにかきえるにはどうしたらいいかな>	<ul style="list-style-type: none"> 各自で棒の数え方を工夫して数えたり、数え方を説明したりする。 友達のを参考に参照する。 	一人ひとりが自分の考えを持ち、他者参照することで自分の考えを広げたり深めたりできる。	10のまとまりをつくって数を数えている。	1年算数「大きいかず」
算数	1000をこえる数	4位数について、十進位取り記数法にもとづいて、数字で表したり数の構成を説明したりすることができる。	<かん字の数を数字であらわすには?>	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教科書の位取り表を使って、数を表したり数の構成を説明したりする。 友達と自分の考えた問題を出し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 自由に友達のを見たり取り入れたりすることができる。 友達に説明する活動を行うことで、一人ひとりが自分の考えを伝えることができる。 	4位数を数字で表したり、数の構成を説明したりしている。	2年算数「1000をこえる数」
国語	たから島のぼうけん	書く内容の中心を明確にし、文章の構成を考える。	<物語の「中」の事けんとかい決を考えよう>	<ul style="list-style-type: none"> 前時で使った「物語設定シート」を見ながら、書き進める。 振り返りの入力。 	他者参照することで、自分の考えを深めたり、広げたりできるようにする。	物語の事件と解決を明確にし、構成を考えている。	3年 宝島のぼうけん
算数	変わり方	伴って変わる2つの数量の関係を表にかいて調べたり、○や△を使った式に表して調べたりする。	<だんの数とまわりの長さの関係は?>	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教材を問題場面の把握やつまづきのある児童の支援に活用する。 5つの学習のステップの進捗状況を可視化する。(児童の協働、教師の見取りからの働きかけの手掛かりとする) 振り返りを共有、蓄積する。 	友達と協働することで、だんの数とまわりの長さの関係を表に表し、言葉の式、○△の式に表すことができるようにする。	だんの数とまわりの長さの関係を式に表すことができている。	1月16日4年算数指導案
国語	想像力のスイッチを入れよう	文章を読んで理解したことに基づいて、自分の考えをまとめることができる。	<スイッチを選んだ理由をはっきりさせよう>	<ul style="list-style-type: none"> それぞれの立場を電子黒板に映し、他者参照できるようにする。 選んだ理由をオクリンクにて記述する。 padletを活用し、ふりかえりを視覚化する。 	<ul style="list-style-type: none"> 色々な考えを聞くことで、自分の考えを広げたり自分の考えをはっきりさせたりすることができる。 	文章を読んで理解したことに基づいて、自分の考えをまとめている。	ドキュメント版路案 (5年国語)
国語	「考える」とは	学習の見通しをもって文章を読み、自分の考えを持つことができる。	<「考える」とは何かを考えよう>	<ul style="list-style-type: none"> 「考えるとは」の具体的な例と短くまとめたものをクラスクラウドを用いて意見を交流する。 「考えるとは」の最初の自分の考えと3人を読んだ後の自分の考えをスライドに書く。 	他者参照することで、自分の経験を思い出し、考えをもつたりできるようにする。	学習の見通しをもって文章を読もうとし、自分の考えをもっている。	ドキュメント版路案 (6年)

能美市立浜小学校 KPIを切り口とした教育DXの取組

リーディングDX事業

- ① 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一元的な充実
- ② 実践内容を動画・写真・研修のオンライン公開などにより地域内外に普及
- ③ 従来の日常的な持ち帰りによる家庭学習の充実等
- ④ 校務の楽化の効率化や対話的・協働的な職員会議・教員研修
- ⑤ インターネット上の動画教材の活用、外部専門家によるオンライン授業の実施



児童の資質・能力の育成

- 業務の効率化により、教員が授業（教材）や児童に向き合う時間を生み出す
- 教員のICTリテラシーの向上により、授業でのICT活用につながる

教育DXの目的は「児童の資質・能力の育成」

学びのDX

校務DX

授業での活用

日常生活での活用

■ 学校研究（研究主題）

「能動的に学び資質能力が
育つ授業へのアップデート」

→ICTの活用による個別最適な
学びと協働的な学びの両立
→各授業に「ICT活用」を位置づけ

- GIGA校内研修会
- 浜GIGA実践交流

■ 連絡係

- 学級通信
- 宿題
- 委員会の連絡
- オンライン登校日
- オンライン始業式、終業式
- 全校へのお知らせ
- 運動会の応援練習

校務での活用

- 職員会議 ———— ドキュメント
- 予定 ————— カレンダー
- 自宅の位置 ——— マップ
- 欠席連絡 ————— スプレッドシート
- 情報共有 ————— チャット
- ホータルサイト ——— サイト
- ウェルカムボード ——— スライド
- 校内網 ————— クラウドーム
- 学校評価 ————— フォーム
- データの共有 ———— ドライブ

教育DXに係るKPI

個別最適・協働的な学びの充実	16月	10月	100%目標
以下の項目で進捗を80%以上達成する学校			
①調べ学習	65%	77%	100%(R8)
②発表・発表する場面	77%	89%	100%(R8)
③取組画とやりとりする場面	65%	88%	100%(R8)
④児童生徒同士でやりとりする場面	50%	92%	100%(R8)
⑤電解図等に書き添えて課題に取り組む場面	69%	89%	100%(R8)

わくわく部

よりよい学びのため
に端末を使う

にこにこ部

友達とよりよく関
わるために使う

きびきび部

約束を守って安全
に端末を使う

教育DXに係るKPI

- GIGA×校務DX
 - ①オンライン環境も活用し、校務DXを推
進している学校 →100%(R8)
 - ②FAXでのやり取り・捺印を廃止し
た学校 →100%(R7)
 - ③小規模な個人作業を一律した学校
→100%(R7)
 - ④生成AIを校務で活用する学校
→100%(R8)
- コピー印刷枚数
R5(4~7月)11.1万枚→R6(4~7月)10万枚
- 時間外在校時間
R5(4~7月) 平均42時間 → R6(4~7月) 平均36時間 (-40%)

情報活用能力の育成

- 「学習活動において必要に応じてコンピューター等の情報手段を適切に
用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり、得られた情報をわかりやす
く発信・伝達したり、必要に応じて保存・共有したりといったことができる力」
■ 基本的な情報力 ■ 問題解決・授業における情報活用
■ プログラミング ■ 情報モラル・情報セキュリティ

教育DXに係るKPI

- 情報活用能力の向上
 - ①小1レベル3以下の減少
20%減少 (R8)
 - ②キーボードによる日本語
入力スキル29%以上(字/分)
(R6 6月) → (R6 10月) +40字(R8)
69.7字 → 83.9字 (14.2%増)
- タイピング練習
(R6) → (R8)
24 → 44.7字
37 → 39.7字 → 60.7字
44 → 44.8字 → 76.2字
54 → 76.3字 → 106.13字
64 → 81.9字 → 116.69字

デジタルシティズンシップ教育

「優れたデジタル市民になるために、
必要な能力を身に付けることを目的とした教育」

- メディアバランスとウェルビーイング
- 対人関係とコミュニケーション
- ニュースメディアリテラシー
- デジタル足あととアイデンティティ
- セキュリティとプライバシー
- ネットいじめ・もめごと・ヘイトスピーチ

教育DXに係るKPI

■ 情報活用能力の向上

①小：レベル3以下の減少

20%以下(R8)

②キーボードによる日本語
入力スキルの向上 (字/分)

(R6 6月) → (R6 10月) - 40字(R8)

69.7字

83.9字 (3年以上の平均)

タイピング技能

(6月) → (10月)

2年 44.7字

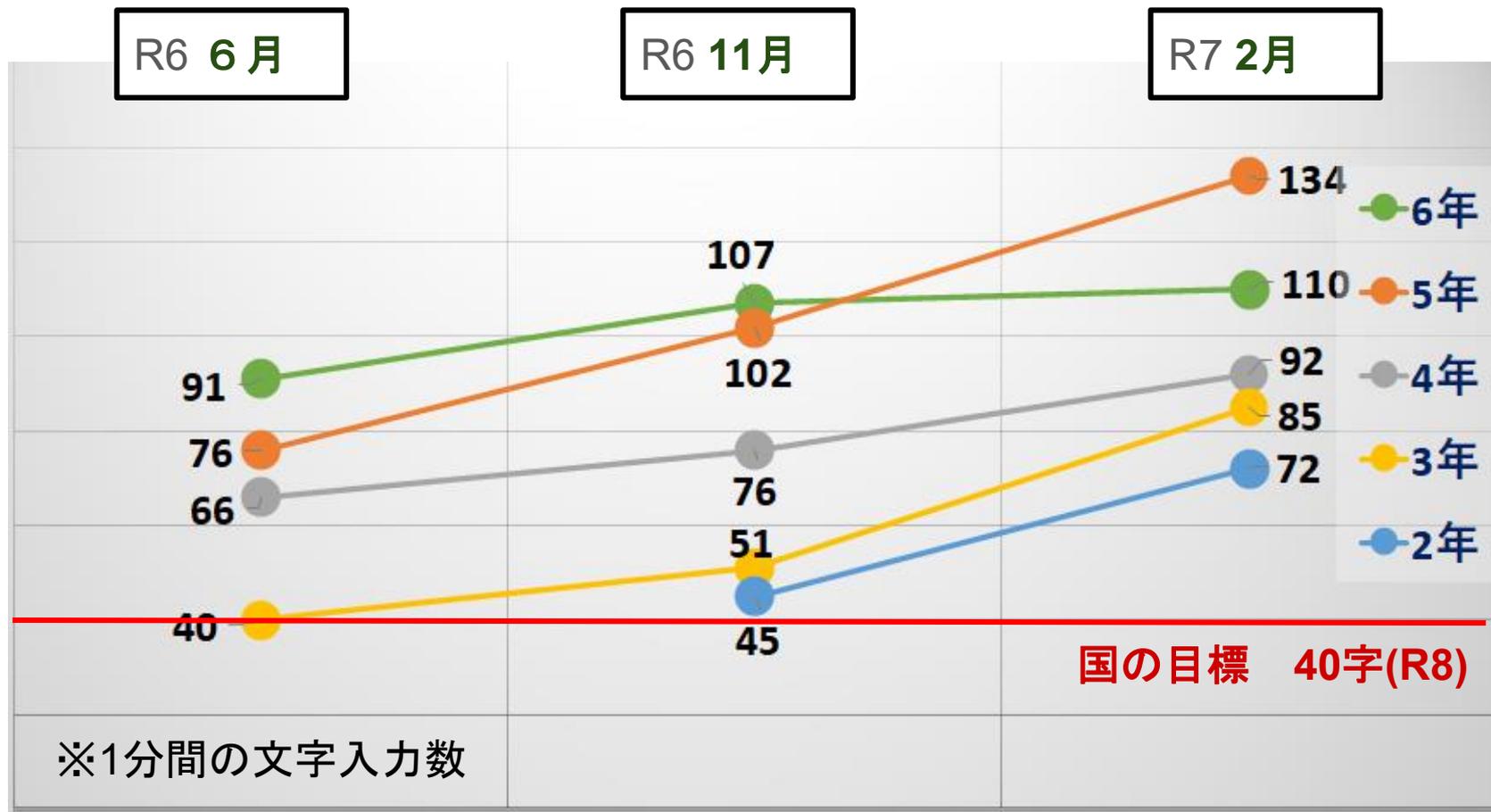
3年: 39.7字 → 50.7字

4年: 65.5字 → 76.2字

5年: 76.1字 → 102.1字

6年: 91.1字 → 106.6字





【一斉】
教師主導

- ・ 授業規律
- ・ 話し方、聞き方
- ・ 全員参加

【一斉】
協働学習

- ・ ペア活動
- ・ グループ活動
- ・ 教え合い

【セレクト学習】
今までの委ね方

- ・ 内容（課題）
- ・ 相手（形態）
- ・ 方法（ツール）

【Dセレクト学習】
新たな委ね方

- ・ 学びのペース
- ・ 学びの過程

6-2の委ね方

	1	2	3	4	5
課題	教師が課題を決める	ほぼ教師が課題を決める	子供に選択肢から選ばせる	子供が選択肢を作り、選ぶ	子供が自分で課題を決める
形態 (個別・協働)	教師が誰とどう学ぶか決める	教師が誰とどう学ぶかをほぼ決める	過程の一部を誰とどう学ぶかを子供が決める	過程のほぼ全てで誰とどう学ぶかを決める	すべての過程で誰とどう学ぶかを子供が決める
ツール	教師が何をを使うかを決める	ほぼ教師が何をを使うかを決める	子供に選択肢から選ばせる	ほぼ子供が自分でツールを決める	子供が自分でツールを決める
空間 (教室内・外)	教師が学びの空間を決める	ほぼ教師が学びの空間を決める	子供に選択肢から選ばせる	ほぼ子供が自分で学ぶ空間を決める	子供が自分で学ぶ空間を決める
ペース	全員同じペースで学ぶ	ほぼ同じペースで学ぶ	一部学びたいペースで学ぶ	子供がほぼ学びたいペースで学ぶ	子供が学びたいペースで学ぶ
過程	教師が意識して過程を回す	子供が過程のどこかを意識する	過程の一部を子供が回す	ほぼ子供の意思決定で過程を回す	すべて子供の意思決定で過程を回す