リーディングDXスクール事業　【実践事例】

春日井市立勝川小学校（愛知県）【協力校】

【取組内容】　①「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実にむけて

「わかりやすい説明文を書く」ルーブリック

	一人前	名人	達人
1	☐ 取り上げる材料をえらぶ。		
2	☐ 例にあげる内容を、表に整理する。		
3			☐ 例にあげる順序を考える。（かんたんなもの→ふくざつなもの）
4		☐ 題名を工夫する。	
5	☐ 「はじめ」の文を書く。		
6		☐ 「問い」の文を書く。	
7	☐ 「中」の部分を「まず」「次に」「さらに」からはじめて書く。（まず、～して食べる工夫があります。～すると、〇〇になります。）		☐ 「中」の部分の接続詞を工夫して、わかりやすく書く。
8	☐ 「おわり」で「このように」を使い、まとめを書く。		
9			☐ 自分の考えを書く。
10		☐ 段落のはじめは、行をかえて、一文字下げる。	
11		☐ 文末を「です」「ます」で統一している。	
12		☐ 「中」に関係のある絵や写真を入れる。	
13	☐ 「、」「。」をつける。		
14		☐	

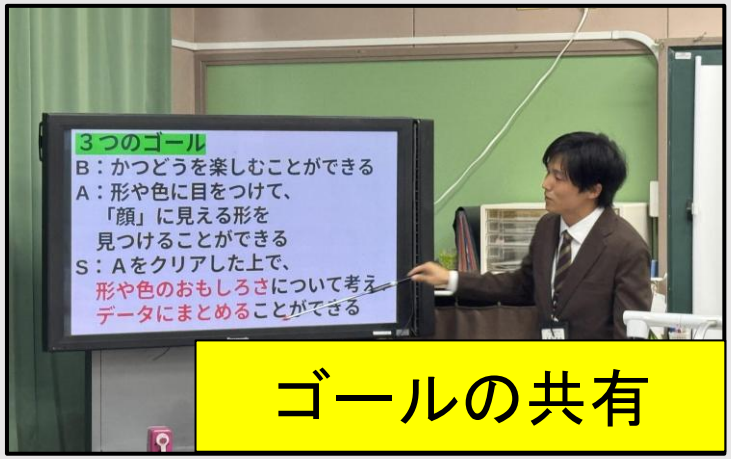
前転			開きゃく前転			
ベテラン	マスター	動画をとって、てい出しよう！	チャレンジャー	ベテラン	マスター	動画をとってい出しよ
☐	☐	☐	☑	☑	☑	☐
☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☑	☐	☐	☑	☑	☑	☐
☑	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐

学びの位置の見える化

単元

時数	各時間のゴール	ページ	計算スキル	もっと練習	プリント	キュビナ	理解度	自己評価
1	分数をかけるかけ算の仕方を理解することができる	P42 43			デジタルプリント	P42～49		
2	分数×分数の計算の仕方を説明することができる	P44						
3	分数×分数の計算ができる	P45	14	P247 6.7				
4	整数や帯分数が混ざったかけ算の計算ができる	P46	15.16	P247 8.9				
5	小数と分数が混ざったかけ算の計算ができる	P47	17	P247 10.11				
6	かける数と積の大きさの関係を調べ、大小関係を表すことができる	P48	18					
7	学習内容の理解を深めることができる	P49						
8	辺の長さが分数のときの面積や体積を求めることができる	P50	19					
9	分数で表された時間について理解し、問題を解決できる	P51	20			P50～55		

児童が見通しをもって学びを進めるために
ルーブリック評価を児童に提示し、教師と児童が目標を共有して学びを進めた。



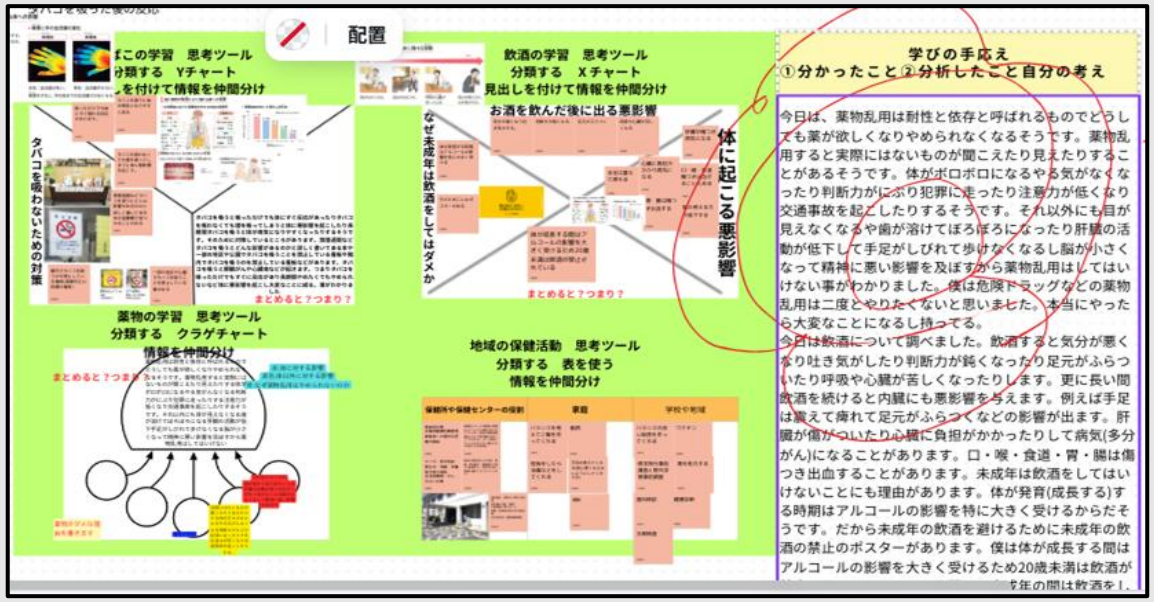
ゴールの共有

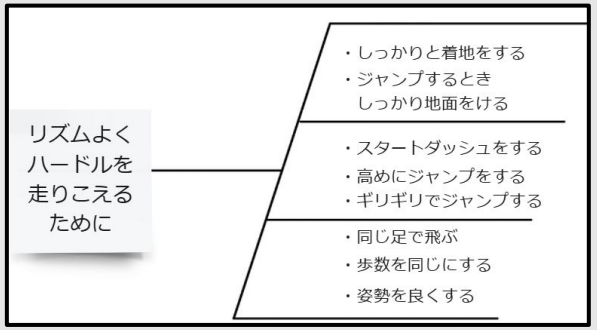
自分自身の学びの位置を見える化するために表計算ソフトを活用した。何ができて、何ができていないのかが可視化されることで、児童が自らの学びを調整し主体的に学ぶことができた。自らの学びが見えることで、分からないことや苦手なことを友達に相談したり、教えてもらったりしながら学びを進めることができた。

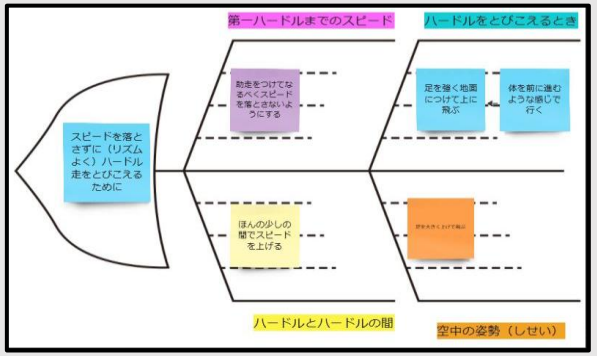
リーディングDXスクール事業　【実践事例】

春日井市立勝川小学校（愛知県）【協力校】

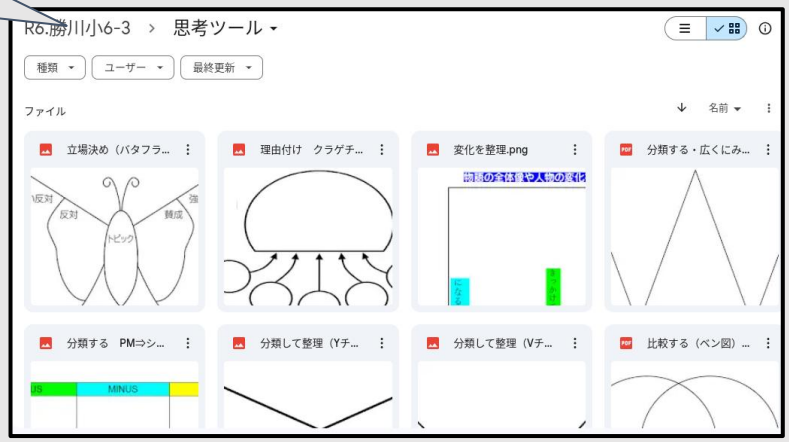
【取組内容】　②情報活用能力を育むための取り組み　～思考ツールの指導を通して～







共有ドライブに思考ツールのテンプレを準備



収集した情報を整理・分析していくための道具として思考ツールの指導をしている。その活用を通して、情報を正しく理解することや、情報を使って自分の考えを形成していくための手段として役立てることをねらいとした。思考ツールは、まず知る、教師が用意したものを使ってみる、自分で選んで使ってみるなどのスモールステップで学年の実態に合わせた形で指導するようにしている。

選んで使うために、ドライブに思考ツールを入れておき、児童が目的に合わせて自分で選択して使うことのできる環境を準備するなど工夫をしている。

リーディングDXスクール事業　【実践事例】

春日井市立勝川小学校（愛知県）【協力校】

【取組内容】　②各学年で必要になるスキルは、年度初めに計画して指導

＜考察＞

本校では、年度初めの総合的な学習の時間を、各学年で必要な情報活用能力を育むための時間としている。情報部から提案した情報活用能力体系表をもとにして、学年で必要となるスキルを含んだ課題を検討して取り組むようにしている。

そして、児童が楽しく課題に取り組みながら様々なスキルを身に付けていけるように計画している。

また、音読カード、当番活動表など、これまでアナログで作成してきたものに関しても積極的にクラウド・ICT機器を使いながら作成するようにしている。そうすることで、使うことの良さやICT機器を使った学び方ができるようになることを目標にした活動に充てることで情報活用能力の育成に取り組んでいる。

必要なスキルを含んだ、課題に取り組みながら情報活用能力を育む

【単元】おたがいの好きを知ろう　～スライドでコラージュづくり～（３～４時間）

【目標】

・自分のことを知る

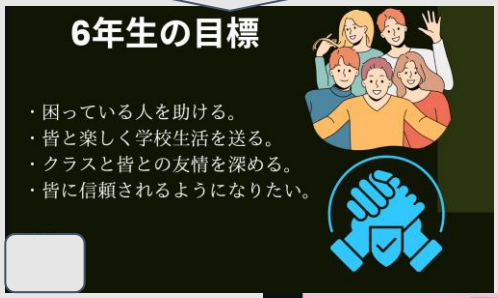
・スライドを使って動画発表ができる

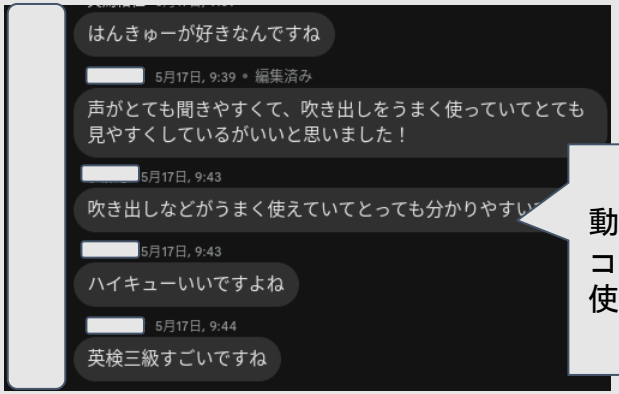
・課題の設定→情報収集→整理・分析→まとめ・表現の学び方を意識できる

・写真や吹き出しの挿入、アニメーションを使うことができる

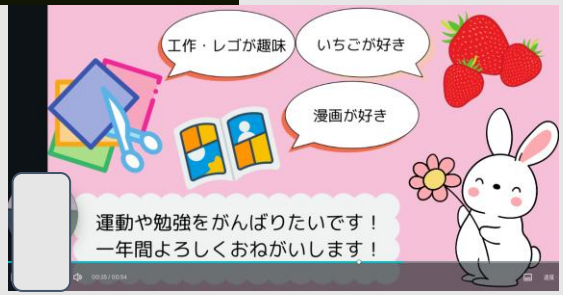
作成したものは動画撮影をして、チャットで共有する。誰のでも、好きなタイミングで視聴できるようにすることで、お互いの作品がいつでも、どこでも見合うことができる。

毎年作成する音読カードもタブレットで作成してスキルを高める





動画を見たらコメント機能を使って認め合い



リーディングDXスクール事業　【実践事例】

春日井市立勝川小学校（愛知県）【協力校】

【取組内容】　②情報活用能力を育むための取り組み　～情報モラル教育を通して～

児童の振り返り

編集（思考）

お家で撮った写真をたくさんSNSに投稿したからだと思います。なぜなら、家で写真や動画を投稿したりすると、音が入っていたり、窓から見える景色や目に映る景色などで個人情報が特定されてしまうからです。もしSNSに夢中になっていたとしても、写真を投稿しすぎないようにしていたら、たくさんの人に個人情報を知られていなかったんじゃないかなと思います。

交流（友達の意見）

日常生活や学校での生活などの写真を投稿していたからや友達の名前を書いていたりしていたから。一回バズって調子に乗り、たくさん写真を載せて個人情報を出してしまったから。ネットにその日あった出来事をすぐに投稿してしまっていたから。もしどうしても投稿したかったら、少し時間をかけて、投稿すればよかったと思う。

最後の考え

今日は情報モラルについて学びました。個人情報を、ネットやアプリに投稿するのはとても危険なことということがわかりました。勝手に出会い系サイトに載せられてしまったりすることがあることがわかりました。アプリやサイトに写真を載せる場合は、載せてもいいのかを考えることが大切ということがわかりました。もし写真をとって、友達が映っているときその写真を投稿してしまうと、友達も危険が及ぶかもしれないということがあることがわかりました。情報を流すと、もう戻れなくなってしまうので写真を投稿する時は気をつけるといいことがわかりました。写真には位置情報がついていることもあるので、その写真のデータを見ると家や学校の住所がバレてしまうことがわかりました。私はチャットなので写真などを出すときに何も考えずに出してしまうので、これからはネットやアプリに写真などを投稿する場合は本当にこれは投稿して大丈夫なのかを考えてから投稿するようにしたいです。

　これからは、文章一つ一つをしっかりと確認してから送ろうと思いました。冗談で書いたら、本当に行うということ捉えられてしまうことがあるので気をつけようと思いました。**書き込んだ内容は、その瞬間から事実として世界に広がってしまうと知ってネットの使い方を見直そうと思いました。**理由は沢山の人に迷惑がかかるからです。冗談でも書き込んでしまうと、脅迫などの犯罪になると知ってとても驚きました。LINEなどで友達から朝早くや夜遅くに連絡が来たり、スタンプ連打が来たりするととても嫌な気持ちになるので**自分ではしないように気をつけようと思いました。**

　情報モラルに関するポータルサイトを使って、各学年の実態に沿った情報モラル教育を学期に２回程度行っている。実施内容は、表計算アプリに記録しておくことで、系統的な指導に役立てるようにしている。
　児童の振り返りから、危険性を知ることで普段の使い方を見直すなど、自分の生活につなげて考える姿が多く見られるなど効果的な実践となった。

R6　情報モラル実施状況

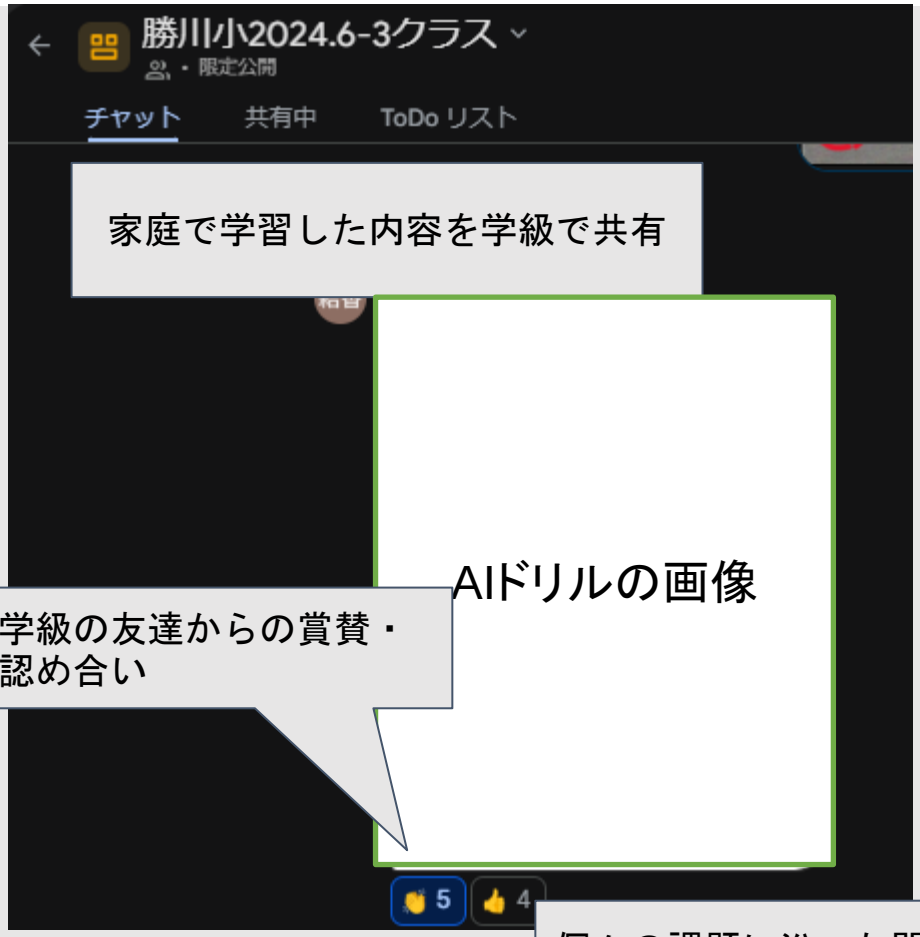
4～5月にかけて、各学年で指導内容を決めて、実施してください。指導後、チェックをつけてください。
*広教ポータルの動画が追加されたので、各学年の実態に応じて教材を変更してください。

教材コード	教材名					
	6年生	6-1	6-2	6-3	6-4	
A-06	ケータイと私たちの役割					
A-17	アプリのインストール					
A-24	えっ！こんな人だったの！					
B-24	写真の投稿	☑	☑	☑	☑	
B-25	SNS					
B-26	ネットいじめ	☑	☑	☑	☑	
B-33	安易な投稿で炎上					
C-04	ネット依存症					
C-14	著作物の利用					
C-21	架空請求や不当請求					
B-23	不適切な書き込み	☑	☑	☑	☑	

リーディングDXスクール事業　【実践事例】

春日井市立勝川小学校（愛知県）【協力校】

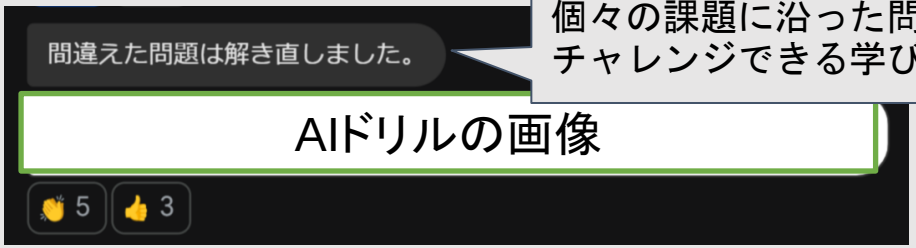
【取組内容】　③B　AIドリルを活用した実践事例



家庭で学習した内容を学級で共有

AIドリルの画像

学級の友達からの賞賛・認め合い



個々の課題に沿った問題に再度チャレンジできる学び方の指導

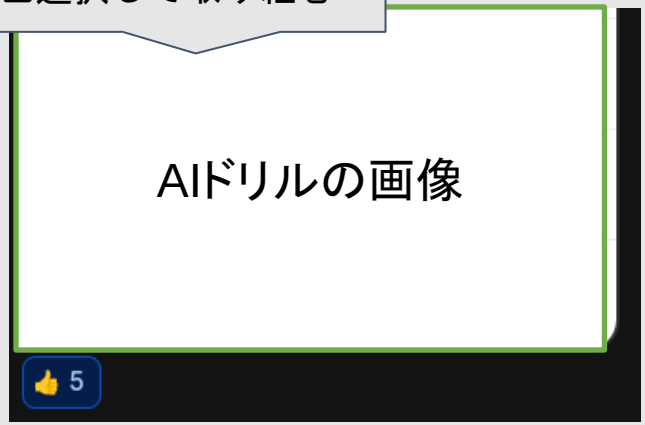
AIドリルの画像

【日常的なAIドリルを使った学習の進め方】

①教師が学習内容に沿った問題を配信
②①も含めて、教科等学習内容を児童自身が自己選択して学習に取り組む
③個々の課題（間違えた問題に再度取り組める機能の活用）に沿って、学習に取り組む（こうした学び方の指導を事前にしておく）
④取り組み内容は、チャットで共有し、相互評価をすることで取り組みへの賞賛とそれらを通しての集団の学習に対する意識・自主性の向上につなげる

①～④を通して、児童が家庭においても自分らしい学びを推進できる環境づくりをしている。

学習内容を自己選択して取り組む



AIドリルの画像

リーディングDXスクール事業　【実践事例】

春日井市立勝川小学校（愛知県）【協力校】

【取組内容】　④スプレッドシートで一括管理

★R6.関係資料多数

ファイル　編集　表示　挿入　表示形式　データ　ツール　拡張機能　ヘルプ

A1　日程

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	日程	曜日	教師　todo	全体の動き（児童）	班決め	しおり作成	役割分担	読み込み（クラス）	並び方 写真隊形練習	バスの席ぎめ	部屋カード作成	行先調べ（書写の時間）＋αお土産調べ
2	10/15	火	しおり印刷									
3	10/16	水	代替食まとめる									
4	10/17	木	食事会場の場所決める									
5	10/18	金	クラス担当の役割ぎめ	目的→スローガン募集								
6	10/19	土	部屋長のカード									
7	10/20	日	教員用の連絡									
8	10/21	月	校内打ち合わせ									
9	10/22	火	代替食を伝える	6時間目読み込み								
10	10/23	水										
11	10/24	木	緊急・お迎えカード印刷									
12	10/25	金	緊急・お迎えカード配付									
13	10/26	土										
14	10/27	日										
15	10/28	月		出発式・解散式練習								
16	10/29	火										
17	10/30	水										
18	10/31	木	命令書作成									
19	11/1	金	緊急・お迎え締め切り									
20	11/2	土	持ち物準備									
21	11/3	日	・部屋長カード									
22	11/4	月	・消毒ボトル									
23	11/5	火	・財布の名札									

表計算アプリを共有して
行事（修学旅行）に向けて
TO DO LISTを管理

クラウドデータは
チャットを使って職員で共有

項目ごとにシート増やして
１データで一括管理

スケジュール　生活班①（部屋割り）　生活班②　役割　食事会場１　食事会場１（児童配付用）　食事会場２　食事会場２（児童配付用）　部屋長カード