

つきたい力

- ・問題を発見する力
- ・目的に応じて情報を収集・整理し、表現する力

取組みの概要・ポイント

- ・低学年からの系統的な情報活用能力の育成
- ・教科の中で端末を「考える道具」にする

具体的な取組みの内容：系統的な情報活用能力の育成

低学年 情報機器の操作スキル習得

情報機器の 基本操作

○タイピングスキルを1年生
から育成



低学年の児童が、パソコンを使ってタイピング練習をしている様子。児童たちは集中してキーボードを叩き、画面に表示される文字を確認している。

学び方を知る

ホームポジションと反復練習

○他者参照しながら学習を進める（共有ノート）
ロイロノート(共有ノート)を使って、自分のおもちゃを
パワーアップさせるために、同じおもちゃを作っている
児童の考えを参照する

学習の学び
あて：自分のおもちゃをパワーアップさせよう。
S：おもちゃのうごきをよくするために、ざいりや組み合わせをくふうして、
おもちゃをパワーアップさせる。
もっと楽しくあそべるようにするにはどうしたらいいか、あそびのルール
やマナーを考えよう。
A：おもちゃのうごきをよくするために、ざいりや組み合わせをくふうして、
おもちゃをパワーアップさせる。
みんなはいいね：自分のおもちゃをもっとよくするには、どうしたらいいだろう？
じゃあどうあそぶか：①あらためて自分のおもちゃをかんさつする。
②資料集からパワーアップのヒントをさがす。
③友だちからアドバイスを受ける。
せいい：友とあそぶ：「パワーアップさせたこと」にちゅうめくしてワークシートに
せいいする。
わたりやすくてええ：友だちにしるもん、アドバイスをする。

○学習過程の意識

2年生 生活科

「つくって ためして」

・手引きを見ながら学習
を進める。

・自力で教科書読解

→必要な情報を集める

おもちゃをパワーアップさせるための工夫

「早くすすめるには輪ゴムをたくさんまく」(児童の意見)

中学年 スキルを学びに溶け込ませる

学習をより 効果的に

○ワークシートに実験
の写真を添付

→結果を書き込む

○共同編集

3年生 理科「音」

実験のまとめをワークシートにまとめていく



学び方を選択する

4年生「先人のはたらきについて考えよう」

○自分で学び方を選択する

・思考ツールの選択

・学ぶ人数の選択

→ 適正人数の指導

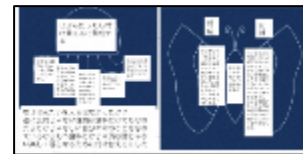
・情報媒体の選択

→ 図書・教科書・ネットの中から選択

○学習方法と学習内容のふりかえり (児童のふりかえりより)

「バタフライチャートは、賛成・反対の意見をまと
めやすかった(学習方法)」

「洪水に苦しむ人々がいたが、付け替えて困る人も
いるということが分かった(学習内容)」



高学年 学びを深める情報活用能力

情報活用能力を 発揮させる

5年生「和の文化を発信しよう」

○共同編集

・同じ考えの人と
リーフレットを作成

○学習過程の共有

・他の子の進捗を

Googleスライドでいつでも

見られるようにする



学び方を自分で考える

6年生「発信しよう、私たちのSDGs」

○学習方法の選択

・人数+誰と学ぶか

→同じ考えの人と学ぶ

○学習過程の選択

→信憑性のある情報を集める

→情報の見せ方を考える

→伝え方を考える

○ふりかえり (児童のふりかえりより)

「正しい情報なのかの確認に時間がかかった。」

「レイアウトは〇〇さんのを参考にした。」



取組みを通しての子どもの変容

児童アンケート：「学習のときに自分でめあてや問題を考えている」 昨年度末 74%→今年度(12月) 82%

児童アンケート：「分からないことを自分で調べようとしている」 昨年度末 81%→今年度(12月) 97%

職員の声：児童が学習以外の場面でも順序だてて物事を考えている。話を聞くとときに要点を考えて聞いている児童が増えた。

詳しくは学校HPをご覧ください→

