

つきたい力

エージェンシー

- 主体的に変化を起こす力
- 自分で目標を設定して責任をもって行動する能力
- 自己調整能力を高める力

取組みの概要・ポイント

- Wonder（問い）が持てるようにするために、視覚的な情報「写真」から「問い」に変える練習
- 次期学習指導要領を見据えて全学年で週1時間「情報タイム」を実施⇒総合的な学習の時間・生活科など、各教科等の時間に位置付け
- 担任とSE担当者とのTT⇒各教科の特性に応じた情報活用能力をはぐくむ授業づくり
- 子どもが力を発揮できる場の設定⇒自己肯定感を育む演劇的手法
- 全教職員で取り組む体制づくり⇒研修で学んだことを明日の授業実践につなげる

具体的な取組みの内容

情報活用能力 研究主題

デジタルとアナログのハイブリッド  
～自ら探究する  
子どもの姿をめざして～



問われたことを  
答える子ではなく



自分の思いを  
語る子どもへ

取組み①

探究のプロセス

桃山学院大学 木村明彦先生

Task⇒Wonderへ

情報学習支援ツール



比較する



自己調整



思考ツール

思考の仕方  
考えるときの方法  
考えるときの道具として

自分の考えを整理する場の設定



問いがもてること

見え方が変わる

取組み②

全学年で「情報タイム」を実施

国語



情報タイムで学んだことを  
教科学習へ

あるお話を聞いていてよく読んだためか、勝手に  
思いつく。また知識の特性の一つである「相互関連性」が学習の  
基となる。また知識の特性の一つである「相互関連性」が学習の  
基となる。また知識の特性の一つである「相互関連性」が学習の  
基となる。

算数



生きて働く学力へ

理科



ICTを通して  
子ども達にどんな力を身に  
つけさせたいのか

各教科の特性に応じて

育みたい情報活用能力を明確にする

社会



ICTを通して  
子ども達にどんな力を身に  
つけさせたいのか

体育



共有・協働



子どもが力を発揮できる場面

アウトプットする  
力を育む

情報の共有の仕方や効率化・  
新しい価値を生み出す

デジタル

自分の意見や感情を安全な場で  
表現できる

アナログ

演劇的手法  
(劇化)

デジタルとアナログを組み合わせること

ハイブリッド

集中力を高め、より質の高いアイデアや判断に繋げる

取組み③

全教職員で取り組む体制づくり

①最低でも月1回の研修



便利な使い方

ニーズに応じた内容

②「職人」の授業を参観する



学び合える場の設定⇒

目指す子どもをイメージする

③毎日1回はICTを活用した  
授業づくりを実践



④研究部では 活用事例を報告

取組みを通しての子どもの変容

- ICTを活用することで自分の考えをリメイクすることができた。⇒教師から課せられた課題（Task）を→Wonder（問い）に変えることができた。⇒問いがもてたことで見え方が変わった。
- 探究のサイクル（集める・まとめる・伝える・表現する）を意識したことで、自らの学習をコントロールする力を育むことができた。⇒自分が納得する答えを見つけることができた。
- 子どもの思考の中で、情報活用の仕方を学び、自分に合った方法（ノート、写真、動画）を選択できるようになった。

ワークシート集

