

つけたい力

- ・自分の考えを整理し、自分の言葉で表現する力
- ・友だちと学び合い、よりよい考えをつくる協働の力
- ・情報を適切に選び、活用する力

取組みの概要・ポイント

- ・思考ツールを使える形で整備し、授業で活用できる環境を構築する。（教員）
- ・思考ツールやタブレット端末を活用し、調べたことの整理・比較・表現の力を育成する。（児童）
- ・協働的な学びや発表活動に取組み、考えを深める。（児童）

具体的な取組みの内容

取組み① 思考ツール一覧表の活用

- ・思考ツール一覧表を活用し、全学年で自分の考えを整理するときや調べた情報の整理をするときに使用。

| 各学年で使用する思考ツール | | | | | | | |
|---------------|------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 思考スキル | シンキングツール | 1年生 | 2年生 | 3年生 | 4年生 | 5年生 | 6年生 |
| 広げる | イメージマップ くま手 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 分類する | くま手、ペン図、X、Y、座標軸、マンダラ、マトリックス、 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 関係付ける | イメージ、ステップ、同心円 クラゲ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 比較する | ペン図、座標軸、データチャート | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |

- ・学年で使用した思考ツールを教室や廊下に掲示。
- ・児童自身がこれまでに学習で使ってきた思考ツールから教員が選択して使えるようになってきた。

思考ツール一覧表から目的に応じた使い方を見るることができます。



取組み② ふりかえりシートの活用

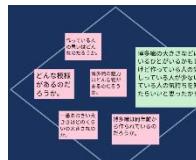
| 今日のめあて（3時間目） | 今日のめあて（4・5時間目） |
|---|---|
| ☆：目的にあった情報を信頼できるいくつかの情報を比べて、必要な情報を選びこなができる。 | ○：伝える順序や読み手が分かりやすいようにし、具体的にわかりやすい文にする。 |
| ・文字を入力すると字数が出るようになっている。 | ○：伝える順序や読み手が分かりやすいようにし、文書にする。 |
| ・字数を制限したときにもわかりやすい。 | ○：要点を書き、伝えたいことを書く。 |
| （備考）は検索しているとなかった。変な情報など様々なことに気がつく。 101 | （備考）ぶんしょうをつくるのだからぶんしょうにどこかこのなかでこの文章があったから自分は助けて情報が確かな 84 |

- ・授業者自身が一括して確認することができる。
- ・児童自身も他者参照がしやすいようにシートを工夫。
- ・児童の「ふりかえり」を分析することにより、授業者もねらいがどの程度達成できたかをすぐに確認することができ、授業改善にもつながっている。

取組み③ 学習したことを発信

4年生【伝統工芸品の魅力】

児童の活動



学習計画



取組み④ タイピング大会（全学年）



- ・学期に1回「タイピング大会」を実施。
- ・ブロックごとに予選から勝ち上がってきただ10名が決勝戦で競い合う。

取組み⑤ 情報モラル検定（2学期より全学年で実施）

CYBER ETHICA SEED



- ・自由参加（合格者160名）
- ・レベルごとに情報モラルに関係する30問に挑戦し、90点以上で合格。

取組みを通しての子どもの変容

- ・今年度の取組みを進めてきたことで、情報活用能力に関するアンケートの項目で肯定的な回答の割合が増加した。特に、「端末を使うことで友だちと考えが共有しやすくなった」では、(7月) 83.5%→(12月) 91.4%と前回から7.9ポイント上昇し、友だちの考えと比べたり、意見交流を通して自分の考えを見直し、より深く考えたりする姿が見られた。
- ・ふりかえりシートを活用したことで、自分の学びを見直し、次の学習につなげようとする児童が増加している。
- ・タイピング大会を通してタイピングスキルが向上し、ICTを活用した学習が円滑に行えるようになった。
- ・情報モラル検定では合格者も多く、一定の知識として獲得している。それらを日常生活の中でさらに実践的に活用できるようにしていく。
- ・思考ツールとICTを授業で活用する力を高め、授業改善へつなげられた。