

つきたい力

- ・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。

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、ベン図、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	ベン図、座標軸、データチャート	○	○	○	○	○	○

思考ツール一覧表から
目的に応じた使い方を
見ることができます。



- ・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。

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、必要な情報を選ぶことができる。	☆：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章にする。
・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、文章にする。
・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。
は検索していると、 なかつた。変な情報 と様々なことに気がつ	めあて 評価 ふんしょうをつくるの だちのふんしょう にどこころのなかです な文章があったから自分は期

- ・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。

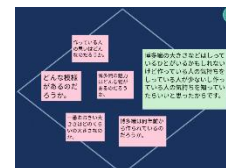
取組み③ 学習したことを発信

4年生【伝統工芸品の魅力】

児童の活動

- ・情報を集め、整理する（思考ツールを選択）
- ・伝えたい要点を書き出す。
- ・伝統工芸品の魅力が伝わるように説明文を書く。
- ・他者の意見を取り入れて、自分の考えを見直し、深める。
- ・自分が調べた【伝統工芸品の魅力】を他校へ発信する。

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、授業改善へとつながられた。