

背景・課題

- 「ICTを使うこと」自体が目的化しやすい課題に直面。
- 目指す生徒の姿から逆算し、「なぜここでICTを使うのか」を明確にする授業設計が急務に。



推進体制



授業改善部会 × 県総合教育センター

- 学期に1～2回の校内研究を継続開催。
- 県教育センターのサポート事業を活用し、外部の専門的な助言を得ながらアジャイルに推進。

実践内容



単元の目標設定

生徒に「つきたい力」と「目指す姿」を第一に定義する。



ICT活用の位置づけ

その姿を引き出すために、ICTがどう機能するか（ツールとしての必然性）を検証。



授業計画の作成

目的がブレない、効果的な授業展開への落とし込み。

教職員が「つきたい力」を起点に思考をリセットすることで、ICTが深い学びを実現するためのツールとして機能する授業を実現。

単元構想シート:ICTを「学びを深めるツール」として活用する

①目標設定

まずは、単元目標を定めます。学習指導要領や解説をもとに、育成を目指す資質・能力を明確にします。

②単元構想

単元全体の流れを構想します。この段階では、各教科等で育成を目指す資質・能力が身に付けられる流れになるように構想します。

⑤全体の見直し

③で考えた児童生徒の姿が生まれるか、④で考えた手立てを講じることができるかという視点で単元全体の流れを確かめます。

「読み解く力」の育成に向けて
単元のゴールから1時間の授業を考える

単元構想シート OO市立△△小学校 第3学年 国語科 単元名「ブックトークで『じーんとくる場面』をしようかいしよう」 12時間

<p>単元目標 (育成したい資質・能力)</p>	<p>○心に響く場面とそのわけとなる登場人物の気持ちの変化や情景を、場面ごとの移り変わりや複数の場面の叙述と結び付けながら具体的に想像することができる(読むことE) ○本には遠い昔の時代や見知らぬ風景に出会える魅力があることに気付くことができる(知識3才)</p>	<p>二つの側面 A:主に文章や図、グラフから読み解き理解する力 B:主に他者とのやりとりから読み解き理解する力</p>	<p>①発見・理解 必要情報を正確に取り出す ②分析・整理 情報を比較し、関連付けて整理する ③理解・再構築 自らの言葉で説明し、知識を再構築する</p>							
<p>単元の流れ ○主な学習活動 ○指導上の留意点</p> <p>①「心の鐘文庫」を設置し、本に触れる。司書によるブックトークを聞き、学習へのイメージをもつ。</p> <p>第1次></p> <p>①単元の学習内容や目的を理解し、「じーんとくる」という言葉の意味を考えたり、「ちいちゃんのかげおくり」の「じーんとくる場面」を見つけたりすることを通して、学習に対する課題意識をもつ。</p> <p>②単元のゴールにたどり着くまでの学習計画を考え、見通しをもつ。</p> <p>第2次></p> <p>③「ちいちゃんのかげおくり」のあらすじを捉える。</p> <p>④「ちいちゃんのかげおくり」の「じーんとくる場面」とそのわけを、叙述に基づいて捉える。</p> <p>⑤「ちいちゃんのかげおくり」の「じーんとくる場面」とそのわけを、場面の移り変わりや複数の場面の叙述と結び付けて考える。</p> <p>⑥<ミニ会議①>「ちいちゃんのかげおくり」の「じーんとくる場面」とそのわけについて、他の人や全体と共有し、自分の考えを確かにしたり深めたりして、よりよいわけにする。【本時】</p> <p>⑦「ちいちゃんのかげおくり」のブックトークを行い、グループで感想を共有し、6年生に向けて行うブックトークへの課題意識をもつ。</p> <p>第3次></p> <p>⑧「心の鐘文庫」の中から紹介する本を決め、「じーんとくる場面」とそのわけを考える。</p> <p>⑨<ミニ会議②>「じーんとくる場面」とそのわけを、同じ本を選んだ友達同士で共有し、よりよいわけにする。</p> <p>⑩自分が選んだ本について理解したことを基に感想をまとめる。</p> <p>⑪ブックトークの役割分担やリハーサルを行う。</p> <p>⑫ブックトークを行い、単元での学びを振り返る。</p>	<p>「読み解く力」を育成するための手立て</p> <p>○読み解く力をもつ工夫</p> <p>・「じーんとくる場面」とそのわけを6年生に紹介するブックトークを行うという言語活動を設定する。</p> <p>・教室に関連する図書資料(心の鐘文庫)を設置するとともに、司書によるブックトークを開催する。</p> <p>・単元の始まりにブックトークに向けて「どのような力が必要か」を見堂とともに確認し、学習計画を立てる。</p> <p>○学びを深める学習活動の工夫</p> <p>・わけを紹介するとき、一つの叙述だけでなく、場面の移り変わりや複数の場面の叙述と結び付けて登場人物の気持ちの変化や情景を、場面ごとの移り変わりや複数の場面の叙述と結び付けて具体的に想像し、まとめることができる。</p> <p>・わけとなる登場人物の気持ちの変化や情景を、場面ごとの移り変わりや複数の場面の叙述と結び付けて具体的に想像し、まとめることができる。</p> <p>・「じーんとくる場面」とそのわけを、学んだことや他の人とのやりとりを通して得たことを話かして、紹介することができる。</p>	<p>「読み解く力」の育成に重点を置いた目標児童生徒の姿</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>A:文章・グラフ・図から</th><th>B:やりとりから</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(1)文章や図表を理解・評価しながら読む・教科書教材や図書資料から「じーんとくる場面」を見つけ、そのわけを叙述を基に考えることができる。</td><td>(1)相手の言葉、しぐさ、表情をもとに相手の思いを感じ取る ・やりとりをする中で、他の人の選んだ場面やそのわけを理解することができる。</td></tr> <tr> <td>(2)場や場面を比較し、関連しながら読み解くことをまとめる ・わけとなる登場人物の気持ちの変化や情景を、場面ごとの移り変わりや複数の場面の叙述と結び付けて具体的に想像し、まとめることができる。</td><td>(2)今までの経験に照らしながら、相手の言葉や思いを正確に理解する ・やりとりをする中で、他の人のなぜその場面を選んだのか、なぜそのわけにしたのかなど、意図や理由を理解することができる。</td></tr> <tr> <td>(3)学んだ内容を叙述や知識に結び付けて理解し、新たな情報と関連しながら創出していく ・「じーんとくる場面」とそのわけを、学んだことや他の人とのやりとりを通して得たことを話かして、紹介することができる。</td><td>(3)やりとりを通して、相手の選んだ場面や思いを取り入れたり、知識を明らかにしたりしながら自分の考えを深め創出していく ・他の人の選んだ場面やわけの中から自分の考えをより確かにしたり、話かせるものを選んで話したり、深めたり広げたりすることができる。</td></tr> </tbody> </table>	A:文章・グラフ・図から	B:やりとりから	(1)文章や図表を理解・評価しながら読む・教科書教材や図書資料から「じーんとくる場面」を見つけ、そのわけを叙述を基に考えることができる。	(1)相手の言葉、しぐさ、表情をもとに相手の思いを感じ取る ・やりとりをする中で、他の人の選んだ場面やそのわけを理解することができる。	(2)場や場面を比較し、関連しながら読み解くことをまとめる ・わけとなる登場人物の気持ちの変化や情景を、場面ごとの移り変わりや複数の場面の叙述と結び付けて具体的に想像し、まとめることができる。	(2)今までの経験に照らしながら、相手の言葉や思いを正確に理解する ・やりとりをする中で、他の人のなぜその場面を選んだのか、なぜそのわけにしたのかなど、意図や理由を理解することができる。	(3)学んだ内容を叙述や知識に結び付けて理解し、新たな情報と関連しながら創出していく ・「じーんとくる場面」とそのわけを、学んだことや他の人とのやりとりを通して得たことを話かして、紹介することができる。	(3)やりとりを通して、相手の選んだ場面や思いを取り入れたり、知識を明らかにしたりしながら自分の考えを深め創出していく ・他の人の選んだ場面やわけの中から自分の考えをより確かにしたり、話かせるものを選んで話したり、深めたり広げたりすることができる。
A:文章・グラフ・図から	B:やりとりから									
(1)文章や図表を理解・評価しながら読む・教科書教材や図書資料から「じーんとくる場面」を見つけ、そのわけを叙述を基に考えることができる。	(1)相手の言葉、しぐさ、表情をもとに相手の思いを感じ取る ・やりとりをする中で、他の人の選んだ場面やそのわけを理解することができる。									
(2)場や場面を比較し、関連しながら読み解くことをまとめる ・わけとなる登場人物の気持ちの変化や情景を、場面ごとの移り変わりや複数の場面の叙述と結び付けて具体的に想像し、まとめることができる。	(2)今までの経験に照らしながら、相手の言葉や思いを正確に理解する ・やりとりをする中で、他の人のなぜその場面を選んだのか、なぜそのわけにしたのかなど、意図や理由を理解することができる。									
(3)学んだ内容を叙述や知識に結び付けて理解し、新たな情報と関連しながら創出していく ・「じーんとくる場面」とそのわけを、学んだことや他の人とのやりとりを通して得たことを話かして、紹介することができる。	(3)やりとりを通して、相手の選んだ場面や思いを取り入れたり、知識を明らかにしたりしながら自分の考えを深め創出していく ・他の人の選んだ場面やわけの中から自分の考えをより確かにしたり、話かせるものを選んで話したり、深めたり広げたりすることができる。									

③目指す姿

「読み解く力」の2つの側面、3つのプロセスと照らし合わせて、目指す児童生徒の姿を思い描きます。

④必要な手立て

単元全体を見渡ししながら、効果的に「読み解く力」を育成するためには、どのような手立てを講じる必要があるのかを考えます。

ICT活用の必然性

→ICTが深い学びにつながるか？

ICT活用は若手教職員が講師・メンターとして躍動！



「教職員の学び」と「生徒の学び」は相似形
職員室にも、温かい学び合いの雰囲気があふれています



実践事例② 業務改善 | 生徒の「いま、どこ？」を瞬時に可視化する『おるかシステム』

 背景・課題

発端は避難訓練での消防署からの指摘：
「本当に全員揃っていますか？」

中学校特有の教科担任制により、生徒の最新状況 (遅刻・早退・別室登校など) が瞬時に把握しきれない安全管理上の課題が浮き影りに。

 推進体制

業務改善部会 + 教職員全員の共通理解

教職員アンケートと研究会を重ね、Ver.0からVer.2へアジャイル型でシステムを改善。現場の声を起点にアップデートを継続。



課題解決の成功体験が、教職員にクラウド「共同編集」の利便性を体感させる強力な起爆剤に。

実践事例③

学び方改善 | 情報活用能力を「学びのインフラ」にする10分間『GIGAスタ』

📱 🔍 背景・課題 ⌚

GIGA環境下において、読み・書き・計算と同等の「学びのインフラ」としてタイピングスキルが不可欠に。

全国学調で判明した「家庭での長時間のゲーム・スマホ利用」に対し、時間の意識を中心とした情報モラル育成が急務。

📈 🤝 推進体制

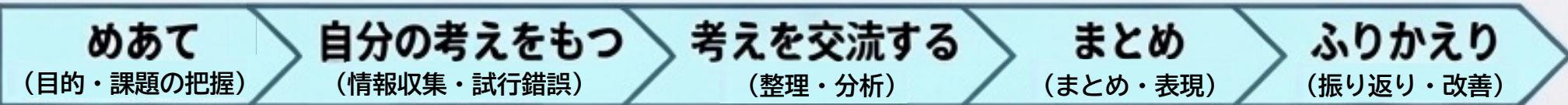
全職員×生徒会学習委員会

市「授業の『湖南省スタイル』」に則った授業の実施。市「ICT活用スキル指導体系表」に基づいたカリキュラムを実施することで、系統的にスキルを経験・獲得する機会を保障。

💡 実践内容

10分間モジュール学習『GIGAスタ』（毎日・帰りの会后） 毎週月曜に以下の2つを交互に実施	
タイピング（Typing Skill）	情報モラル（Digital Citizenship）
目標：全校一律で「80文字/分」を目標に設定。	目標：時間管理の意識向上と、情報社会での適切な振る舞いの習得。
実践：生徒会学習委員会主催の「タイピング対決」を開催。各学年代表がステージで一騎打ちを行い、全校の意欲が向上。	実践：LINE財団「GIGAワークブック」を活用。単なるルール暗記ではなく、日常的に考えさせるサイクルを構築。

授業の「湖南省スタイル」との完全同期



情報活用能力を発揮する学習プロセスを日常の授業スタイルと一致させ、自然に育む環境を構築

自立し協働する学習者を目指す「HIEの学びの手引き」の改訂



日枝中学校 学習の手引き 第1版

保存版
(R7.9)

心

「分からない」を
みんなで大切にしよう

みんなで成長を楽しもう！
「HIEの学び」

ひとり学び

- ・自分の考えをもつ
- ・先生や友だちに教わる

みんな学び

- ・友だちと交流する
- ・友だちに教える

1年組 2年組 3年組

名前

I 授業に参加するとは

B 授業で話を聞く

- ・本時のめあてを理解する
- ・先生や友だちの話をきいてノートにメモする
- ・分からない／できないことを友だちと確認する
- ・本時のまとめを理解する



C 教科書や資料集、辞書 インターネットなどで、調べる



ポイント

教科書を開いて、答えとなったところにラインマーカーなどで線を引くと、テスト前に読み返したとき、役に立ちます

インプット × アウトプット



A 友だちに教わる / A 友だちに教える

- ・やり方や考え方理由などを教えてもらう
- ・教えることで説明がスッキリ(簡潔で明確になる)



ポイント

作品や模型をつくったり、実験／観察したり手を動かすことで、理解が深まります

B 自分の考えをもつ 友だちと交流をする

- ・文や図で注目したこと、先生の話聞いて感じたこと／考えたことを、書く／話す。また、その理由を書く／話す
- ・聞いたことを比べて同じ／ちがうところを見つける
- ・新しい考えを見つける



C 「ふりかえり」を書く

- ・分かったこと／できたこと
- ・まだ分からないこと／できないこと
- ・もっと知りたいこと
- ・次の授業やお家でがんばること

何も見ないで、教えてもらわないで

D 問題を解く／ノートにまとめる

- ・ここは、頼るのは自分のみ！
→「思い出そう！」が力になります

授業参加のチェックリスト 準備編

- 時間を守る
 - ・チャイムで号令をかけてはじめよう
- 宿題・準備物をそろえる
 - ・筆記用具
 - ・教科書やノート
 - ・宿題
- 気持ちをそろえる
 - ・がんばろう！
 - ・友だちを大切にしよう！
 - ・分からないをみつけて分かるようになろう！
 - ・目標を立てる(がんばるポイントを決める)



授業参加のチェックリスト 授業編

- 授業のねらい・ゴールがわかる(めあて)
- 自分の考えをもつ
 - ・文や図で注目したことや先生の話を書いて、感じたこと／考えたことを書く
 - また、その理由を書く
- 振り返りを書く
 - ・わかったこと／できたこと
 - ・まだ分からないこと／できないこと
 - ・もっと知りたいこと
 - ・次の授業やお家でがんばること
- 授業の流れやポイントを、思い出して書ける(まとめ)
- 友だちと交流する
 - ・自分の考えを伝えた
 - ・友だちの話を聞いた
 - ・自分と友だちの考えで、同じ／違うところがあった
 - ・自分の考えに自信をもてた
 - ・新しい考えをみつけられた

情報活用能力を、自然と発揮し、育成する 日々の授業スタイル(湖南省スタイル)

授業の「湖南省スタイル」

その0 学びの**環境**づくり

教室の空気感・学習の見通し
学習規律・整理整頓

その1 本時の「**めあて**」を自覚する

見通し=安心

その2 課題に対する**自分の考え**を書く(もつ)

その3 それぞれの**考え**を**交流**する

話し合いの面白さ
多様な考え

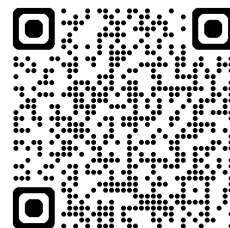
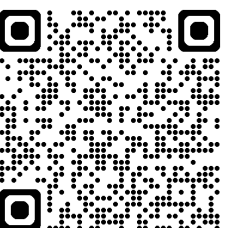
その4 めあてに応じた「**まとめ**」をする

次時や実際の取組へつなげる

その5 学習を「**ふりかえる**」(学びを**自覚**する)

湖南省「授業の湖南省スタイル」(湖南省HP)

https://www.city.shiga-konan.lg.jp/soshiki/kyoiku_iinkai/gakko_kyoiku/4/2/1106.html



情報活用能力の基盤を育てる 10分間の「GIGAスタ」

タイピング

【奇数週】データに基づくタイピング目標と、10分間のタイムライン



10分間のタイムライン



文科省や先進自治体のデータに基づき、現実的かつ高水準な目標を設定。
超短時間のパッケージ化で集中力を極限まで高めます。

NotebookLM

情報モラル

【偶数週】情報モラル育成：「ズレ」に気づく10分間ディスカッション

LINEみらい財団
「GIGAワークブック」を活用。
50分授業の「最も重要な1活動」のみを抽出。

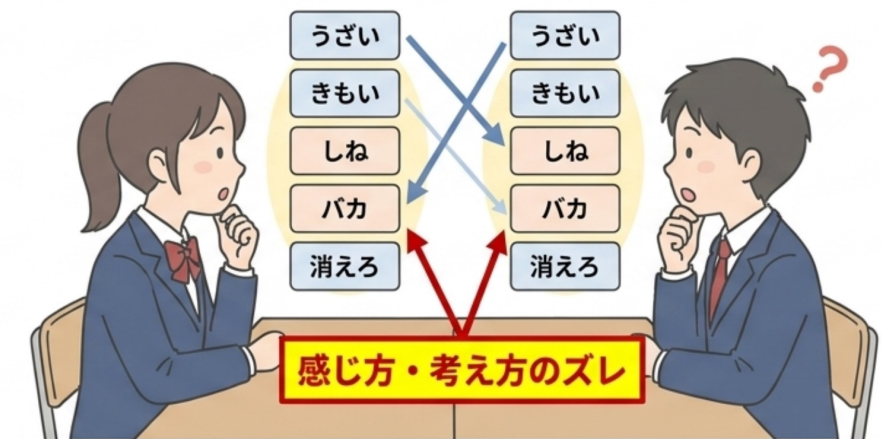
70%

30%

7分：グループ話し合い・意見交流

3分：振り返り（M365 Forms）

活動例：「言われて嫌な言葉」の並べ替え



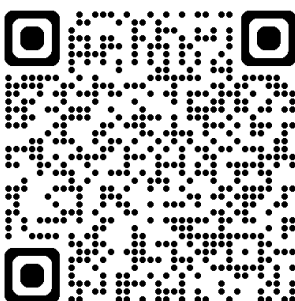
友達と見せ合い、自分と他者のズレに直接
気づくことで、当事者意識を持ち、
自らルールを決める必要性を体感させます。

NotebookLM

- ・湖南省「ICT活用スキル指導体系表」にもとづいた目標設定
- ・全校で統一したアプリにを活用したり結果を共有したりして、生徒同士がスキルを伸ばし合おうとする意欲を刺激

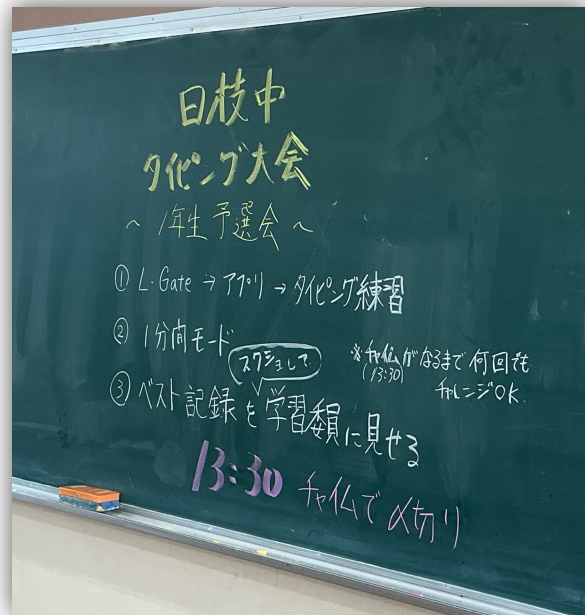
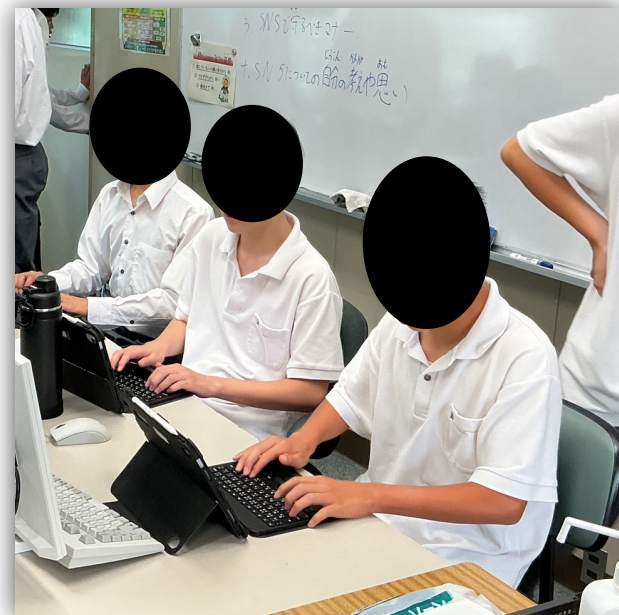
LINEみらい財団「GIGAワークブック」

<https://mirai.lycorp.co.jp/moral/gigaworkbook>



生徒会学習委員会 主催 「タイピング対決」

予選会



準決勝・決勝(1学期終業式)



湖南省「ICT活用スキル指導体系表」



【初版】ICT活用スキル指導体系表(R5.1)

本指導体系表は、児童生徒のICTを活用した学びの経験を保障するものであり、指導する学年を固定するものではない。
示された学年を柔軟に前後させてもよいが、各校を卒業するまでには、どこかで経験させ、児童生徒の実態に応じて繰り返し指導する。

項目	概要	小学校			中学校		
		低学年	中学年	高学年	1年生	2年生	3年生
端末やソフトウェアの基本的な操作・活用スキル	タイピング	●かな入力	●40文字/分（ローマ字） ●数式入力	●70文字/分（ローマ字）	●100文字/分（ローマ字）		
	カメラ	●写真・動画の撮影 ●QRコード読み込み ●スクリーンショット		●画面分割（スプリットビュー・オーバースライド）	●動画の編集（トリミング、Clips、iMovie）		
	オクリンク	●カードの提出 ●書込み（ペン） ●URLカードからWebサイトへアクセスする	●教材BOXへの保存・マイボードへの取込み	●カードをつなげプレゼンテーションをする			
	Web		●Web検索（キーワード）	●Webの画像をコピー・ペースト	●Web検索（画像検索）	●Web検索（and/or/not検索）	
	学習eポータル	●お知らせをよむ ●アンケートの回答 ●指定教材へアクセス					
	デジタル教科書			●指定ページを開く ●ペンで書き込んだ自分の考えをスクリーンショットし、オクリンクで共有する			
	M365 （Teams, Word, Excel, PowerPoint, Forms 等）				●共同編集（プレゼン資料の作成）[T,W,E,P]	●アンケートの作成・配布・結果の活用[F]	
	自分の合った端末設定	●遠隔・オンライン授業への参加（Teamsの活用）					
		●画面設定（明るさ・背景色）、●文字（大きさ・影）、●読み上げ、●入力方法※（キーボード・音声・フリック）					
プログラミング的思考	ICTを使わない活動を含め、自分が意図した活動により近づくように手順や順序、記号の組み合わせ等を工夫して、論理的に粘り強く考える力	問題の解決や表現活動の際には、手順があることを理解する	順次、分岐、反復を含むプログラムを作成することができる	順次、分岐、反復を含んだプログラムの作成を行い、目的に照らして作成したプログラムを評価・改善することができる	社会や生活の中から課題を見だし、その解決に向けてプログラムを作成するとともに、目的に照らして作成したプログラムを評価・改善することができる。		
情報モラル	情報社会や情報手段の特性の理解と、安全かつ適切に情報手段を使うことによって、よりよい情報社会を創ろうとする知識と態度	●写真を撮るときの注意 ●情報を発する責任 道①「ひつじかいのこども」 ●情報の伝え方 道②「おばあちゃんお元気ですか」	●インターネットのルール・マナー 道③「ちゃんと使えたのに」 ●メール・SNSの使い方 道④「交かんメール」	●メール・SNSの使い方 道⑤「メールの使い方」 ●情報社会 道⑤「情報社会に生きるわたしたち」 ●情報モラル 道⑥「カスミと携帯電話」 ●トラブル回避 道⑥「自分を守る」	●著作権・肖像権 道「使っても大丈夫？」	●インターネットのルール・マナー 道「ネット将棋」	●情報社会の未来 道「新しい人権」
		●ルールとマナー ●①パスワードの変更・管理 ●①指紋認証の設定	●ルールとマナー	●ルールとマナー ●⑥端末の初期化	●情報セキュリティ／情報モラル ●トラブルの回避と解決	技「情報の技術」 家「消費者トラブルとその対策」	●ルールとマナー ●③端末の初期化

湖南省HP「教育研究所ICT」

https://www.city.shiga-konan.lg.jp/soshiki/kyoiku_iinkai/gakko_kyoiku/kyoiku_senta/kyoiku_kenkyujyo/ict/index.html

