

令和5年度 学力向上に係る効果的な取組事例

「個別最適な学び」を目指した取組事例

春日部市教育委員会

1 授業の充実 ～児童生徒全員が「できた」を味わおう～

実践1

ICT を活用し、個別最適な学びを実現

| | | | |
|---------------|---|-----|----|
| 学年 | 中学校 第3学年 | 教科等 | 国語 |
| 単元名 | 君待つと——万葉・古今・新古今 | | |
| 個別最適な学びに向けた工夫 | | | |
| 身につかせたい力 | 和歌を現代詩としてアレンジして写真などと組み合わせて味わう いつの時代も変わらない普遍的なものの見方や考え方に気づく | | |
| 工夫 | ①和歌集の中から和歌を選ぶ。(教科書以外のものも可。インターネット検索可。) ②選んだ和歌を現代詩にする。(十分な時間を確保する) ⇒ 生徒の実態に応じて、教師が支援する。 ③その歌が表現している情趣・感情(歌の核心)は何か。鍵になる語句や表現に注目して解説を作成する。 ④イメージに合う写真を撮ったり、インターネットで検索して、組み合わせる。(生徒個々の進度に応じて) ⑤グループで発表 ⇒ 完成した作品は、クラスルームで共有する。 | | |
| | | | |

実践2

自分に合った場を選び、個別最適な学びを実現

| | | | |
|---------------|---|------------------------|----|
| 学年 | 小学校 第2学年 | 教科等 | 体育 |
| 単元名 | 跳び箱を使った運動遊び～忍者でござる！修行でござる！跳び箱ランドで忍者修行～ | | |
| 個別最適な学びに向けた工夫 | | | |
| 身につかせたい力 | ・友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを友達に伝えること ・自分の力に合った場で、自分の動きをレベルアップすることができること | | |
| 工夫 | ①単元で身につかせたい力の内容に即した「感覚づくりの運動」の時間を大切にし、運動が苦手な児童も「できた」という達成感を味わえるようにする。 ⇒ 一人一人の伸びを教師が称賛する。 ②チャレンジタイムとして、自分の力に合った場で挑戦をする。 | | |
| | ・落とし穴の場・・・落とし穴の距離を変えたり、障害物の数を変えたりする ・丸太の場・・・跳び箱で丸太を作り、その長さを変える ・城上りの場・・・ステージ(城)に上るまでの跳び箱の高さを変える | } 良い動きを子供どう して称賛する。 | |
| | | | |

2 教師の指導力向上 ～よりよい授業を目指して～

事例1

春日部市教育研究員協議会（情報部会）による「春日部モデル」の作成

春日部市では、児童生徒に身に付けさせたい情報活用能力を体系的にまとめた「春日部モデル」の作成を進めている。

| 分類 | 学習者 | 小学校 | | | | |
|----------------|--|---|--|--|--|---|
| | | 低学年 | 中学年 | 高学年 | 中学校 | |
| A 活動スキル | A1: PCの操作 | <input type="checkbox"/> コンピュータの起動や終了 <input type="checkbox"/> 電子ファイルの呼び出しや保存 | <input type="checkbox"/> キーボードなどによる文字の正しい入力方法 <input type="checkbox"/> 電子ファイルの検索 | <input type="checkbox"/> キーボードなどによる文字の正確な入力 <input type="checkbox"/> 電子ファイルのフォルダ管理 | <input type="checkbox"/> キーボードなどによる十分な速さで正確な文字の入力 <input type="checkbox"/> 電子ファイルの運用(圧縮・パスワードによる暗号化、バックアップ) | |
| | A2: 記録と編集 | <input type="checkbox"/> 写真撮影 <input type="checkbox"/> 画像編集、ペイント系アプリケーションの操作 | <input type="checkbox"/> 動画撮影 <input type="checkbox"/> 映像編集アプリケーションの操作 | <input type="checkbox"/> 目的に応じたアプリケーションの選択と操作 | <input type="checkbox"/> 情報通信ネットワークなどからの効果的な情報の検索と検証の方法 <input type="checkbox"/> 調査の設計方法 <input type="checkbox"/> クラウドを用いた作業 | |
| | A3: 情報収集 | <input type="checkbox"/> 身近なところから様々な情報を収集する方法(図鑑等・インタビュー観察等) | <input type="checkbox"/> インターネット上の情報の閲覧・検索 <input type="checkbox"/> 調査や資料等による基本的な情報の収集の方法(新聞・インタビュー等) | <input type="checkbox"/> 電子的・物理的の調査情報(AND、ORなどの論理演算子を用いた検索) <input type="checkbox"/> 調査や実験・観察等による情報の収集と検証の方法 | <input type="checkbox"/> 情報通信ネットワークなどからの効果的な情報の検索と検証の方法 <input type="checkbox"/> 調査の設計方法 <input type="checkbox"/> クラウドを用いた作業 <input type="checkbox"/> Webページ、SNS等による発信・交流の方法 <input type="checkbox"/> 安全・適切なプログラムによる表現・発信の方法 | |
| | A4: 口頭発表等 | <input type="checkbox"/> 相手に伝わるような発表の方法 | <input type="checkbox"/> 相手や目的を意図した発表の方法 | <input type="checkbox"/> 聞き手とのやりとりを含め効果的なプレゼンテーション方法 | <input type="checkbox"/> 条件を踏まえて、課題解決のための情報活用計画を立て、解決に向けた計画を複数立案し、評価・改善しながら実行する <input type="checkbox"/> 課題を設計し、情報メディアの特性を踏まえて、効果的に情報発信する | |
| B 探求スキル | B1: 課題の設定・学習計画 | <input type="checkbox"/> 体験や活動から感じた不思議や疑問から課題を発見・設定する <input type="checkbox"/> 決められた計画によって見直しをもつ | <input type="checkbox"/> 収集した情報から課題を発見・設定する <input type="checkbox"/> 目的を定めて、課題解決に向けた情報活用の見直しを立てて実行する | <input type="checkbox"/> 地域や社会の事象から課題を発見・設定する <input type="checkbox"/> 課題解決のための情報活用の計画を立て、解決に向けて課題ながら実行する | <input type="checkbox"/> 条件を踏まえて、課題解決のための情報活用計画を立て、解決に向けた計画を複数立案し、評価・改善しながら実行する | |
| | B2: 情報の収集 | <input type="checkbox"/> 身近なところから課題に関する様々な情報を収集する | <input type="checkbox"/> 調査や資料等から情報を収集する | <input type="checkbox"/> 目的に応じた情報メディアを選択し、調査や実験等を組み合わせて実行する | <input type="checkbox"/> 課題を設計し、情報メディアの特性を踏まえて、効果的に情報発信する | |
| | B3: 整理分析 | <input type="checkbox"/> 集めた情報を仲間分けする <input type="checkbox"/> 簡単な線や図、表やグラフなどを用いて情報を整理する <input type="checkbox"/> 情報の大枠を捉え、分解・整理する | <input type="checkbox"/> 集めた情報を比較、関連付け等をして、情報の関係性を見出す <input type="checkbox"/> 観点を求める表やグラフ、「考えるための技法」を用いて情報を整理する <input type="checkbox"/> 集めた情報から見出した特徴や関係性をもとに、新たな考えや仮説を見出す | <input type="checkbox"/> 情報の傾向と変化を捉え、強弱点や規則性を見出す <input type="checkbox"/> 目的に応じた表やグラフ、「考えるための技法」を適切に選択し活用し、情報を整理する <input type="checkbox"/> 見出した強弱点や規則性、他の事象にも転用や応用可能な点から解決案を分析する | <input type="checkbox"/> 目的や状況に応じて統計的に整理する <input type="checkbox"/> 考えるための技法を活用し、情報を整理する <input type="checkbox"/> 目的に応じた情報活用を通して、情報の傾向と変化を捉え、問題に対する多様な解決案を提示する | |
| | B4: まとめ表現 | <input type="checkbox"/> 整理した情報を自分の言葉でまとめる <input type="checkbox"/> 相手に意識し、わかりやすく表現する <input type="checkbox"/> まとめたものを使って、わかりやすく伝える | <input type="checkbox"/> 目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせて表現する <input type="checkbox"/> 自他の情報を組み合わせることで表現する <input type="checkbox"/> まとめたものを活用して、わかりやすく伝える | <input type="checkbox"/> 目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせて表現する <input type="checkbox"/> 聞き手とのやりとりを含め効果的に表現する <input type="checkbox"/> まとめたものを活用して、わかりやすく伝える | <input type="checkbox"/> 目的や状況に応じて情報を統合して表現する <input type="checkbox"/> プレゼンテーション、Webページ等によって表現・発信、創造する <input type="checkbox"/> まとめたものを活用して、わかりやすく伝える | |
| | B5: 振り返り改善 | <input type="checkbox"/> 情報活用を振り返り、活用することの良さを感じ取る | <input type="checkbox"/> 情報活用の活用を振り返り、手順の組み合わせの改善について考える | <input type="checkbox"/> 情報及び情報技術の活用を振り返り、改善点を論理的に考える | <input type="checkbox"/> 情報及び情報技術の活用を振り返り、改善点を論理的に考える | |
| C システムスキル | コンピュータの役割や影響、問題解決の手順を理解し、コンピュータの特性を生かして自ら問題解決する際に適切な考え方を示す | C1: 身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決に必要な事項があることへの気づき | <input type="checkbox"/> コンピュータの存在 <input type="checkbox"/> プログラムの役割 <input type="checkbox"/> 命令の順次処理 | <input type="checkbox"/> 身近な生活におけるコンピュータの活用 <input type="checkbox"/> 単純な繰り返し・条件分岐、データや変数などを含んだプログラムの作成、評価、改善 <input type="checkbox"/> 命令の順次処理、条件分岐処理、変数 <input type="checkbox"/> 手順を指示する方法 | <input type="checkbox"/> 社会におけるコンピュータの活用 <input type="checkbox"/> 重要な処理を行うための適切なプログラムの作成、評価、改善 <input type="checkbox"/> 図表(フローチャート)による単純な手順(アルゴリズム)の表現方法 | <input type="checkbox"/> 社会におけるコンピュータの活用 <input type="checkbox"/> 情報通信ネットワークの構築と、情報を利用するための基本的スキル <input type="checkbox"/> 問題の見・解決のための安全・適切なプログラムの制 <input type="checkbox"/> 動作の確認及びデバッグ <input type="checkbox"/> アクティブなモダリティによるアルゴリズムの表現方法 |
| | | C2: 課題の設定・計画 | <input type="checkbox"/> 目的に合わせて自分なりに予想する | <input type="checkbox"/> 目的や意図に合わせて見直しを立てる | <input type="checkbox"/> 目的や意図に合わせて進捗を立てて見直しを立てる | <input type="checkbox"/> 目的や意図に合わせて進捗を立て、計画を最適化する |
| | | C3: 情報の分析・抽象化 | <input type="checkbox"/> 大きな動きをいくつかの小さな動きに分解することに基づく <input type="checkbox"/> 目的に合わせて、必要な要素を選ぶ | <input type="checkbox"/> 大きな動きをいくつかの小さな動きに分解することに基づく <input type="checkbox"/> 目的や意図に合わせて、必要な要素を見出す | <input type="checkbox"/> 大きな動きをいくつかの小さな動きに分解することに基づく <input type="checkbox"/> 目的や意図に合わせて、必要な要素を見出す | <input type="checkbox"/> 目的や意図に合わせて、必要な要素を見出す <input type="checkbox"/> 事象の中から見出した類似性や関係性を適用し、問題解決に活用する |
| | | C4: データの分類・傾向 | <input type="checkbox"/> 事象の中に類似性や関係性があることに気づく | <input type="checkbox"/> 事象の中から類似性や関係性を見出す | <input type="checkbox"/> 事象の中から見出した類似性や関係性を適用し、問題解決に活用する | <input type="checkbox"/> 事象の中から見出した類似性や関係性を適用し、それらを組み合わせることで問題解決に活用する |
| | | C5: 解決の手順 | <input type="checkbox"/> 問題解決に手順があることに気づく | <input type="checkbox"/> 問題解決に向けた手順を考え、実行する | <input type="checkbox"/> 問題解決に向けた効果的な手順を考え、実行する | <input type="checkbox"/> 問題解決に向けた安全・適切な手順を考え、実行する |
| | | C6: 評価・分析 | <input type="checkbox"/> うまくいかない原因を考察しようとする | <input type="checkbox"/> 問題解決の手順が適切であったか考察し、改善方法を考える | <input type="checkbox"/> 問題解決に向け、複数の計画を立て実行し、結果と協働しながら評価・改善を考える | <input type="checkbox"/> 問題解決に向け、複数の計画を立て実行し、結果と協働しながら評価・改善を考える |
| D 情報セキュリティ | D1: 情報モラルに気をつけて情報を活用する | <input type="checkbox"/> 人の作った物を大切にすること <input type="checkbox"/> コンピュータなどを利用するときの基本的なルール | <input type="checkbox"/> 情報の発信や情報やりとりする際のルール・マナー <input type="checkbox"/> 情報の発信や情報やりとりする際の責任 <input type="checkbox"/> 自分の情報や他人の情報の大切さ | <input type="checkbox"/> 社会相互にルール・法律を守ることによって成り立っていること <input type="checkbox"/> 社会相互にルール・法律を守ることによって成り立っていること <input type="checkbox"/> 情報発信や情報やりとりする際の責任 <input type="checkbox"/> 健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方 <input type="checkbox"/> 情報セキュリティの確保のための対策・対応の必要性 | | |
| | D2: 情報セキュリティに気をつけて情報を活用する | <input type="checkbox"/> 他者に伝えてはいけない情報(ID・パスワード等)があること | <input type="checkbox"/> 生活の中で必要となる基本的な情報セキュリティ | <input type="checkbox"/> 情報セキュリティの確保に関する危険性 <input type="checkbox"/> 生活の中で必要となる基本的な情報セキュリティ | <input type="checkbox"/> 健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方 <input type="checkbox"/> 情報セキュリティの確保のための対策・対応の必要性 <input type="checkbox"/> 危険な空間の確保・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性 | |

低・中・高学年・中学校のそれぞれの発達段階に応じた4分類（「活動スキル」「探求スキル」「プログラミング」「情報モラル・情報セキュリティ」）を体系的にまとめている。

各学校で年間指導計画に位置づけ、授業や校内研修等で活用されるよう、啓発をしていくとともに、完成後も毎年ブラッシュアップをしていく予定である。

また、春日部モデルと優れた授業実践をリンクさせていく。

事例2

Chromebook 活用研修会等の実施 希望研修



社会教育課生涯学習担当指導主事を指導者として、「Chromebook 活用研修会」「プログラミング教育入門研修」「情報モラル教育研修会」等を希望する教員に実施している。

教員がタブレット端末の基本的な操作や授業で子供たちの学習に活用することができるアプリケーション等について研修し、指導力向上を図っている。

児童生徒だけでなく、教職員も個別最適な学びができる環境を整えている。

このほか、各校の情報教育推進者を中心とした「ICT 管理研修会」「ICT 活用研修会」を実施している。

