

研究紀要

研究主題

新しい社会を生き抜く児童の育成

～プログラミング的思考を軸とした授業展開で社会で生きる情報活用能力を育てる～



上尾市立鴨川小学校



挨拶

上尾市教育委員会 教育長 西倉 剛

鴨川小学校におかれましては、令和4・5年度上尾市教育委員会の委嘱を受け、「新しい社会を生き抜く児童の育成～プログラミング的思考を軸とした授業展開で社会で生きる情報活用能力を育てる～」を研究テーマに掲げ、総合的な学習の時間の研究に取り組みました。このたび、研究の成果を発表されますことに心から敬意を表します。

さて、学習指導要領には、「情報活用能力とは、世の中の様々な事象を情報とその結び付きとして捉えて把握し、情報及び情報技術を適切かつ効果的に活用して、問題を発見・解決したり自分の考えを形成したりしていくために必要な資質・能力のことである。これらの能力は、総合的な学習の時間において探究的な学習を進める上で大変重要なものであると同時に、全ての教科等の学習の基盤となるものである。」と示されております。

このような中、本校におかれましては、発表に関する各学年の到達目標を明確にし、「発表に関わる情報活用能力の系統表」を作成されました。また、「発表力を高める指導カリキュラム」を作成し、各教科のどのような場面においても児童の発表力を高めることができるように工夫されました。さらに、考えの違いや比較などを基に行う、児童向け対話話型「かもっ子スキル」を作成し、それを教室等に掲示することで、児童が様々な場面で話し合いを通して、考えを深められるように環境を整えられました。

これらの研究は、情報活用能力を育てるとともに、問題を発見・解決するなどの考え方を形成するための資質・能力を育成するものであり、本市の総合的な学習の時間の充実に寄与するものであると期待しております。

結びに、御指導を賜りました指導者の方々、御支援をいただきました保護者・地域の皆様に厚くお礼申し上げます。また、浅沼校長先生をはじめ教職員の皆様の熱心な研究への取組に対し感謝申し上げますとともに、鴨川小学校のますますの発展を祈念し、挨拶といたします。

学校長あいさつ

上尾市立鴨川小学校長

浅沼 正義

令和4・5年度の2年間、上尾市教育委員会より委嘱を受け、「新しい社会を生き抜く児童の育成」を研究テーマに、「プログラミング的思考を軸とした授業展開で 社会で生きる情報活用能力を育てる」をサブテーマとして、主に総合的な学習の時間を通して研究を進めてまいりました。

本校では、学校評価における「保護者の願う児童に身に付けさせたい力」の上位3項目である「情報活用能力（情報モラルを含む）」「表現・プレゼンテーション能力」「試行錯誤する力（プログラミング的思考）」から、評価研究部、環境整備部、授業研究部という3つの部会を編制し、授業研究を行うだけでなく、GIGAスクール構想における教育活動全体を通して様々な実践を行いながら、研究を深めてまいりました。

通信技術や生成AIなどの激しい進歩により、劇的に変化するこれからの社会を生きる子供たちにとって、安全で豊かな生活を送るためには、課題解決のための方法を見だし、自己の考えを的確に発信するとともに、試行錯誤を繰り返し粘り強く取り組んでいくことが、とても重要な姿勢になります。今後も、本研究の成果を基に、さらに改善を加えながら、「笑顔 かがやく 鴨川小」の具現に向けた教育活動を展開してまいります。

結びに、本校の研究の推進にあたり、御指導いただきました南部教育事務所や上尾市教育委員会の指導主事の皆様、また御理解と御協力をいただきました多くの皆様に、心から感謝を申し上げ、あいさつといたします。

目 次

I	研究の概要	
1	研究主題	2
2	研究主題設定の理由	2
3	研究組織	3
4	研究の内容	3
II	専門部の取組	
1	授業研究部の取組	6
2	評価研究部の取組	1 2
3	教材研究部・環境整備部の取組	1 5
III	授業実践	
1	第3学年 「鴨川に行ってみよう ～私たちがつくる未来～」	2 7
2	第4学年 「エコな生活／私がつくる未来」	3 4
3	第5学年 「よりよい暮らしをつくろう ～私たちがつくる未来～」	4 1
4	第6学年 「ともに生きる ～ユニバーサルデザイン～」	5 0
IV	成果と課題	
1	成果	5 9
2	課題	5 9

I

研究の概要

- 1 研究主題
- 2 研究主題設定の理由
- 3 研究組織
- 4 研究の内容

1 研究主題

新しい社会を生き抜く児童の育成
～プログラミング的思考を軸とした授業展開で社会で生きる情報活用能力を育てる～

2 研究主題設定の理由

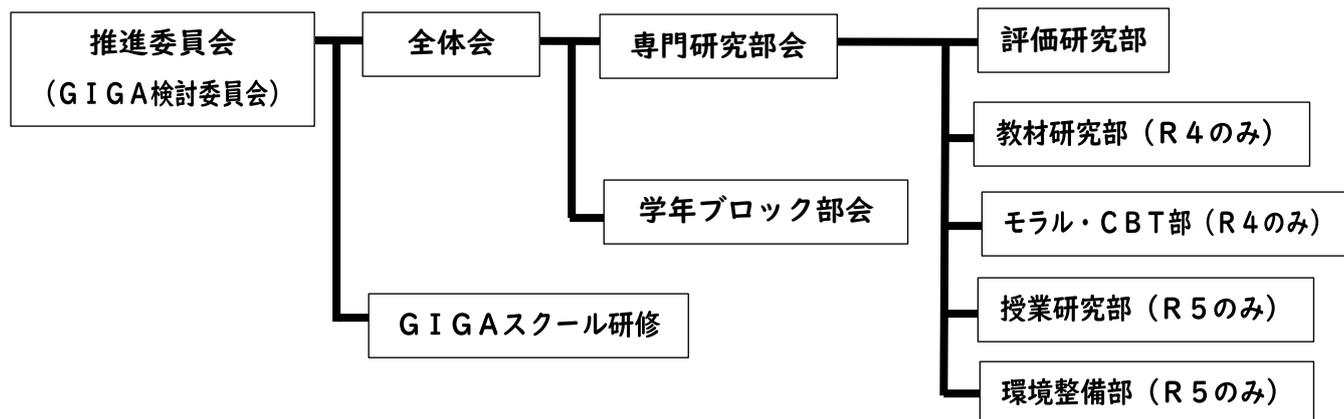
小学校学習指導要領総則編には、「情報活用能力」について「学習活動において必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて、情報を得たり、整理・比較したり、発信・伝達したり、保存・共有したりといったことができる力であり、さらに、このような学習活動に必要な情報手段の基本的な操作技能や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ等に関する資質・能力も含むもの」と示されている。また、プログラミング教育に関する有識者会議「議論の取りまとめ」において、「情報技術を効果的に活用しながら、論理的・創造的に思考し、課題を発見・解決していくために、『プログラミング的思考』が必要であり、そうした『プログラミング的思考』は、将来どのような進路を選択し、どのような職業に就くとしても、普遍的に求められる力である」としている。さらに、「身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気付くこと」「発達の段階に即して、プログラミング的思考を育成すること」「発達の段階に即して、コンピュータの働きを、よりよい人生や社会づくりに生かそうとする態度を涵養すること」をプログラミング教育で育成する資質・能力として位置付けている。

本校児童の実態として、全国学力・学習状況調査などにおけるアセスメントでは基礎的・基本的な学力については、おおむね身に付いているとの結果が出ている。しかし、これまで以上に予測が困難となる社会の中で、様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していく能力、様々な情報を見極め、知識の概念的な理解を実現し、情報を再構成するなどして新たな価値につなげていく力、（これらの力を本校では「自ら課題を探し、試行錯誤しながら協働して課題を解決する能力」と捉えている）が十分身に付いているとは言いがたい。

そこで本校では、平成30年度に埼玉県、令和元年度・2年度にかけて、国立教育政策研究所、上尾市教育委員会の委嘱を受け、様々な教科や総合的な学習の時間におけるプログラミング的思考の育成を目指した学習活動の研究に取り組んできた。プログラミングを取り入れた学習活動を進める中で、児童は「目的に向かって試行錯誤する力」や「手段や方法を選んだり、組み合わせたりして最適解を見つける力」「協働して一つのゴールに向かう力」について一定の成果を得ることができた。一方で、児童アンケートの結果を見ると、「試行錯誤すること」「他の解を見つけようとする」ということなどについて児童の自己評価は伸びておらず、活動の中でプログラミング的思考を働かせているにもかかわらず、児童が自身の力の伸びを実感していないことが分かった。また、学習の成果を発表する段階において、自らの考えの意図やよさ、強みを表現する力に課題があることも見えてきた。

以上のことから、「プログラミング的思考」を軸とした授業展開を通して、これからの社会を生きるための情報活用能力を育成したいと考え、研究主題を設定した。その中でも、今年度は特に「表現する力」に着目し、「発表する力」「発信する力」「分かりやすく伝える力」等を伸ばすための取組を踏まえつつ、身に付けた知識や技能を発揮する場面に注力したい。そして、総合的な学習の時間において「プログラミング的思考」を軸とした授業展開で、情報を扱う知識・技能、情報を整理して自分の考えとして再構築・表現する力、粘り強く試行錯誤を続ける態度など総合力としての「情報活用能力」の育成を図るための指導計画の作成並びに指導方法の工夫改善について、教育課程全体を見通しながら研究を進めていきたい。

3 研究組織



4 研究の内容

(1) 身に付けさせたい力(前年度の成果と課題から)

伸びてきた力、身に付いてきている力	これから身に付けていきたい力
<ul style="list-style-type: none"> 情報機器の基本的な操作 目的に合わせて手段を選ぶ(組み合わせる)力 課題に粘り強く取り組む力 理由や根拠をもって活動を進める力 (目的に向かって活動を進める力) 情報モラル(自分で判断する力) 他者の考えと比較して、自分の考えを見直したり改善したりする力 今日の活動から次回の課題(改善点)を見つけ、よりよい考えへと試行錯誤する力 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の目的や意図を伝える発表力 自信がなくても発表する力 (たとえ間違えたとしても発表するようにしてほしい) 相手に分かりやすく伝える力 適切な表現を可能とする基礎的・基本的な語彙、文法の扱い 相手の話を最後まで聞き、自分の考えをもち、質問やアドバイスをする力 よりよくしていく、最適解を求めようとする態度

(2) 目指す児童像

- ① 探究的な学習の過程において、情報に関わる知識・技能や経験をもとに、課題に対する解決方法を見いだすことができる児童。
- ② 物事を多面的に捉え、問いを見だし、課題を立て、根拠や理由をもって課題解決し、的確に発信できる児童。
- ③ 探究的な学習に主体的・協働的に取り組む中で、よりよい生活を求めて、試行錯誤を繰り返したり、粘り強くやり抜いたりすることができる児童。

(3) 研究仮説

- ① 情報機器を扱うための基本的な技能やモラルを習得させるとともに、ゴールや課題解決のために必要な材料を明確にさせた授業を展開することで、見通しをもって課題解決に向かうことができるであろう。
- ② 自分の考えを支える情報を整理し、根拠や理由を明確にして、他者の考えと比べながらよりよい方法を見付けさせることで、論理的に課題解決をすることができるであろう。
- ③ 自分や友達のよさを認め合ったり、地域の方や学校外の方とのかかわりの中で生じた新たな課題を友達と一緒に解決させたりすることで、よりよい生活をつくり上げようという態度が育つであろう。

(4) 具体的な方策

① 試行錯誤の可視化(プログラミング的思考)

- ・ I C T 端末を活用した試行錯誤の可視化
- ・ 振り返りの充実
- ・ 異学年交流を通じた活動の見直し

② 発表活動を中心とした授業改善(情報活用能力)

- ・ 発表する力、育成の系統化、教科横断的な指導
- ・ 聞き手を育てる指導法の検討
- ・ 外部と連携することによる相手意識の明確化

③ 情報モラル・スキルの育成(G I G A スクール)

- ・ 単元配列表、情報モラル・技能指導カリキュラムの見直し
- ・ 教員のG I G A スクール部→情報モラル指導の具体的方針、活用ルールの検討
- ・ C B T の活用(ネットモラル、算数を中心として)

II

専門部の取組

- 1 授業研究部の取組
- 2 評価研究部の取組
- 3 教材研究部・環境整備部の取組

1 授業研究部の取組

1. 研究内容

- ・学年ごとに「かもっこスキル」を用いた授業を実施（R5）
- ・授業を参観し合い、さらなる効果的な活用方法を検討・提案（R5）

2. 成果と課題

成果

- ・「かもっこスキル」（資料1）を提示することで、児童は話し合いの中で意識して用いようとするようになった。
- ・話し合いの中でより相手意識をもたせることができた。
- ・授業内容や授業形態によっては、一人一人に「かもっこスキル」の用紙を配付することで、さらに児童の話を聞き合おうとする意欲を向上させることができた。

課題

- ・日頃から、困ったことは大人にすぐ尋ねるのではなく、粘り強く考えたり友達同士で問題解決をしようとしたりする姿勢の育成が必要である。
- ・日頃の授業の中で、子供同士の対話の場を意図的に設定していく必要がある。
- ・「かもっこスキル」を使う良さを、教師だけでなく児童にさらに浸透させていく必要がある。



※ P 7 ~ 1 1 の指導案については、サイト内に別途掲載して
いますので、割愛しています。

2 評価研究部の取組

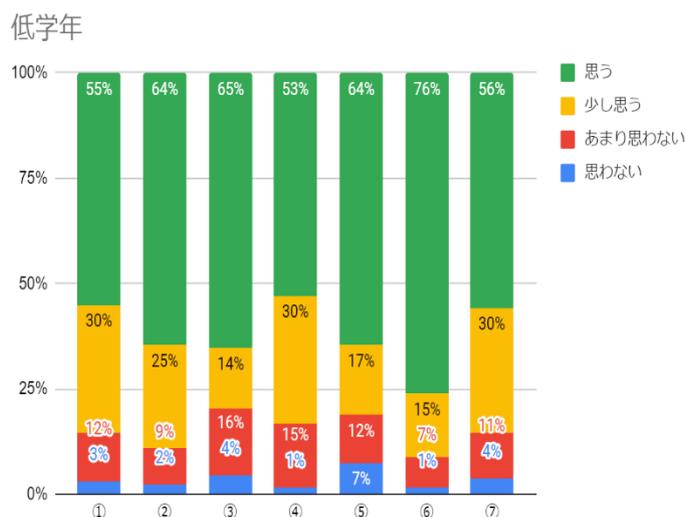
1. 児童のアンケートの結果

【低学年のアンケート項目】

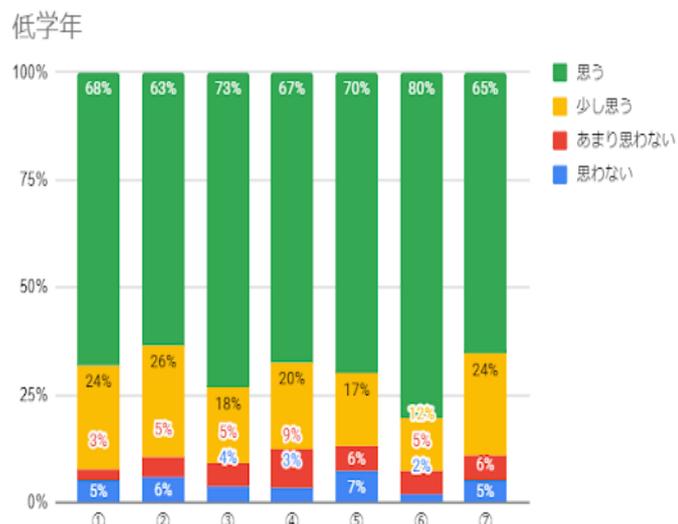
- ①「いろいろなことを もっとしりたい」とおもう、「じぶんでやってみよう」という きもちで べんきょうに とりくんでいますか。
- ②ともだちの かんがえの いいところを みつけられますか。
- ③ともだちや ほかのひとの はなしをきいて、じぶんのかんがえを もういちど たしかめたり、 なおしたり していますか。
- ④じぶんのかんがえの りゆう（わけ）を もつことが できていますか。
- ⑤1つのこたえが みつかっても、もっとよいこたえがないか かんがえていますか。
- ⑥すぐに こたえが みつからない もんだいでも、あきらめずに とりくんでいますか。
- ⑦はっぴょうするとき、あいてに わかりやすく はなすことが できますか。

【低学年のアンケート結果】

R4 8月実施



R5 7月実施



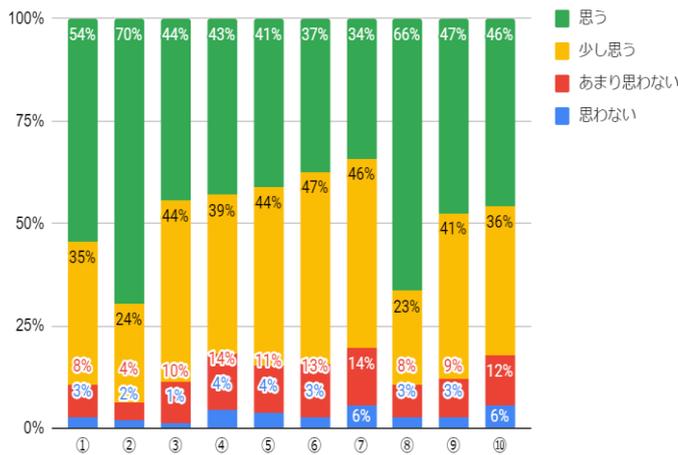
【中・高学年のアンケート結果】

- ①問題解決のために、コンピュータを活用し、調べることができますか。
- ②コンピュータなどの情報機器を、前の学年よりも使えるようになりましたか。
- ③いろいろなことに興味をもち、学習に自分から進んで取り組んでいますか。
- ④友達の考えを聞き、意見や考えがよりよくなるような質問や感想を考えていますか。
- ⑤友達や他の人の意見を取り入れながら、よりよい考えがないか見直すことができましたか。
- ⑥自分の考えについての根拠（こんきょ）や理由をもつことができますか。
- ⑦1つの答えが見つかって、さらによりよい答えがないか考えていますか。
- ⑧すぐに答えが見つからない問題でも、あきらめずに取り組み続けていますか。
- ⑨問題を解決するために自分にとって必要な情報を選ぶことができますか。
- ⑩発表や説明をするときに、相手の質問や意見を聞きながら内容や表現を工夫することができますか。

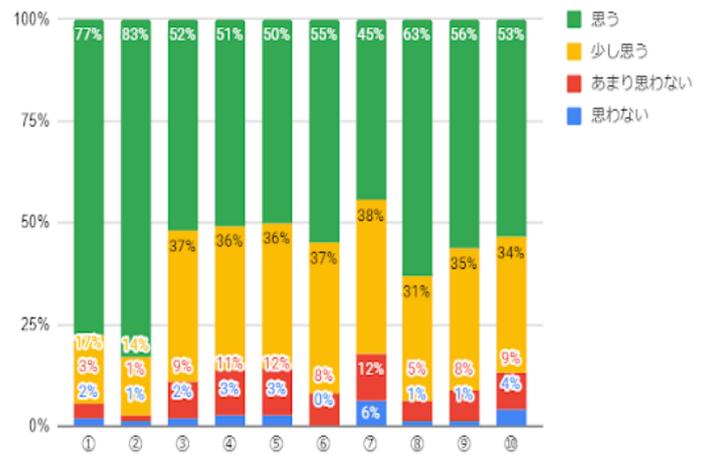
R4 8月実施

R5 7月実施

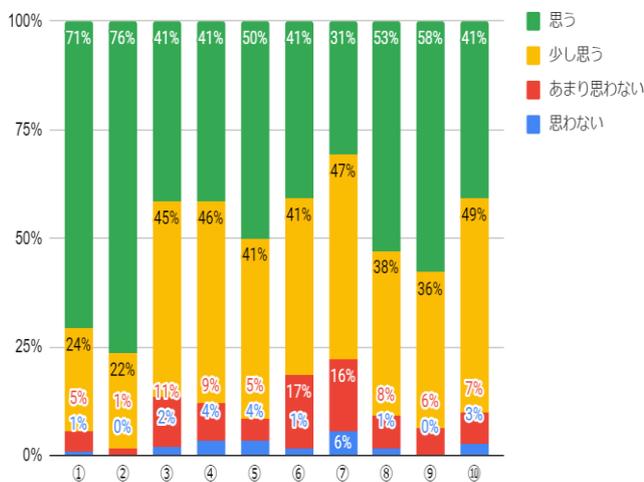
中学年



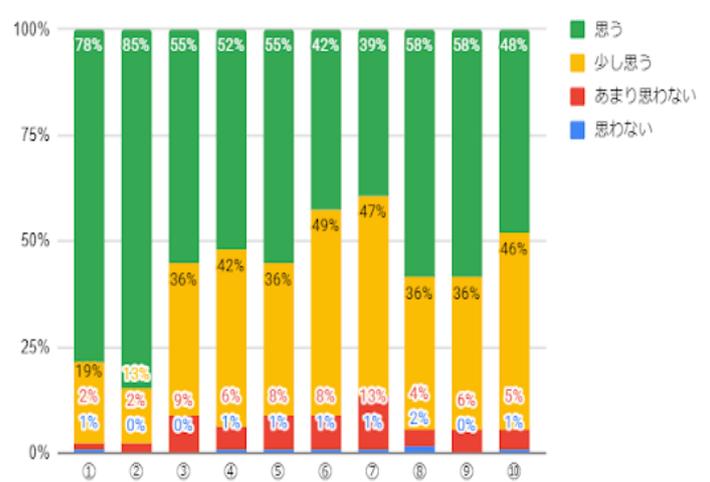
中学年



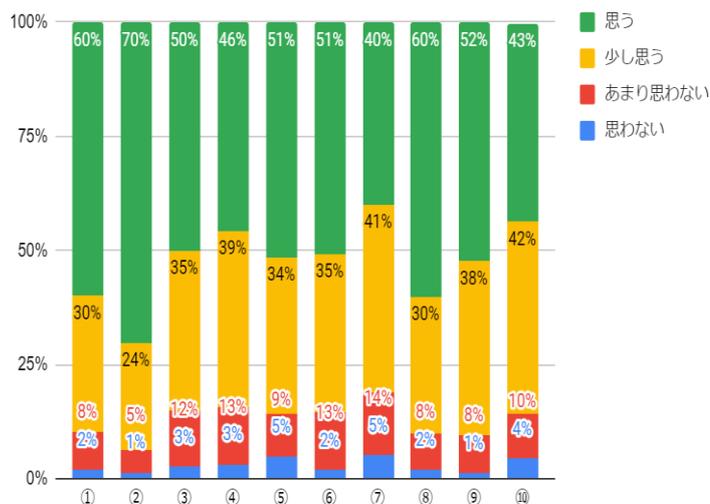
高学年



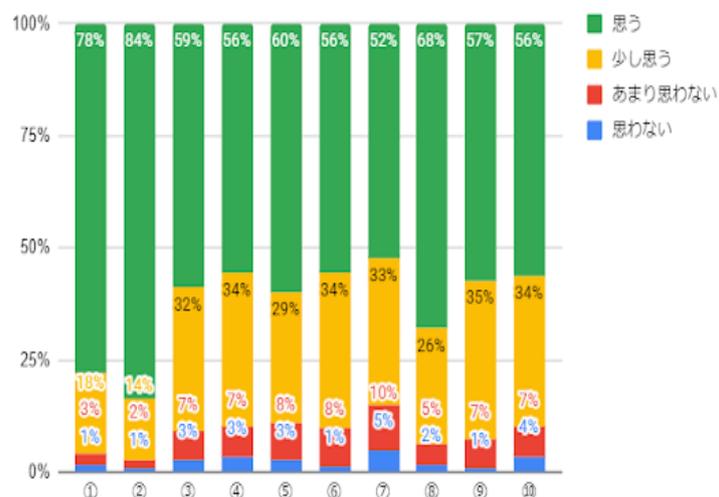
高学年



全体



全体



2. 成果と課題

成果

- ・どの項目でも「あまり思わない」「思わない」と回答した割合が減少し、「思う」「少し思う」と回答した割合が増加した。特に、情報機器の活用頻度が増えたことにより、①②のコンピュータの活用能力に関する質問に対して「思う」と回答した割合が20%近く増えた。
- ・④「友達の考えを聞き、意見や考えがよりよくなるような質問や感想を考えていますか」⑩「発表や説明をするときに、相手の質問や意見を聞きながら内容や表現を工夫することができますか」の「思う」の割合が増加した。「かもっこスキル」の活用やスクールタクト、Google スライドを使ったまとめを行うことで、友達の意見や考えを自由に見ることができ、自分の考えや表現を改善する児童が増えた。

課題

- ・⑨「問題を解決するために自分にとって必要な情報を選ぶことができますか」の変化が少ない。必要な情報を調べるとき、調べる手段がインターネットに偏っていた。
- ・高学年の⑥「自分の考えに根拠や理由をもつこと」の変化が少ない。高学年になるほど課題が難しくなっていくため、自分の考えに根拠や理由までもたせることが難しくなっている。

3 教材研究部・環境整備部の取組

1. 研究内容

- ・「発表に関する情報活用能力の系統表」作成（R4）
- ・「発表力を高める指導カリキュラム」作成（R4）
- ・児童向け対話話型「かもっこスキル」作成（R4）
- ・児童向け掲示板「ふれあい掲示板」作成・更新（R5）

2. 成果と課題

成果

- ・「発表力を高める指導カリキュラム」（資料2）を作成することで、各教科のどんな場面で発表力を高めることができるかを教師が認識することができた。また、教科横断的な視点で総合的な学習の時間に還元するような意識が高まった。
- ・「発表力の系統表」（資料3）を作成し、共有することで、発表に関する各学年のゴールが明確になった。
- ・「かもっこスキル」（資料1）を教室に常掲することで、児童が発表を聞くときの姿勢が変わった。具体的なやりとりができる児童が増えた。
- ・「ふれあい掲示板」を作成したことで、それぞれの学年の総合的な学習の時間の様子やプログラミング的思考を取り入れた学習の様子を学校全体に知らせることができるようになった。

課題

- ・「発表力」として目指すべき姿が抽象的で発表の場面やスタイルも様々なので、全ての発表場面において共通する能力を定義することが難しい。
- ・発表力向上に向けて、特に「聞く力、質問する力」を鍛えていきかけたが、児童の姿として求めるレベルの設定が難しい。発達段階に応じてさらに細かく「目指すべき姿」を設定する必要がある。
- ・「かもっこスキル」を授業内で活用するには、教師の意識的な授業計画が必要で、日常的に活用するまでに至らなかった。

か も つ こ スキル

めざせ！
かもっこマスター！

1. 2年

友だちや自分の考えの**よいところ**や**ちがい**を見つける

か いけつしたい！	〇〇さんと同じで(にていて)、~~です。
も っと しりしたい！	どうして〇〇と思った(考えた)のですか。
つ たえたい！	〇〇さんの考えがいいと思います。どうしてかというと～
こ たえたい！	〇〇さんの考えにつけたしです。 〇〇さんとちがって、わたしは~~思い(考え)ました。

か も つ こ スキル

めざせ！
かもっこマスター！

3. 4年

自他の考えを**比べて**、感想や質問を返す。

<p>かいけつしたい！</p>	<p>〇〇さんと同じで、少し似ているのですが、 〇〇さんとは同じですが、</p>
<p>もっと しりたい！</p>	<p>どうして、〇〇と思った（考えた）のですか。 〇〇さんの考えだと〜〜はどのようになりますか。 もう少しくわしく教えてください。</p>
<p>つたえたい！</p>	<p>〇〇さんの〜〜ところがいいと思います。理由は〜 〇〇さんの意見を聞いて〜〜がわかりました。</p>
<p>こたえたい！</p>	<p>〇〇さんと違って、私は〜〜だと思います。</p>

か も っ こ スキル

目指せ！
かもっこマスター！

5. 6年

自他の考えを比較して、よりよい考えになるように感想や質問を返す。

<p>かいけつしたい！</p>	<p>〇〇さんと同じで、すこし似ているのですが、 〇〇さんとは同じですが、</p>
<p>もっと しりたい！</p>	<p>どうしてそう考えたのか教えてください。 △△というのは、□□ということですか。</p>
<p>ったえたい！</p>	<p>〇〇さんの意見に賛成です。理由は～ 〇〇さんの△△という意見が～(よい、面白い、分かりやすい、だれにでもできる)と思いました。なぜなら…</p>
<p>こたえたい！</p>	<p>〇〇さんと違って、私は〇〇だと思います。理由は…</p>

(情報活用能力) 身に付けさせたい力	伝える	相手を意識し、分かりやすく表現する。											
	聞く	他者の考えと自分の考えの共通点を見つける。											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
国語				すきなもの、なあに 伝 聞				ともだちのこと、しらせよう 伝 聞			これは、なんでしよう 話 聞		
算数			のこりはいくつ、ちがいはいくつ 伝					ひきざん 伝		おおきいかず 伝			
生活		がっこうにいるひととなかよくなろう 聞	がっこうでみつけたことをつたえよう プ				あきのおもちゃをつくろう 話	いっしょにあそぼう(ふれあいのひろば) プ 伝		ふゆのことをつたえよう 伝			
図工			てでさわってかくのきもちいい! 伝				スタンプ!スタンプ! 伝			できたらいいなこんなこと 伝			
音楽			はくにのってリズムをうとう 伝						がっきとなかよくなろう 伝		みんなであわせてたのしもう 伝		
体育			多様な動きをつくる運動遊び 伝				ボール遊びゲーム 話					ハードルリレー 話	
外国語		ごきげんいかが 伝							外国の文化を知ろう 伝			自分の好きなものを伝えよう 伝	

※道徳は全ての学習活動で話し合い、伝え合い活動を行う。

身 に 付 け さ せ た い カ (情 報 活 用 能 力)	話す	情報(写真・絵・文等)を組み合わせて表現する。											
	聞く	自他の考えの良さを見つけながら聞く。											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
国語	きょうのできごと <input type="checkbox"/> プ ともだちをさが そう聞			あったらいいな、 こんなもの <input type="checkbox"/> 聞		ことばで道あん ない <input type="checkbox"/> 聞						楽しかったよ、二 年生 <input type="checkbox"/> 聞	
算数			長さのたんい <input type="checkbox"/> 伝	水のかさのたん い <input type="checkbox"/> 伝	計算のしかたを くふうしよう話				九九をつくろう <input type="checkbox"/> 伝			長いものの長さ のたんい <input type="checkbox"/> 伝	
生活			ぐんぐんそだて わたしの野さい 話	どきどきわくわく 町たんけん <input type="checkbox"/> 伝			うごくうごくわた しのおもちや話	みんなてうかう 町のしせつ聞 もっとなかよし町 たんけん話	つながる広がる わたしの生活 <input type="checkbox"/> プ	あしたへジャン プ聞		あしたへジャン プ <input type="checkbox"/> プ	
図工	新聞紙とあそぼ う <input type="checkbox"/> 伝		みんなでワイワ イ!紙けんだま <input type="checkbox"/> 伝						しぜんからのお くりもので <input type="checkbox"/> 伝				
音楽			せんりつあそび <input type="checkbox"/> プ	さがしてつくろう 話				おまつりの音楽 話聞	かぼちゃ <input type="checkbox"/> プ			なべなべそこぬ け <input type="checkbox"/> プ	
体育		マット遊び <input type="checkbox"/> プ	鬼あそび話				ボールけりゲー ム話		ボール運びゲー ム話			ボールけりゲー ム話	
外国語				みんなの好きな 食べ物を聞いて みよう <input type="checkbox"/> プ		野菜を買いに行 こう <input type="checkbox"/> プ	形で遊ぼう <input type="checkbox"/> 伝		あなたは誰です か <input type="checkbox"/> 伝	自分の好きなも のを伝えよう <input type="checkbox"/> プ			

※特活・道徳は全ての学習活動で話し合い、伝え合い活動を行う。

(情報活用能力) 身に付けさせたい力	伝える	自他の情報を組み合わせて表現する。											
	聞く	他者の考えと自分の考えのつながりを見付ける。											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
総合				私の好きな○ ○です。 <input type="checkbox"/> 伝					鴨川へ行ってみ よう。 <input type="checkbox"/> プ			昔の遊びたんけ んたい。 <input type="checkbox"/> 伝	
国語		もっと知りたい、 友だちのこと。 <input type="checkbox"/> 伝		はじめて知った ことを知らせよ う。 <input type="checkbox"/> 伝		山小屋で三日間 すごすなら。 <input type="checkbox"/> 話	はんで意見をま とめよう。 <input type="checkbox"/> 話	すがたをかえる 大豆。 <input type="checkbox"/> 伝	たから島のぼう けん。 <input type="checkbox"/> 伝	伝わる言葉で表 そう。 <input type="checkbox"/> 伝	これがわたしの お気に入り。 <input type="checkbox"/> 伝	わたしたちの学 校じまん。 <input type="checkbox"/> プ	
算数	かけ算。 <input type="checkbox"/> 伝 <input type="checkbox"/> 伝	わり算。 <input type="checkbox"/> 伝	たし算とひき算 の筆算。 <input type="checkbox"/> 伝 長いものの長さ のはかり方と表 し方。 <input type="checkbox"/> 話	あまりのあるわ り算。 <input type="checkbox"/> 話 <input type="checkbox"/> 伝	大きい数のしく み。 <input type="checkbox"/> 伝	かけ算の筆算 (1) <input type="checkbox"/> 伝	小数。 <input type="checkbox"/> 伝	重さ。 <input type="checkbox"/> 話	分数。 <input type="checkbox"/> 伝	かけ算の筆算 (2) <input type="checkbox"/> 伝	倍の計算。 <input type="checkbox"/> 伝		
社会	学校のまわり。 <input type="checkbox"/> 伝	上尾市の様子。 <input type="checkbox"/> 伝	上尾市の人々の 仕事。 <input type="checkbox"/> 伝	工場で働く人た ちの仕事。 <input type="checkbox"/> 伝		わたしたちのく らしと商店。 <input type="checkbox"/> プ	火事から人々を 守る。 <input type="checkbox"/> 伝		事件や事故から 人々を守る。 <input type="checkbox"/> 伝		かわってきた 人々のくらし。 <input type="checkbox"/> 伝		
理科				風やゴムの力。 <input type="checkbox"/> 伝			太陽と地面。 <input type="checkbox"/> 話		ものの重さ。 <input type="checkbox"/> プ		じしゃく。 <input type="checkbox"/> 話		
図工		ふわふわ空気の つみ木。 <input type="checkbox"/> 話			あみあみ大作 戦。 <input type="checkbox"/> 話			集めて、ならべ てまいコレクシ ョン。 <input type="checkbox"/> 伝			変身だんボー ル。 <input type="checkbox"/> 伝		
音楽					せんりつのとく ちょうを感じ取 ろう。 <input type="checkbox"/> 伝	楽しい音楽会。 <input type="checkbox"/> 話 <input type="checkbox"/> 伝		曲のかんじをい かそう。 <input type="checkbox"/> 伝	ちいきにつたわ る音楽でつなが ろう。 <input type="checkbox"/> 話	いろいろなひび きの音を感じ取 ろう。 <input type="checkbox"/> 伝			
体育	マット運動。 <input type="checkbox"/> 伝	かけっこ・リレ ー。 <input type="checkbox"/> 話		ティーボール。 <input type="checkbox"/> 話			跳び箱運動。 <input type="checkbox"/> 伝	セストボール。 <input type="checkbox"/> 話			タグラグビー。 <input type="checkbox"/> 話	ラインサッカ ー。 <input type="checkbox"/> 話	
外国語		How are you? <input type="checkbox"/> 伝	How many? <input type="checkbox"/> 伝	I like blue . <input type="checkbox"/> 伝	What do you like? <input type="checkbox"/> イ	ALPHABET <input type="checkbox"/> 伝		This is for you <input type="checkbox"/> 伝		What's this? <input type="checkbox"/> 伝	Who are you? <input type="checkbox"/> 伝		

※道徳は全ての学習活動で話し合い、伝え合い活動を行う。

(情報活用能力) 身に付けさせたい力	伝える	伝えたい相手に合わせて表現方法を選択した組み合わせたりする。											
	聞く	自他の考えの改善点を考えながら聞く。											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
総合	エコな生活 話	エコな生活 話	エコな生活 話	エコな生活 話 プ	心の目／私がつくる未来 話	心の目／私がつくる未来 話	心の目／私がつくる未来 話 聞	心の目／私がつくる未来 話 プ	心の目／私がつくる未来 話	心の目／私がつくる未来 話	心の目／私がつくる未来 話	心の目／私がつくる未来 話 プ	
国語	こんなところが同じだね 伝 聞 図書館の達人になろう 話	アップとルーズで伝える 話 伝	一つの花 話 伝 要約するとき 話 伝	新聞を作ろう 話 聞 伝 夏の楽しみ 伝	忘れもの／ぼくは川 伝	パンフレットを読もう 話 いろいろな意味をもつ言葉 伝	ごんぎつね 話 伝 クラス皆で決めるには 話 伝	世界にほこる和紙 話 伝 ブラタナスの木 話 伝	感動を言葉に 伝	自分だけの詩集を作ろう 話 伝 ウナギのなぞを追って 話 伝	もしものときにそなえよう 話 伝 調べて話そう生活調査隊 話 聞 伝	初雪のふる日 話 伝	
算数	大きい数のしくみ 話 伝 折れ線グラフと表 話 伝	わり算の筆算(1) わる数が1けた 話 伝	角の大きさ 話 伝	小数のしくみ 話 伝	わり算の筆算(2) わる数が2けた 話 伝	わり算の筆算(2) わる数が2けた 話 伝 倍の見方 話 伝	がい数の使い方と表し方 話 伝 計算のきまり 話 伝	垂直、平行と四角形 話 伝	分数 話 伝 変わり方調べ 話 伝	面積のはかり方と表し方 話 伝	小数のかけ算とわり算 話 伝	直方体と立方体 話 伝	
社会	わたしたちの埼玉県雨水と地面 話 伝	住みよいくらし(1) くらしとごみ 話 伝	住みよいくらし(2) くらしと水 話 伝		自然災害からくらしを守る 話 伝		地域に伝わる文化財と先人の働き(1) 春日部の大たこあげ祭 話 伝	地域に伝わる文化財と先人の働き(2) 井沢弥惣兵衛と見沼代用水 話 伝		県内の特色ある地域地域に伝わる 話 伝			
理科	季節と生き物 話 伝	天気による気温の変化 話 伝 体のつくりと運動 話 伝	乾電池とモーター 話 伝	夏の星 話 伝	雨水と地面 話 伝	月の位置の変化 話 伝	とじこめた空気や水 話 伝 秋と生き物 話 伝	ものの温度と体積 話 伝	ものにあたたまり方 話 伝	冬の星 話 伝 冬と生き物 話 伝	水のすがたの変化 話 伝 水のゆくえ 話 伝	生き物の一年 話 伝	
図工	つけて、のばして、生まれる形 話 伝	木々を見つめて 伝 つないで組んで、すてきな形 話 伝	つながれ、広がれ！ダンボール 話 伝	かみわぎ！小物入れ 話 伝	へんてこ山の物語 話 伝	どろどろカッチン 話 伝	本から飛び出した物語 話 伝	わくわくネイチャーランド 話 伝 飛び出すハッピーカード 話 伝	何にかこうかな 話 伝 キラキラワールド 話 伝	絵から聞こえる音 話 伝	つくって、つかって、たのしんで 話 伝 ほって表す不思議な花 話 伝	ゆめいろランプ 話 伝	
音楽	音楽で心の輪を広げよう 話 伝	歌声のひびきを感じ取ろう 話 伝	いろいろなリズムを感じ取ろう 話 伝			せんりつのとくちょうを感じ取ろう 話 伝	たのしい音楽会 話 伝	せんりつを重ねるを感じ取ろう 話 伝			日本の音楽でつながろう 話 伝	曲の気分を感じ取ろう 話 伝	
体育	器械運動(マット運動) 話 伝 器械運動(鉄棒運動) 話 伝	走・跳の運動(かけっこ・リレー) 話 伝 体づくり運動(体ほぐし運動) 話 伝	ゲーム(ティールボール) 話 伝	水泳運動(水泳運動) 話 伝	体づくり運動(体ほぐしの運動) 話 伝	表現運動(リズムダンス) 話 伝 表現運動(宝島探検) 話 伝	器械運動(跳び箱運動) 話 伝 ゲーム(セストボール) 話 伝	体づくり運動(体を移動する運動) 話 伝 体づくり運動(多様な動きをつくる運動。なわとび) 話 伝	体づくり運動(多様な動きをつくる運動。なわとび) 話 伝	保健(育ちゆく体と私) 話 伝 体づくり運動(多様な動きをつくる運動。なわとび) 話 伝	ゲーム(タグラビー) 話 伝	ゲーム(ウイングサッカー) 話 伝	
外国語	Hello, world! 話 伝	Let's play cards. 話 伝	I like Mondays. 話 伝	What's time is it? 話 伝	What's time is it? 話 伝	Do you have a pen? 話 伝	Alphabet 話 伝	What do you want? 話 伝	What do you want? 話 伝	This is my favorite place. 話 伝	This is my day. 話 伝	This is my day. 話 伝	

※特活・道徳は全ての学習活動で話し合い、伝え合い活動を行う。

発表力を高める指導カリキュラム(5年) ☆ プレゼン型発表・・・**プ** 伝え合い・・・**伝** 話し合い・・・**話** 聞く活動・・・**聞**

身に付けさせたい力 (情報活用能力)	伝える	聞き手を意識したプレゼンテーションを行う。											
	聞く	他者の考えを批判的に考察し、自分の考えに生かす。											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
総合				赤城の自然探検隊(発表) プ					私たちがつくる未来 プ			絆プロジェクト 伝	
国語	教えて、あなたのこと 伝 聞			みんなが過ごしやすい町へ 伝	よりよい学校生活のために 話 伝				あなたはどうか考える プ		この本、おすすめします プ		
算数		直方体や立方体の体積 話 伝		合同な図形 話 伝		倍数の求め方 話 伝					正多角形と円周の長さ 話 伝		
社会		低い土地のくらし 話 伝		米づくりのさかんな地域 話 伝			自動車を作る工業 話 伝			情報をいかす産業 話 伝			
理科	天気の変化 話 伝							電流が生み出す力 話 伝				もののとけ方 話 伝	
図工				糸のこ寄り道散歩 伝			My キャラが動きだす 話				形を集めて 伝		
音楽			音の重なりを感じ取ろう 伝	いろいろな音色を感じ取ろう 伝				曲想の変化を感じ取ろう 伝		日本の音楽に親しもう 話 伝			
家庭科	家族の生活再発見 伝	クッキングはじめの一步 話 伝						食べて元気に 話 伝			暖かく快適に過ごす着方 話 伝		
体育	ソフトバレーボール 話		鉄棒運動 話 伝				ハードル走 話 伝	走り幅跳び 話 伝			サッカー 話 伝	バスケットボール 話 伝	
特活	係を考えよう 話		クラスのキャラクターを考えよう 話										
外国語	What sport do you like? 伝		What do you have on Friday? 伝						When is your birthday? 伝		What would you like? 伝		

※道徳は全ての学習活動で話し合い、伝え合い活動を行う。

(情報活用能力) 身に付けさせたい力	伝える	目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせ、相手とのやり取りに応じながら表現する。											
	聞く	自他の考えの目的に対する効果や改善点を見出しながら聞く。											
	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
総合				わたしはトラブルコ ーディネーター <input type="checkbox"/> プ			ユニバーサルデ ザイン <input type="checkbox"/> プ	ユニバーサルデ ザイン <input type="checkbox"/> プ		私たちがつくる 未来 <input type="checkbox"/> プ		私たちがつくる 未来 <input type="checkbox"/> プ	
国語	聞いて、考えを 深めよう <input type="checkbox"/> 伝			私と本 <input type="checkbox"/> 伝		いちばん大事な ものは <input type="checkbox"/> 伝	みんなで楽しく 過ごすために <input type="checkbox"/> 話			詩を朗読してしょ うかいしよう <input type="checkbox"/> プ	今、私は、ぼくは <input type="checkbox"/> プ		
算数		分数のかけ算 <input type="checkbox"/> 伝	分数のわり算 <input type="checkbox"/> 伝		拡大図と縮図 <input type="checkbox"/> 伝			並べ方と組み合 わせ方 <input type="checkbox"/> 伝	データの調べ方 <input type="checkbox"/> 伝		世界の筆算 <input type="checkbox"/> 伝		
社会		国の政治のしく みと選挙 <input type="checkbox"/> 伝					戦国の世から天 下統一へ <input type="checkbox"/> 伝		明治の国づくり を進めた人々 <input type="checkbox"/> 伝	長く続いた戦争と 人々の暮らし <input type="checkbox"/> 伝		日本とつながり の深い国々 <input type="checkbox"/> プ	
理科		人や他の動物の 体 <input type="checkbox"/> 話						地震や火山と災 害 <input type="checkbox"/> プ			電気の利用 <input type="checkbox"/> 伝		
図工	わたしのお気に 入りの場所 <input type="checkbox"/> 伝							時空を超えて <input type="checkbox"/> 伝				わたしはデザイ ナー <input type="checkbox"/> 伝	
音楽			いろいろな音色 を感じ取ろう <input type="checkbox"/> 話				楽しい音楽会 <input type="checkbox"/> 話			曲想の変化を感 じ取ろう <input type="checkbox"/> 話			
家庭科		いためてつくろ う <input type="checkbox"/> 話						くふうしよう おいしい食事 <input type="checkbox"/> 話				共に生きる生活 <input type="checkbox"/> 話	
体育		短距離走・リレ ー <input type="checkbox"/> 伝	バスケットボー ル <input type="checkbox"/> 話					ソフトボール <input type="checkbox"/> 話	ソフトバレーボ ール <input type="checkbox"/> 話	サッカー <input type="checkbox"/> 話	けがの予防 <input type="checkbox"/> 伝		
外国語		I'm from India. <input type="checkbox"/> 伝		What festival do you want to see? <input type="checkbox"/> 伝		I want to may grandparent's house. <input type="checkbox"/> 伝	We have a big park. <input type="checkbox"/> 伝		What's your best memory? <input type="checkbox"/> 伝	What do you want to be? <input type="checkbox"/> 伝			

※特活・道徳は全ての学習活動で話し合い、伝え合い活動を行う。

発表に関わる情報活用能力の系統表～文部科学省「情報教育の体系表例」を基に～

学年	話す	聞く
低学年	①情報（写真・絵・文等）を組み合わせて表現する ②相手に伝わるようなプレゼンテーションの方法 ③ 相手を意識し 、わかりやすく表現する	①他者の考えと自分の考えの共通点を見つける ②自他の考えの良さを見つけながら聞く
1年	相手を意識し、わかりやすく表現する	他者の考えと自分の考えの共通点を見つける
2年	情報（写真・絵・文等）を組み合わせて表現する	自他の考えの良さを見つけながら聞く
中学年	①自他の情報を組み合わせて表現する ②相手や目的を意識したプレゼンテーション ③ 表現方法を相手に合わせて選択し 、相手や目的に応じ、自他の情報を組み合わせて適切に表現する	①他者の考えと自分の考えのつながりを見つける ②自他の考えの改善点を考えながら聞く
3年	自他の情報を組み合わせて表現する。	他者の考えと自分の考えのつながりを見つける。
4年	伝えたい相手に合わせて表現方法を選択した組み合わせたりする。	自他の考えの改善点を考えながら聞く。
高学年	①複数の表現手段を組み合わせて表現する ②聞き手とのやりとりを含む効果的なプレゼンテーション ③ 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し 、聞き手とのやりとりを含めて効果的に表現する	①他者の考えを批判的に考察し、自分の考えに生かす ②自他の考えの目的に対する効果や改善点を見出しながら聞く
5年	聞き手を意識したプレゼンテーションを行う。	他者の考えを批判的に考察し、自分の考えに生かす
6年	目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせ、相手とのやり取りに応じながら表現する。	自他の考えの目的に対する効果や改善点を見出しながら聞く。

III

授業実践

- 1 第3学年 「鴨川に行ってみよう ～私たちがつくる未来～」
- 2 第4学年 「エコな生活／私がつくる未来」
- 3 第5学年 「よりよい暮らしをつくろう ～私たちがつくる未来～」
- 4 第6学年 「ともに生きる ～ユニバーサルデザイン～」

※ P 2 7 ~ 5 7 の指導案については、サイト内に別途掲載していますので、割愛しています。

IV

成果と課題

1 成果

2 課題

成果と課題

1 成果

- 探究的な学習の中で、自ら課題を設定し、情報に関わる知識・技能や経験をもとに、解決方法を見いだすことができた。
- ふりかえりカードを活用することで、児童自身が活動内容の振り返りをし、反省を生かして次時の課題を設定することができた。
- 「かもっ子スキル」を活用することで、児童同士が互いに考えを比較・検討し、話し合いを通して考えを深めることができるようになってきた。
- 系統表をもとに自分の考えを発信する場面を積極的に授業に取り入れることで、相手に分かりやすく伝える力が身に付いてきた。



2 課題と今後の研究 (○課題 ☆今後の研究)

- 相手の考えを聞いた上で自分の考えをもち、質問やアドバイスをすることについては不十分である。
- ☆相手の発表を「自分だったらどうするか」という視点で捉えることができるような声かけや指導の工夫等の研究を深めていく。
- ふりかえりカードを個人とグループで分けて書かせたが、思考の変容を見取る点で試行錯誤の過程が捉えにくかった。
- ☆どこをどのように改善して、改善したものから新たな課題を見つけるといった試行錯誤の過程を記録できるような工夫について研究を深めていく。
- プログラミング活動において、技能面で課題の見られる児童は始めのプログラム自体を組むことが困難だったり、どのようなプログラムを組むとより効果的なのかが分からなかったりして、積極的に話し合い活動に参加できない場面も見られた。
- ☆そのような児童に対して、どのように指導の仕方を工夫するか、どのような支援がより児童の能力を伸ばすことに繋がるのか研究を深めていく。

