

本日の公開授業 指導案集

研究主題

自ら課題を見付け解決する児童の育成

～目的に応じた情報活用能力の育成を目指して～

学年・学級	教科	内容【単元名等】	活用するアプリケーション・教材	授業者	授業会場	
1-1	算数	どちらがひろい	Jamboard	田中 明紗	1-1教室(2F)	
1-2	国語	くらべてよう	Digital School Note	矢崎 ひかる	1-2教室(2F)	
1-3	生活	もうすぐ2年生	Active School	山外 栄子	1-3教室(2F)	
1-4	音楽	ようすを おもいうかべよう	Chrome Music Lab	金子 杏菜	学習ルーム(4F)	
2-1	生活	あしたへつなぐ 自分たんけん	Digital School Note	小川 美野里	2-1教室(2F)	
2-3	国語	読んで、感じたことを伝え合おう	Jamboard、Google Sites	榎本 辰紀	2-3教室(2F)	
2-4	図工	行ってみたいこんな世界	Viscuit	鉢呂 文奈	2-4教室(2F)	
3-1	総合	みんながくらしやすい町へ	Jamboard	瀬尾 愛	3-1教室(1F)	
3-2	国語	つたえたいことを、理由をあげて話そう	Jamboard	西原 大智	3-2教室(1F)	
3-3	国語	つたえたいことを、理由をあげて話そう	Google Slides	牛尾 真紀	3-3教室(1F)	
3-4	総合	みんながくらしやすい町へ	Jamboard	那須 真介	3-4教室(1F)	
4-1	道徳	分かり合うために	SNS 東京ノート	菊池 有希子	4-1教室(1F)	
4-2	音楽	日本の音楽でつながろう	Chrome Music Lab	内山 悦子	第1,2音楽室(3F)	
4-3	図工	ロケットでGO! 宇宙旅行!	Viscuit	中村 優海	第1図工室(4F)	
4-4	社会	東京都の特色ある地域の様子	Jamboard	酒寄 彩乃	4-4教室(1F)	
5-1	総合	Make the TOWN!	LEGO WeDo2.0	池田 由香	ランチルーム(4F)	
5-2	総合	Make the TOWN!	LEGO WeDo2.0	米澤 和茂	多目的室(4F)	
5-3	算数	正多角形と円周の長さ	Scratch	宮嶋 賢	5-3教室(3F)	
6-1	道徳	分かり合うために	SNS 東京ノート	北原 悠	6-1教室(3F)	
6-2	英語	What do you want to be? 将来の夢	学習者用デジタル教科書	武田 智美	英語ルーム(4F)	
6-3	理科	私たちの生活と電気	スクラッチ用プログラミングスイッチ	氏家 毅	理科室(3F)	
特別支援学級	1・2年	算数	くり上がりのあるたし算	Digital School Note	多田 和代	1組教室
	3年	社会	関東地方を調べよう	Digital School Note	福島 美由紀	2組教室
	5・6年	総合	水ぞくかんをつくろう	Viscuit	石黒 祐馬	3組教室

◎2年2組の授業公開はありません。

13:10	13:45~14:30	14:50	15:10	16:30	16:40
受付	授業公開 (全学級)	移動 休憩	研究発表	指導 講評	ご講演 謝辞

令和5年2月17日(金)



荒川区立沙入小学校

1年1組
算数科

単元名
教材名
授業者

どちらがひろい
面積比較
田中 明紗

1 単元の目標

・面積についての基礎的な意味や比較の方法、任意単位による測定の方法を理解し、面積についての基礎的な感覚を身に付け、直接比較や任意単位による測定などによって、身の回りにあるものの面積を比べることができる。

(知識及び技能)

・身の回りにあるものの面積に着目して、直接比較や任意単位による面積の比べ方を考えたり、任意単位により面積を数値で表したりできる。

(思考力・判断力・表現力等)

・身の回りにあるものの面積に関心をもち、比較の方法を工夫した過程や結果を振り返り、そのよさや楽しさを感じながら学ぼうとすることができる。

(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・面積についての基礎的な意味や比較の方法、任意単位による測定の方法を理解し、面積についての基礎的な感覚を身に付けている。 ・直接比較や任意単位による測定などによって、身の回りにあるものの面積を比べている。	・身の回りにあるものの面積に着目して、直接比較や任意単位による面積の比べ方を考えたり、任意単位により面積を数値で表したりできる。	・身の回りにあるものの面積に関心をもち、比較の方法を工夫した過程や結果を振り返り、そのよさや楽しさを感じながら学ぼうとすることができる。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫

育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)

A 知識及び技能	
1①a I	コンピュータの起動や終了、写真撮影などの基本操作ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1①a I	身近なところから課題に関する様々な情報を収集し、簡単な絵や図、表やグラフなどを用いて、情報を整理する
C 学びに向かう力・人間性等	
2①b I	コンピュータや図書資料などを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする

(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫

・各自が活動して、感じたり考えたり気付いたりしたことを友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。

(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫

・具体的に面積について考えられるようにレジャーシートを各自用意して、実際に友達と比べながら広さの違いに気付きやすくなるようにする。

(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り

・「どちらがながい」「どちらがおおい」を振り返り、既習事項を生かして考えることを意識する。本単元での学習が今後生かせる日常の場面を想像できるようにする。

4 本時の学習(1/1時間)

(1)目標

・身の回りにあるものの面積に関心を持ち、直接比較やますの数で比べることができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 「広さ」の感覚をつかむ。 2 本時の学習活動を確認する。	◎日常の場面絵を見て、広さ比べをした体験を想起できるようにする。 ★デジタル教科書で場面絵を示す。	☆電子黒板
		ひろさのくらべかたをかんがえよう	
活動する	3 持参したレジャーシート の広さを友達同士で比べる。 4 結果と理由を説明する。 5 直接比較の方法を試す。 6 直接比較できない物の 比べ方を考える。 7 身の回りで間接比較で できるものを探し、間接比較 の方法で広さを比べる。 8 じんとり遊びをする。	◎グループを作り、広い場所を確保する。 ◎どちらが広いのか結果と理由を説明する。 ◎端を合わせることを確認する。 ◎既習事項を振り返らせ、任意単位で比較した体験を想起できるようにする。 ◎同じ広さを1単位とすることを確認する。 ◎廊下や床などのタイルに注目させる。	◆長さやかさの学習を基に、面積も数値化して表すとよいことに気付き、その方法を考え、言葉や具体物を用いて説明している。(思考・判断・表現)[発言] ◆面積を比べることができる。(知識・技能)[ノート]
まとめる	9 広さを比較する方法を まとめる。 10 学習感想を伝え合う。	◎直接比較と間接比較の両方を説明できるようにする。	☆タブレット PC ☆Jamboard ◆任意単位で面積を数値化して表すことのよさを感じ、今後の生活に生かそうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)[ノート]

1年2組
国語科

単元名
教材名
授業者

くらべてよもう
どうぶつの赤ちゃん
矢崎 ひかる

1 単元の目標

- ・共通点、相違点、事柄の順序など情報と情報の関係について理解することができる。
 - ・読書に親しみ、いろいろな本があることを知ることができる。
- (知識及び技能)
- ・文章の中の重要な語や文を考えて選び出すことができる。
 - ・時間的な順序や事柄の順序などを考えながら、内容の大体を捉えることができる。
- (思考力・判断力・表現力等)
- ・学習の見通しをもち、文章の内容を比べながら読むことで、本から得たことを友達に知らせようとする
ことができる。
- (学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・共通点、相違点、事柄の順序など情報と情報との関係について理解している。 ・読書に親しみ、いろいろな本があることを知っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「読むこと」において、時間的な順序や事柄の順序などを考えながら、内容の大体を捉えている。 ・「読むこと」において、文章の中の重要な語や文を考えて選び出している。 ・「読むこと」において、文章を読んで感じたことや分かったことを共有している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習に見通しをもち、文章の内容を比べながら粘り強く読むことで、本から得たことを友達に知らせようとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①a I	コンピュータの起動や終了、写真撮影などの基本操作ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1①b I	必要な情報を分析し、自分の言葉でまとめる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①a I	情報に対し、自分の思いや考えをもつことができる
1①b I	コンピュータや図書資料などを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・自分の考えを友達と共有し、比較することで自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。さらに、比較するよさを感じることができるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・2つ以上のものを比較する際に、「Aは～だけど、Bは～」のように、2つの違いを明確にできるように、話型を示す。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・いくつかの観点を示すことで、全員の児童が振り返りを書くことができるようにする。また、前時の振り返りを児童の言葉を生かして行うことで、意欲を高める。	

4 本時の学習(4/10時間)

(1)目標

- ・ライオンとしまうまの赤ちゃんの「大きくなっていく様子」を比較し、それぞれの違いを理解することができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 前時を振り返り、本時の学習活動を確認する。	◎「生まれたばかりの様子」を比較した掲示を示しながら、本時の学習につなげる。 ◎人間はしまうま、ライオンのどちらに似ているかを問うことで、それぞれの特徴を読み取る必要性を感じ取ることができるようにする。	☆電子黒板 ☆上下に分けた教材文
	ライオンとしまうまは、それぞれどのようにして大きくなっていくのだろうか		
	2 学習の進め方を確認する。 ・音読 ・比べる観点を意識しながらライオンとしまうまを比べる。	★電子黒板で挿絵を示す。 ◎説明文を意識させるために、問いを確認し、本時は2つ目の問いについて考えることを押さえる。 ◎学習の見通しをもつために、前時の学習の進め方を確認する。	
活動する	3 比較をする。 ①比較表にまとめる ②違いを文章にまとめる	◎教材文シートを上下で分けることで、児童が常に比較しやすいようにする。 ◎比較表を用いることで、常に観点を意識しながら、比べることができるようにする。 ★タブレットPCや教材文シートを使うことで、考えを可視化できるようにする。 ◎時間的推移に着目して、変化を読み取らせる。 ◎時間を表す表現「三十分もたたないうちに」「二カ月」などを取り上げて、児童がイメージしやすいようにする。 ◎積極的に友達の意見を尋ねるように声を掛け、さらに友達と自分の考えを比較させる。 ★自分でまとめたものは、Digital School Noteで提出する。	☆タブレットPC (Digital School Note) ◆時間的推移に着目し、理解している。 (知識・技能)〔発言〕 ◆ライオンとしまうまを比較しながら、それぞれどのように大きくなっていくかをまとめている。 (知識・技能)〔タブレットPC〕
まとめる	4 本時のまとめをする。	◎「ライオンの赤ちゃんは～だけど、しまうまの赤ちゃんは～」と形式を示し、まとめる。 ◎自分たち「人間」と比較することで、ライオンとしまうまの違いを改めて考えることができ、比べるよさを味わわせる。	

1年3組
生活科

単元名
授業者

もうすぐ2年生
山外 栄子

1 単元の目標

・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分が大きくなったこと、自分ができるようになったこと、役割が増えたことなどが分かる。

(知識及び技能)

・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分の成長を支えてくれた人々について考えることができる。

(思考力・判断力・表現力等)

・自身の生活や成長を振り返る活動を通して、これまでの生活や成長を支えてくれた人々に感謝の気持ちを持ち、これからの成長への願いをもって、意欲的に活動できる。

(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分が大きくなったこと、自分ができるようになったこと、役割が増えたことなどが分かっている。	・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分の成長を支えてくれた人々について考えている。	・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、これまでの生活や成長を支えてくれた人々に感謝の気持ちを持ち、成長への願いをもって、意欲的にこれからの生活しようとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①b I	電子ファイルの呼び出しや保存ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1①c I	相手を意識し、分かりやすく情報を発信することができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①a I	情報に対し、自分の思いや考えをもつことができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・各自が活動して、感じたり考えたり気付いたりしたことを友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・具体的に考えられるように相手や目的を明らかにし、気付いたことや心に残っていることを言葉で表現できるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・毎時間の活動を振り返り、感じたことや気付いたことをワークシートに記入する。これまで記入したワークシートを基に、これまでの学習の成果を確認できるようにし、次の学習へとつなげられるようにする。	

4 本時の学習(7/15時間)

(1)目標

・新1年生を迎える準備をする中で、優しい気持ち、他者への思いやり、我慢する心など、自分の内面的な成長に気付き、思いを込めて準備できるようにする。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 前時の活動を振り返る。	◎新1年生に教えたい場所や物の画像を撮影したことを想起させる。	☆ 電子黒板
活動する	2 本時の学習活動を確認する。	あたらしい1年生に学校のことをおしえよう	
	3 学校のことを教えるための画像を選ぶ。	◎撮影したものの中から、新1年生が分かりやすい画像を選ぶようにする。 ◎説明がより分かりやすくなるように、二人組で行う。 ★児童がタブレットPCを使って自分で撮った画像を、タブレットPC上で表示するための手順を掲示しておく。	☆タブレットPC ☆操作手順を示した掲示物
	4 説明の文章を考える。	◎相手を意識させ、読めるように平仮名にすること、自分たちが具体的にしたことesを思い起こさせ、学校生活に期待がもてるような内容にさせる。	◆新1年生を迎えるための準備に積極的に取り組んでいる。(主体的に学習に取り組む態度) 〔行動観察・ワークシート〕
	5 考えた文章を、画像上に書き込む。 6 全体で発表する。	★黒板に、画像上に文章を書き込む方法の操作手順を示した掲示物を提示する。 ◎出来上がった1, 2グループの画像を全体で共有する。	☆操作手順を示した掲示物 ☆Active School
	7 本時の学習を振り返り、次時への見通しをもつ。	◎本時の活動について、振り返りをワークシートに書く。 ◎本時で作成した画像のカードを印刷したものを伝える。	
まとめる			

1年4組
音楽科

題材名
教材名
授業者

ようすを おもいうかべよう
ほしぞらの おんがく
金子 杏菜

1 題材の目標

・曲想と歌詞の表す様子、旋律、強弱や速度などとの関わりに気付き、声や音の出し方に気を付けて表現する技能や、音のつなげ方の特徴に気付き、音の重なりや呼び掛けと答えを用いて音楽をつくる技能を身に付けることができる。

(知識及び技能)

・歌詞の表す様子、音色、旋律、強弱や速度などとの関わりを生かし、曲想や設定された場面の様子に合った表現の仕方や、音楽の作り方について思いをもつことができる。

(思考力・判断力・表現力等)

・友達と話し合いながら、曲想に合う表現を工夫したり、呼び掛けとこたえの仕方や音の重ね方を工夫して、音楽をつくったりする学習に楽しんで取り組むことができる。

(学びに向かう力、人間性等)

2 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・楽器の音色や旋律と曲想との関わりや、楽器の音色と演奏の仕方との関わりに気付き、自分の音に気を付けて演奏する技能を身に付けている。 ・楽器の音色の特徴を生かした音のつなげ方や重ね方の違いに気付き、思いに合った表現をするために必要な、呼び掛けと答えを用いたり、音を重ねたりして、音楽をつくる技能を身に付けてつくっている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽器の音の特徴を生かして、即興的に音を出したり選んだりつなげたりして音楽づくりの発想を得ている。 ・楽器の音色や強弱、音の重なりなどを聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、音のつなげ方や重ね方を工夫し、どのように音を音楽にしていけるかについて思いをもっている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽器の音色の特徴に興味・関心をもち、友達と一緒に、音をつなげたり重ねたりして音楽をつくる学習に楽しんで取り組もうとしている。 ・歌詞の表す情景や気持ちと曲想との関わりに興味・関心をもち、曲想に合う強弱や速度を工夫して歌う学習に楽しんで取り組もうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
B	思考力、判断力、表現力等
1②a I	他者の意見や考えを共有・情報交換し、新たな意味や価値を見いだすことができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・各自が活動して、感じたり考えたり気付いたりしたことを友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付け、自分の音楽に生かせるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・楽器や音の速さを変えることができる Web サイトを利用することで、各自が工夫して星空の音楽をつくるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・毎時間の活動を振り返り、感じたことや気付いたことをワークシートに記入する。これまで記入したワークシートを基に、これまでの学習の成果を確認し、次の学習へとつなげられるようにする。	

4 本時の学習(7/7時間)

(1)目標

・楽器の音色の特徴を生かした音のつなげ方や重ね方の違いに気付き、思いに合った表現をするために必要な、呼び掛けと答えを用いたり、音を重ねたりして、音楽をつくる技能を身に付けてつくっている。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 「きらきらぼし」を歌う。 2 本時の学習活動を確認する。	◎身振りを付けるなどさせ、星が光っている様子を全身で表現させる。 ◎電子黒板に学習活動の流れを視覚的に提示する。 ◎前時までの学習の流れを動画を使って振り返らせる。	☆電子黒板
	「ほしぞらのおんがく」をしあげてはっぴょうしよう		
活動する	3 グループごとに Song Makerで作った星空の音楽に合わせて演奏し、音を確認めながら仕上げる。 4 グループごとにナレーションを加え、発表する。	◎星空の様子を表現するために、鈴・タンブリン・トライアングルで仕上げを行わせる。 ◎ナレーションと場面ごとのつながりも考えて表現するように助言する。 ◎ワークシートに工夫したポイントを書かせる。 ★Song Makerを4拍×4小節にした状態にして Google Classroom で課題配布する。 ★児童用タブレット PC1台は Song Makerで使用し、もう1台を記録用としてビデオで使用する。 ◎児童がつくった旋律について、価値付ける。 ★できた旋律を Google Classroom で提出させ全体で共有できるようにする。 ★発表の様子は、タブレット PC で撮影し、評価で生かせるようにする。	☆タブレット PC ☆Google Classroom ☆Song Maker ◆楽器の音色の特徴を生かした音のつなげ方や重ね方の違いに気付き、思いに合った表現をするために必要な、呼び掛けと答えを用いたり、音を重ねたりして、音楽をつくる技能を身に付けてつくっている。(知識・技能)[ワークシート・演奏聴取]
まとめる	5 振り返りカードを書く。	◎授業を振り返り、できるようになったことや新しく学んだことを考えさせる。 ◎グループワークシートを印刷し、振り返りカードに後日貼らせる。	☆電子黒板

2年1組
生活科

単元名 あしたへつなぐ 自分たんけん
授業者 小川 美野里

1 単元の目標

- ・自分が大きくなったことや自分でできるようになって役割が増えたことなどが分かる。
(知識及び技能)
- ・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分の成長を支えてくれた人々について考えることができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・これまでの自分の生活や成長を支えてくれた人々への感謝の気持ちを持ち、これからの成長への願いをもって意欲的に生活できる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分が大きくなったこと、自分でできるようになったこと、役割が増えたこと等が分かっている。 ・自分自身のよさや可能性に気付いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分のことや支えてくれた人々について考えている。 ・3年生がどんなことをしていたか【学習】【生活】【そのほか】の3つの視点について考えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分自身の成長に関心を持ち、これまでの生活や成長を支えてくれた人々への感謝の気持ちを持ち、これからの成長への願いをもって意欲的に生活しようとしている。 ・これからの成長への願いをもって、意欲的に生活しようとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①a I	コンピュータの起動や終了、写真撮影などの基本操作ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1②a I	他者の意見や考えを共有・情報交換し、新たな意味や価値を見いだすことができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①a I	情報に対し、自分の思いや考えをもつことができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・各自が活動して、感じたり考えたり気付いたりしたことを友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付け、言葉の豊かさに気付くことができるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・手書きで自由な発想を書き込んだり、考えを整理したりすることができるツールや文字入力を支援するツールを活用することで、各自が工夫して言葉の豊かさに気付くことができるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・毎時間の活動を振り返り、感じたことや気付いたことを Digital School Note に記入する。学習の成果を確認できるようにし、次の学習へとつなげられるようにする。	

4 本時の学習(15/20時間)

(1)目標

- ・3年生がどんなことをしていたかについて想起する活動を通して、【学習】【生活】【そのほか】の3つの視点で考えている。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 前時までの学習を想起する。	◎3年生の教室に行き、授業を見学させてもらったことを振り返らせ、本時につなげる。	☆電子黒板 ☆タブレット PC
	2 実際に3年生の様子を見て気付いたことの他にどんなことをしているか予想する。	◎3年生がどんなことをしているか、様々な授業や学校行事の場面を見せ、考えを広くもてるようにする。 ★3年生の様子を電子黒板に映し出す。	
3年生はどんなことをしていたか考えよう			
活動する	3 3年生はどんなことをしていたか、【学習】、【生活】、【そのほか】の3つの視点で Digital School Note に書く。	◎3年生がどんなことをしていたか【学習】【生活】【そのほか】の3つの視点を書いたページを作成し、それぞれ赤、黄、青色に観点を色分けして視覚的に分かりやすくする。 ★児童が書いている様子や参考となる考えを電子黒板で映し出す。 ◎書くときのポイントを伝える。 ・見やすく(字は特大) ・1ページ1つ(早く終わったら、2、3こでもよい)	☆タブレット PC ☆Digital School Note
	4 班で考えを交流する。	◎話し合うときのポイントを伝える。 ・相手の目を見て話したり、聞いたりする。 ・似ている考えや異なる考えを探す。	◆3年生がどんなことをしていたか【学習】【生活】【そのほか】の3つの視点について考えている。(思考・判断・表現)〔行動観察、発言分析、Digital School Note〕
	5 班で出た考えを全体で共有する。	◎班で出た考えを発表させる。 ★電子黒板で出た意見を映し出し、全体で共有しながらまとめていく。	☆タブレット PC ☆Digital School Note
まとめる	6 本時の学習を振り返る。	★Digital School Note に振り返りさせる。 ◎項目から1つ選んで丸を付けさせる。 ★課題を提出させる。	☆タブレット PC ☆Digital School Note

2年3組
国語科

単元名
教材名
授業者

読んで、感じたことを伝え合おう
スーホの白い馬
榎本 辰紀

1 単元の目標

- ・人物の様子や動作を表す言葉に着目し、その働きを理解することができる。
(知識及び技能)
- ・「読むこと」において、場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像することができる。
- ・「読むこと」において、文章を読んで感じたことや分かったことを共有することができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・文章を読んで感じたことを積極的に共有し、学習の見通しをもって物語の感想を交流することができる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・人物の様子や動作を表す言葉に着目し、その働きを理解している。	・「読むこと」において、場面の様子に着目して、登場人物の行動を具体的に想像している。 ・「読むこと」において、文章を読んで感じたことや分かったことを共有している。	・文章を読んで感じたことを積極的に共有し、学習の見通しをもって物語の感想を交流している。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①a I	コンピュータの起動や終了、写真撮影などの基本操作ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1①a I	身近なところから課題に関する様々な情報を収集し、簡単な絵や図、表やグラフなどを用いて、情報を整理する
C 学びに向かう力・人間性等	
2①b I	コンピュータや図書資料などを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・登場人物の行動や言動の比較をすることで、心情が読み取りやすいようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・自分の考えがもちやすいように挿絵を効果的に用いる。	
・挿絵に書き込みを行うことで表現活動を行いやすいようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・学習に対する意識の変容が見取れるような振り返りを行う。	

4 本時の学習(8/14時間)

(1)目標

・第四場面の叙述を基に、スーホと白馬の心情を考えることができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時のめあてと学習の流れを確認する。	★Google Sites にアクセスする。	☆電子黒板 ☆タブレット PC ☆Google Sites
白馬がスーホの夢に出てきて、スーホが馬頭琴を作るところのようすを考えよう			
活動する	2 挿絵の並び替えをする。	◎挿絵の順番が分からない児童は、教科書を見てよいことを伝える。 ★Jamboard で挿絵の並び替えを行う。	☆タブレット PC ☆Jamboard
	3 一枚の挿絵がどこに入るか検討する。	★Google Forms を使って挿絵の挿入箇所を検討する。	☆Google Forms
	4 第四場面を音読する。	◎音読がスムーズに行えない児童は、ルビ付き本文を音読するようにする。	
	5 白馬とスーホの心情を吹き出しに書く。	◎スーホと白馬の行動や心情の違いが比較しやすいように黒板にも挿絵を対比して提示する。 ★教師用タブレット PC を使って、電子黒板に児童のワークシートを映す。	◆人物の言動を想像して、理由や様子を読み取っている。(思考・判断・表現)〔発言・記述〕
まとめる	6 本時の学習を振り返り、次時の見通しをもつ。	◎学習の振り返りの視点(できるようになったこと、分かったこと、思ったこと)を示す。	

2年4組	題材名	行ってみたいこんな世界
図画工作科	教材名	Viscuit
	授業者	鉢呂 文奈

1 単元の目標

- ・行ってみたい世界を表すときの感覚や行為を通して、形や色のよさ、おもしろさに気付くとともに、Viscuitに十分に慣れ、表したいことを工夫して表すことができる。
(知識及び技能)
- ・形や色などを基に、表したいことを見付け、発想を広げながらどのように表すか考えることができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・つくりだす喜びを味わい、行ってみたい世界を表す活動に取り組むことができる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・行ってみたい世界を表すときの感覚や行為を通して、形や色のよさ、おもしろさに気付くとともに、Viscuitに十分に慣れ、表したいことを工夫して表そうとしている。	・形や色などを基に、表したいことを見付け、発想を広げながらどのように表すか考えている。	・つくりだす喜びを味わい、行ってみたい世界を表す活動に取り組もうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1②b I	コンピュータはプログラムで動いていることを知る
B 思考力、判断力、表現力等	
1②b I	自分の意見や考えと他者の意見や考えを比較することができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1②b I	情報の活用を振り返り、できるようになったことに気付く
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・形や色などを基に、表したいことを見付け、友達の作品などから発想を広げたり、どのように表すか考えたりしながら、作品をつくりあげる場面を設けるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・発想した行ってみたい世界を表現するために試行錯誤し、粘り強く取り組むことができるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・友達の作品を鑑賞し、感じたことや気付いたことをワークシートに記入する。	

4 本時の学習(1/4時間)

(1)目標

・行ってみたい世界を表すときの感覚や行為を通して、形や色のよさ、おもしろさに気付くとともに、Viscuitに十分に慣れ、表したいことを工夫して表すことができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	◎電子黒板を用いて、本時の学習の流れの見通しをもたせる。 ◎宇宙の生き物はどのようなものか資料を見せ、どんな宇宙空間を作るかイメージをもたせる。	☆電子黒板
	行ってみたい世界を表すために、ビスケットになれよう		
活動する	2 Viscuit で何ができるのかをタブレットPCでやってみる。	★Viscuit の基本操作や動きのヒントなどを資料にまとめ、「おたすけカード」として用意し、配布しておく。	☆タブレットPC ☆Viscuit
	3 どんな宇宙空間をつくりたいかを考える。 4 宇宙空間にいる生き物のプログラムをつくる。	◎ワークシートに簡単な図面を描き、イメージしやすいようにする。 ◎教師が提示した課題に沿って絵を動かせるようにする。	◆Viscuit に十分に慣れ、表したいことを工夫して表している。(知識・技能)〔発言・作品〕
まひる	5 本時を振り返り、次時への見通しをもつ。	◎本時でどのような宇宙の生き物を考えたのかを発表する。	

3年1組
総合的な学習の時間

単元名
教材名
授業者

みんながくらしやすい町へ
バリアフリーって何だろう
瀬尾 愛

1 単元の目標

・体験学習を通して生活で困難を感じる人々がいることを知り、町には様々なバリアフリーがあることを理解することができる。

(知識及び技能)

・体験学習から町には様々なバリアがあることに気付き、そこから課題を設定するとともに、必要な情報を収集し、自分ができていることを考えることができる。

(思考力・判断力・表現力等)

・障がいのある人や高齢者だけでなく、自分自身を含む様々な人にとって暮らしやすい町とは何かを考え、社会の一員としての自分の役割を自覚するとともに、すすんで地域社会に貢献しようとする事ができる。

(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・町には様々なバリアフリーがあることに気付き、みんなが暮らしやすい町になるように取組がされていることを理解している。 ・障がいをもつ人の生活や思い、支援の仕方を学び、今できることについて考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体験学習から課題を自ら作り、解決に向けて見通しをもっている。 ・収集した多様な情報を分類・整理し、自分ができていることはいかを考えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・バリアフリーに関心をもち、自分自身の生活を見直したり、他者の考えを認めたりしながら、自分の意思で課題を解決しようとしている。 ・自分も地域の一員であることを自覚し、地域のためにできることを考えて積極的に関わろうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①aⅡ	キーボードなどによる文字の正しい入力ができる
2①cⅡ	相手や目的を意識したプレゼンテーションの方法を理解する
B 思考力、判断力、表現力等	
1①bⅡ	問題解決に必要な情報を選択し、分析、再考をして解決策を見付けることができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①bⅡ	思考ツールを使って、多様な情報を発信することができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・活動する時は2人で1台のタブレットPCを使い、話し合いながら分類・整理できるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・「取組」と「自分たちにできること」とを区別させるために、Jamboardで付箋の色分けをし、分類・整理をしやすくする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・毎時間の活動を振り返り、感じたことや気付いたことをワークシートに記入する。進捗状況も確認し、見通しをもって学習ができるようにする。	

4 本時の学習(9/13時間)

(1)目標

・バリアフリーについて収集した多様な情報を分類・整理し、自分たちにできることを考えることができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	◎今までみんなが暮らしやすい町にするための取組を個々で調べてきたことを振り返り、グループで分類・整理が必要なことに気付かせるようにする。	☆電子黒板
	調べてきたことや考えを仲間分けし、自分たちにできることを考えよう		
活動する	2 情報の整理の仕方の動画を見る。	◎これから行う活動がどのようなものなのか、動画を見て見通しをもてるようにする。	☆電子黒板
	3 Jamboard を使って、「取組」を分類・整理する。(タブレットPCは2人で1台)	◎「取組」と「自分たちにできること」とを区別させるために、「取組」はピンク色の付箋に書かせるようにする。 ★活動する時は2人で1台のタブレットPCを使い、話し合いながら分類・整理できるようにする。	☆タブレット PC ☆Jamboard ☆情報カード
	4 取組だけでは「不十分なところ」を考えさせる。	◎取組だけでは不十分だと思うところを考えさせ、自分たちにできることは何かにつなげられるようにする。(緑色の付箋) ★Jamboard の付箋の色分けをし、分類・整理をしやすくする。 ◎疑似体験をしたことを思い出せるように、黒板に写真を貼っておく。	☆タブレット PC ☆Jamboard
	5 「自分たちにできること」を考える。	◎「取組」と「自分たちにできること」とを区別させるために、「自分たちにできること」は水色の付箋に書かせるようにする。 ◎どのような分類・整理の仕方があったのかを見て、さらに考えを深めさせる。	◆収集した多様な情報を分類・整理し、自分ができることはないかを考えている。(思考・判断・表現) 〔Jamboard〕
まとめる	6 今日の学習を振り返る。	◎今まで一人ひとりで調べていたことを分類・整理して、自分たちにできることはどのようなことかを考えて、感じたことを振り返らせる。	☆ワークシート

3年2組

国語

単元名

教材名

授業者

つたえたいことを、理由をあげて話そう

わたしたちの学校じまん

西原 大智

1 単元の目標

- ・相手を見て話したり聞いたりするとともに、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などに注意して話すことができる。
- ・丁寧な言葉を使うとともに、敬体と常体との違いに注意しながら話すことができる。
- ・考えとそれを支える理由や事例、全体と中心など情報と情報との関係について理解することができる。
(知識及び技能)
- ・相手に伝わるように、理由や事例を挙げながら、話の中心が明確になるよう話の構成を考えることができる。
- ・話の中心や話す場面を意識して、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などを工夫することができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・すすんで言葉の抑揚や強弱、間の取り方などに注意し、学習の見通しをもって、グループで練習し発表できる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・相手を見て話したり聞いたりするとともに、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などに注意して話している。 ・丁寧な言葉を使うとともに、敬体と常体との違いに注意しながら話している。 ・考えとそれを支える理由や事例、全体と中心など情報どうしの関係について理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「話すこと・聞くこと」において、相手に伝わるように、理由や事例などを挙げながら、話の中心が明確になるよう話の構成を考えている。 ・「話すこと・聞くこと」において、話の中心や話す場面を意識して、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などを工夫している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・すすんで言葉の抑揚や強弱、間の取り方などに注意し、学習の見通しをもって、グループで練習し発表しようとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①aⅡ	キーボードなどによる文字の正しい入力ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1①aⅡ	必要に応じた情報収集や整理を行い、対象についての分析を行うことができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①aⅡ	情報に対し、自分の思いや考えを広げることができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・各自が活動して、感じたり考えたり気付いたりしたこと等を友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・Jamboard を用いて、考えたことを文で表現できるようにする。	

(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り

・毎時間の活動を振り返り、感じたことや気付いたことをワークシートに記入する。ワークシートを基に、これまでの学習の成果を確認できるようにし、次の学習へとつなげられるようにする。

4 本時の学習(2/8時間)

(1)目標

・考えとそれを支える理由や事例、全体と中心など情報と情報との関係について理解することができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	★前回の Jamboard を電子黒板に写し、どのような自慢が出たのか、前時の学習について全体で振り返る。	☆電子黒板 ☆Jamboard
	相手に伝わるような理由を、グループで話し合っ て 決めよう		
活動する	2 発表したい自慢の理由を付箋に書く。	★Jamboard を用いて、考えたことを文で表現できるようにする。 ◎「～だから。」と理由を書くときの文末表現に気を付けさせる。	☆タブレット PC ☆Jamboard
	3 発表したい自慢の理由をグループの中で共有し、付箋を分類する。	◎「～だからです。」と理由を伝えるときの言い方に気を付けさせる。 ◎分類する担当を決めて、付箋を移動させてまとめさせる。 ★感じたり考えたり気付いたりしたこと等を友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。	◆理由や事例の関係を理解し、相手に伝わるように理由や事例を挙げてい る。(知識・技能) 〔Jamboard〕
	4 グループごとに、発表したい自慢の理由を3つ決める。	◎発表する相手や目的に応じて、理由を考えさせる。 ★決まった3つの理由を赤色のペンで囲み、本時の活動の結果を視覚的に示すようにする。	
まとめる	5 本時の活動を振り返り、気付いたことや考えたことをワークシートに記入する。	★ワークシートを用いて、本時の学習の成果を確認できるようにする。 ◎自慢したい相手に伝わるような理由を、グループで考えることができたかを振り返らせる。	☆ワークシート
	6 次時の予告をする。	◎資料集めをすることを伝え、事前に資料について考えられるようにする。	

3年3組

国語

単元名

教材名

授業者

つたえたいことを、理由をあげて話そう

わたしたちの学校じまん

牛尾 真紀

1 単元の目標

- ・相手を見て話したり聞いたりするとともに、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などに注意して話すことができる。
- ・丁寧な言葉を使うとともに、敬体と常体との違いに注意しながら話すことができる。
- ・考えとそれを支える理由や事例、全体と中心など情報と情報との関係について理解することができる。
(知識及び技能)
- ・相手に伝わるように、理由や事例などを挙げながら、話の中心が明確になるよう話の構成を考慮することができる。
- ・話の中心や話す場面を意識して、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などを工夫することができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・すすんで言葉の抑揚や強弱、間の取り方などに注意し、学習の見通しをもって、グループで練習し発表することができる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・相手を見て話したり聞いたりするとともに、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などに注意して話している。 ・丁寧な言葉を使うとともに、敬体と常体との違いに注意しながら話している。 ・考えとそれを支える理由や事例、全体と中心など情報と情報との関係について理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「話すこと・聞くこと」において、相手に伝わるように、理由や事例などを挙げながら、話の中心が明確になるよう話の構成を考えている。 ・「話すこと・聞くこと」において、話の中心や話す場面を意識して、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などを工夫している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・すすんで言葉の抑揚や強弱、間の取り方などに注意し、学習の見通しをもって、グループで練習し発表している。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①bⅡ	電子ファイルの呼び出しや保存ができる。
B 思考力、判断力、表現力等	
1①bⅡ	必要な情報を分析し、自分の言葉でまとめる。
C 学びに向かう力・人間性等	
1①aⅡ	情報に対し、自分の思いや考えを広げることができる。
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・グループ同士で発表している様子を動画に撮り助言し合うことで、自分達の発表を客観的にとらえさせ、さらによりよくするための方法を考えられるようにする。	

(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫
・リハーサルを通して、発表をよりよくするためにはどうしたらよいかを振り返らせ、本番に生かすようにする。
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り
・本時の学習を通して学んだこと、気付いたことをワークシートにまとめさせる。全時間を通して行うことで、これまでの学習の成果を確認できるようにし、次の学習へとつなげられるようにする。

4 本時の学習(6/8時間)

(1)目標

- ・話の中心や話す場面を意識して、言葉の抑揚や強弱、間の取り方などを工夫することができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	◎前時までの学習の流れを確認し、本時の学習活動の見通しをもたせる。	
	グループ同士で聞き合って、さらによりよい発表になるよう助言し合おう		
活動する	2 どんなことを助言し合えばよいか確認する。	◎グループ同士で聞き合う活動を通して、発表をよりよくすることを意識させる。 ◎助言し合う時のポイントを確認し、目的に応じた助言ができるようにさせる。	
	3 グループ同士でリハーサルを行い、助言し合う。	◎助言してもらったことを発表原稿に青で書き込ませ、次時の発表時に役立つようにする。 ★班に1台のタブレットPCを用いて動画を撮影させ、撮影した動画をもとに具体的に助言させる。	☆タブレットPC ☆ワークシート ◆助言し合い、話の中心が明確になっているかや、話す場面を意識した話し方の工夫ができています。(思考・判断・表現)〔発言・ワークシート〕
まとめる	4 助言してもらったことが発表に生かされているか、再度撮影して確認する。	◎発表を確認し、さらによくしたい所があれば赤で書き込ませる。 ★児童が再度撮影し、助言してもらったことが生かされているか、確認させる。	
	5 本時の学習を振り返り、次時への見通しをもつ。	◎リハーサルを通して、発表をよりよくするにはどうしたらよいか、気付いたことをまとめさせる。	☆ワークシート

3年4組
総合的な学習の時間

単元名
教材名
授業者

みんながくらしやすい町へ
バリアフリーって何だろう
那須 真介

1 単元の目標

- ・体験学習を通して生活で困難を感じる人々がいることを知り、町には様々なバリアフリーがあることを理解することができる。
(知識及び技能)
- ・体験学習から町には様々なバリアがあることに気付き、そこから課題を設定するとともに、必要な情報を収集し、自分ができていることを考えることができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・障がいのある人や高齢者だけでなく、自分自身を含む様々な人にとって暮らしやすい町とは何かを考え、社会の一員としての自分の役割を自覚するとともに、すすんで地域社会に貢献しようとする事ができる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・町には様々なバリアフリーがあることに気付き、みんなが暮らしやすい町になるように取組がされていることを理解している。 ・障がいのある人の生活や思い、支援の仕方を学び、今できることについて考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体験学習から課題を自ら作り、解決に向けて見通しをもっている。 ・収集した多様な情報を分類・整理し、自分ができていることを考えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・バリアフリーに関心をもち、自分自身の生活を見直したり、他者の考えを認めたりしながら、自分の意思で課題を解決しようとしている。 ・自分も地域の一員であることを自覚し、地域のためにできることを考えて積極的に関わろうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①aⅡ	キーボードなどによる文字の正しい入力ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1②bⅡ	問題解決に必要な情報を選択し、分析、再考をして解決策を見付けることができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①aⅡ	情報に対し、自分の思いや考えを広げることができる
1①bⅡ	思考ツールを使って、多様な情報を発信することができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・体験活動の感想や日々の生活の中にある課題について考える際に Jamboard を使用し、情報共有が素早くできるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・体験活動の様子を撮影し、課題把握の時に様子を想起できやすくする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・毎時間児童の学習の成果を振り返るとともに、次の学習への意欲を高めさせる。	

4 本時の学習(3/13時間)

(1)目標

- ・バリアフリーについて関心をもち、自ら意欲をもって問題の解決や探究活動に主体的・創造的に取り組むことができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	◎前時の写真や学習の感想を提示し、体験活動の様子を想起できるようにする。	☆体験活動の写真 ☆電子黒板
	体験をしてこまったことを伝え合おう		
活動する	2 Jamboard の使い方を確かめる。	◎電子黒板を用いて、操作方法、入力するファイルを説明する。	☆Jamboard
	3 体験をして感じたことをグループの友達と伝え合い、Jamboardに入力する。	◎体験活動ごとに感じたことを整理できるようにする。 ◎感じたことのうち、困ったことは赤の付箋に書かせるようにする。 ★Jamboard を使用し、情報共有が素早くできるようにする。	◆バリアフリーに関心をもち、自分自身の生活を見直したり、他者の考えを認めたりしながら、自分の意思で課題を解決しようとしている。(主体的に学習に取り組む態度) 〔Jamboard〕
	4 体験から感じたことについて意見を共有する。	◎体験活動ごとに電子黒板に Jamboard を提示しながら、生活の中の課題について全体で共有する。	
	5 感じたことを全体で共有する。	◎自分の班で出なかった感想を見付けさせる。	
まとめる	6 学習を振り返る。	◎他の班の感想を見て考えたことを振り返らせる。 ★Jamboard を電子黒板に提示することで児童の学習の成果を振り返るとともに、次の学習への意欲を高めさせる。	☆Jamboard

4年1組

道徳

主題名

内容項目

授業者

分かり合うために

B(10)相互理解・寛容

菊池 有希子

1 ねらい

自分と相手との意見や受け取り方の違いについて、様々な側面から考えたり、話し合ったりする活動を通して、互いに分かり合うために大切なことについて考えさせ、相手の思いを理解するとともに相手の理解を得られるように伝えようとする実践意欲や態度を育てる。

2 着目すべき学びの姿

【道徳的価値の理解を基に自己を見つめる】

日頃、友達や身の周りの人とのコミュニケーションについて振り返っている。

【道徳的価値の理解を基に多面的・多角的に考える】

自分と友達の考えや感じ方には違いがあることを双方の立場になって考えている。

【道徳的価値の理解を基に自己の生き方についての考えを深める】

よりよいコミュニケーションをとるには、どのようなことが大切かを考えている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
3②bⅡ	インターネット上の適切な行動を知り、判断する
B 思考力、判断力、表現力等	
1①cⅡ	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
C 学びに向かう力・人間性等	
2①bⅡ	情報の発信や情報をやりとりする場合にもルール・マナーがあることを踏まえ、尊重しようとする
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・各自が活動して、考えたり気付いたりしたことを友達と伝え合い、自分と友達の考えや感じ方を比べ、自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・カードを選択することでどの児童も自分の考えを表現できるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・活動を振り返り、学んだことに対して自分事として考えたことを書くことでこれからの生活へつなげられるようにする。	

4 本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
導入	1 コミュニケーションとはどんなことか話し合う。 2 学習のねらいを確認する。	◎コミュニケーションとは、考えや気持ちを伝え合うことであると確認する。 ◎コミュニケーションには、話す、文字、SNS など様々な方法があることを想起できるようにする。 ◎アンケートを紹介し、自分たちのコミュニケーションの取り方を振り返る。	☆電子黒板 ☆スライド資料 ☆事前にとったアンケート結果
楽しいコミュニケーションをとるにはどんなことが大切なのか話し合おう			
展開	3 何だろうクイズをする。 ① 子どもに人気の辛い料理といえば？ ② 夜遅い時間といえば何時から？ 4 言われたら嫌な言葉について考える。 ・グループで活動する ・全体で共有する 5 気付いたことを話し合う。 6 ネットを利用して楽しいコミュニケーションをとるにはどのようなことが大切なのか話し合う。 ・個人で考える ・班で話し合う ・クラス全体で話し合う 7 自分の生活を振り返る。 ・楽しいコミュニケーションをとるために大切だと感じたことをワークシートに書く。	◎グループで一斉に意見を出し合う。 互いの考えには「同じ」場合や「違う」場合があることを意識できるようにする。 ・5枚のカードの中から言われたら嫌な言葉を1枚選ぶ。(まじめだね・おとなしいね・一生懸命だね・個性的だね・マイペースだね) ◎同じ言葉でも人によって感じ方が違うことに気付けるように児童の発言を整理して板書する。 ◎スライドを提示し、ネットでは、言葉だけで様子が見えないことや相手の様子が分かりにくいことに気付けるようにする。 ★自分と相手との違いがあることや相手の気持ちを考えること、自分自身の表現の仕方について児童の考えを整理する。 ◎じっくりと自分を振り返ることができる時間を確保し、自分の言葉でワークシートに書くようにする。	☆SNS 東京ノート ☆言葉が書かれた5枚のカードを提示する。 ☆対面、言葉のみ、絵と言葉での伝え方の様子が分かるスライド資料を提示する。 ◆相手のことを考えてコミュニケーションをとることについて考えを深め、生活に生かそうとしている。〔ワークシート〕
終末	8 教師の話を聞く。	◎ネットを利用したコミュニケーションについて心配なことに触れることが多かったので、よかった経験を紹介し、実践意欲につなげていく。	

4年2組
音楽科

題材名
教材名
授業者

日本の音楽でつながろう
6人でせんりつづくり
内山 悦子（音楽専科） 飯田 茉莉乃

1 題材の目標

- ・日本の楽器や音色、旋律、音階などと曲想との関わりに気づき、音色や響きに気を付けて楽器を演奏する技能や、五音音階から音を選んでまとまりのある旋律をつくる技能を身に付けることができる。
(知識及び技能)
- ・日本の楽器の音色や音楽の特徴が生み出す曲や演奏のよさなどを見いだしながら聴き、音色を生かした演奏の仕方や、旋律の音の動きや反復を生かしてどのようにまとまりを意識した旋律をつくるかについて、思いや意図をもつことができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・日本の楽器の音楽を演奏したり、友達と協働して旋律をつくったりする学習を通して、日本の楽器の音や音楽への興味・関心をもつことができる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・音やフレーズのつなげ方の特徴について、それらが生み出すよさや面白さなどと関わらせて気付いている。 ・発想を生かした表現をするために必要な、設定した条件に基づいて、即興的に音を選択したり組み合わせたりして、表現する技能を身に付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽を形づくっている要素を聴き取り、それらの動きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得たり、どのようにまとまりを意識した旋律をつくるかについて思いや意図をもったりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・日本の音階に興味・関心をもち音の動きを考えて旋律をつくる学習にすすんで取り組んでいる。 ・日本の音階を基にして音楽をつくることに興味・関心をもち、音楽活動を楽しみながら、主体的・協働的に音楽づくりの学習活動に取り組もうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①bⅡ	電子ファイルの呼び出しや保存ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1②bⅡ	自分を含めた複数の情報や考えを精査し、導き出された新たな意味や価値についてまとめることができる
C 学びに向かう力・人間性等	
2②bⅡ	情報や情報技術を生活に生かそうとする
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・つくった音楽をよりよいものにするために、ペアやグループで聴き合い、音楽の工夫のよさを伝え合ったり、アドバイスし合ったりして交流する場を設定する。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・ペアやグループでつくった音楽を聴いた後、自分の考えたつなげ方や新しく気付いたことをワークシートにまとめ、表現に生かせるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・毎時間の活動を振り返り、感じたことや、気付いたことをワークシートに記入し、動画に記録する。それらを基に、学習の成果を確認できるようにし、次の学習へとつなげられるようにする。	

4 本時の学習(4/6時間)

(1)目標

- ・旋律の音の動きや反復を生かしてどのようにまとまりを意識した旋律をつくるかについて、思いや意図をもつことができる

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 前回の授業でつくった旋律を確認するとともに今日のめあてを確認する。		☆タブレット PC Chrome Music Lab (Shared Piano)
	反復や変化などの仕組みを使ってまとまりのある16小節の旋律をつくりましょう		
	2 前回つくった旋律をタブレットPCで確認する。	★Shared Piano を使い、演奏を繰り返し聴くことができるようにする。 ◎反復、変化の仕組みなどを確認する。	
活動する	3 6人でつなげて16小節の曲をつくる。 ・グループで決めた2小節の旋律2つと、6人の2小節旋律をつなげてつくる。 ・アプリを使って6人の旋律をどのようにつなげればいいかを考える。 ・演奏順番を変えて他のパターンを考えてみる。 4 6人で箏を交替しながら決めた順番に試奏する。 ・他のグループの演奏を途中で聴いて、工夫やよさに気付き、ワークシートにまとめる。	◎自分でつくった旋律のうちグループで決めた音楽の仕組みに合っている旋律を1つ選ばせる。 ◎グループで決める2小節の旋律は、全員が作った中から自由に選ばせる。 ◎交替しやすいように最初の2小節は前半3人で、最後の2小節は後半3人で同じ旋律を演奏する。 ◎反復と変化を使ったグループの演奏を聴かせて、工夫に気付かせる。	◆音楽を形づくっている要素を聴き取り、それらの働きが生み出すよさや面白さ、美しさを感じ取りながら、聴き取ったことと感じ取ったこととの関わりについて考え、即興的に表現することを通して、音楽づくりの発想を得たり、どのようにまとまりを意識した旋律をつくるかについて思いや意図をもったりしている。(思考・判断・表現)〔発言・ワークシート・行動観察、演奏〕
まとめる	5 今日めあてを振り返り、成果と課題をまとめる。 ・児童の意見を聞く。 6 次回、発表に向けての意欲をもつ。	◎今日めあてに合った意見を取り上げるようにする。 ◎次回の流れを伝え、見通しをもたせる。	

4年3組	題材名	ロケットでGO！宇宙旅行！
図画工作科	教材名	Viscuit
	授業者	中村 優海(図工専科)

1 題材の目標

- ・宇宙空間から連想したものを表すときの感覚や行為を通して、形や色、動きの感じが分かるとともに、Viscuit を適切に扱い、表し方を工夫して、創造的につくったり表したりすることができる。
(知識及び技能)
- ・形や色、動きの感じや、友達の作品を見て気付いたことなどを基に、表したいことを見付け、どのように表すか考えたり、友達の作品から見方や感じ方を広げたりすることができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・つくりだす喜びを味わい、これまでの学習を生かしながら、宇宙空間をつくる活動に取り組むことができる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 題材の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・宇宙空間から連想したものを表すときの感覚や行為を通して、形や色、動きの感じが分かるとともに Viscuit を適切に扱い、表し方を工夫して、創造的につくったり表したりしている。	・形や色、動きの感じや、友達の作品を見て気付いたことなどを基に、表したいことを見付け、どのように表すか考えたり、友達の作品から見方や感じ方を広げたりしている。	・つくりだす喜びを味わい、これまでの学習を生かしながら、宇宙空間をつくる活動に取り組もうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1③cⅡ	順次処理や繰り返し処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をする
B 思考力、判断力、表現力等	
1①aⅡ	必要に応じた情報収集や整理を行い、対象についての分析を行うことができる
1①bⅡ	問題解決に必要な情報を選択し、分析、再考をして解決策を見付けることができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1②aⅡ	目的に応じて情報の活用の見通しを立てようとする
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・形や色、動きの感じや、友達の作品を見て気付いたことなどを基に、表したいことを見付けたり、見方や感じ方を広げたりしながら、作品をつくりあげる場面を設けるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・活動の記録を画面録画で保存し、まとめたものを互いに鑑賞し、気付いた工夫について Padlet 上のコメントに書いて伝え合い、次時の学習で情報を生かすことができるようにする。	
・動きのヒントをまとめたお助けカードを用意し、児童の発想の助けとなるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・作品を画面録画で保存、記録をし、工夫したことや気付いたことを Padlet 上で記入する。記録を基に、これまでの学習の成果を確認できるようにし、次の学習へとつなげられるようにする。	

4 本時の学習(3/4時間)

(1)目標

・形や色、動きの感じや、友達の作品を見て気付いたことなどを基に、表したいことを見付け、どのように表すか考えたり、Viscuit を適切に扱い、表し方を工夫して、創造的につくったり表したりすることができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 前時の活動を振り返る。	◎電子黒板を用いて前時の活動を振り返らせる。	
	2 本時のめあてを知る。		
	回転する動きを生かして、色や形、動きを工夫して宇宙空間をつくろう		
	3 前時に作成した作品を見る。	◎回転機能を使うことで、より複雑な動きができることに気付かせる。 ◎Viscuit の作品一覧機能を使い、友達の作品を参考にしてもよいことを伝える。	☆電子黒板 ☆タブレット PC ☆Padlet ☆Viscuit
4 学習の流れを知る。	◎板書で学習の流れを示し、見通しをもたせる。		
活動する	5 PadletまたはViscuitの作品一覧機能で友達の作品を見て、参考にしたい部分を見付ける。 ・友達の作品の工夫しているところや気付いたことについて、作品のコメントに書く。	◎「色・形」「動き」「位置」「数」の改良のポイントを示す。 ◎Viscuit の基本操作や動きのヒントなどを資料にまとめた「お助けカード」を用意し、児童の発想の助けになるようにする。	◆形や色、動きの感じを基に、友達と想像を膨らませたことから表したいことを見付け、どのように表すか考えている。(思考・判断・表現)〔発言・Padlet〕
	6 宇宙空間のプログラムをつくる。 ・前時に制作したものやメガネ機能を活用しながら、計画を基に改良する。 ・動きや見え方を確認しながら調整する。	★Viscuit のメガネ機能でプログラムをつくる活動を通して、順次処理や繰り返し処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をする。	◆宇宙空間から連想したものを表すときの感覚や行為を通して、形や色、動きの感じがわかるとともに Viscuit を適切に扱い、表し方を工夫して、創造的につくったり表したりしている。(知識・技能)〔作品〕
まとめる	7 本時の学習をまとめ、振り返る。 ・前回の作品と、Viscuit の画面を見比べる。	◎前時の宇宙と改良後の宇宙を比べ、特に工夫できたところを考え、コメントに書かせる。 ★PowerPoint の画面録画機能を用いることで、前回との変化が視覚的にわかるようにする。	☆PowerPoint

4年4組
社会科

単元名 東京都の特色ある地域の様子
教材名 ゆたかな自然を守り生かす小笠原村
授業者 酒寄 彩乃

1 単元の目標

- ・豊かな自然を守り生かしている小笠原村について、位置や自然環境、人々の活動や産業の歴史的背景、人々の協力関係などに着目して、様々な人が協力しながら特色あるまちづくりや観光などの産業の発展に努めていることを理解することができる。
(知識及び技能)
- ・資料を活用して調べ、地域の様子を捉え、その特色を考え、表現することができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・主体的に問題を追究・解決し、学習したことを基に自然を守っていこうとすることができる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・小笠原村の位置や自然環境、人々の活動や産業の歴史的背景、人々の協力関係などについて、地図帳や各種の資料で調べて、必要な情報を集め、読み取り、小笠原村の様子を理解している。 ・調べたことをガイドマップにまとめ、小笠原村では人々が協力し、特色あるまちづくりや観光などの産業の発展に努めていることを理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・小笠原村の位置や自然環境、人々の活動や産業の歴史的背景、人々の協力関係などに着目して、問いを見だし、小笠原村の様子について考え、表現している。 ・小笠原村の人々の活動や産業と小笠原村の発展を関連付けたり、自分たちの住んでいる地域と比較したりして、小笠原村の位置や自然環境、小笠原村の特色を考え、適切に表現している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・小笠原村の様子について、予想や学習計画を立てたり、学習を振り返ったりして、学習問題を追究し、解決しようとしている。 ・学習したことを基に、これからの豊かな自然を守るための取組について、東京都民の一人として、どのように関わっていくべきか考えようとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて（情報活用能力の体系表より）	
A 知識及び技能	
1①dⅡ	インターネット上の情報の閲覧・検索ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1②aⅡ	他者の意見や考えを共有・情報交換し、推論をして伝え合う
C 学びに向かう力・人間性等	
1①aⅡ	情報に対し、自分の思いや考えをもつことができる
1①bⅡ	思考ツールを使って、多様な情報を発信することができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・Jamboard を用いて意見を共有することで、自分のグループのみならず、他のグループの考えも確認することができ、新しい見方や考え方を得やすくなる。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・グループでの活動を主として行うことで、自分の考えをもちにくい児童も友達の考えを基にして、自分なりの意見をもてるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・毎時間、観点を統一して振り返りを行うことで、学習がすすむにつれて自分自身がどのように成長したのか実感でき、自己肯定感を高めるとともに、次時への意欲を高められるようにする。	

4 本時の学習（5／12時間）

（1）目標

- ・資料を活用し、必要な情報を集め、小笠原村の観光業に関する取組について理解することができる。

（2）本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 今までの学習を振り返り、本時の学習活動を確認する。		☆電子黒板
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 小笠原村の海の自然を生かした観光を仕事にしている人は、どのような思いで働いているのだろうか </div>		
		◎学習計画を可視化し、本時の問いに対する予想を紹介する。	
活動する	2 資料から分かることを出し合い、学級全体で共有する。 3 分かった事実を基に、そこから考えられることをJamboardを活用して付箋に書き出し、情報を整理する。 4 整理した情報を学級全体で共有する。 5 本時の問いに対する答えをグループでまとめ、学級全体で共有する。	◎児童から出た意見を黒板に書き出し、資料と関連させる。 ◎作業するタブレットPCをグループで1台用意し、話し合いながら考えられることを付箋に書き出していくよう指導する。 ★3人で1ページのJamboardで活動する。他のグループの活動している様子も見られるようにする。 ◎黒板が大きいJamboardになるように資料を掲示したり、児童から出た意見を紙に書いて貼ったりしていく。 ◎本時の問いと考えたことを関連させ、まとめを作るよう指導する。	☆Google Classroom ☆Jamboard ☆電子黒板 ◆資料で調べ、必要な情報を集め、小笠原村の観光業に関する取組について理解している。 (知識・技能) 〔Jamboard、振り返りシート〕
まとめる	6 本時の学習を振り返る。	◎振り返りシートに本時の内容を振り返り、次時の見通しをもてるようにする。 ◎振り返りの視点 ・資料から観光を仕事にしている人たちの取り組みを見付けられた。 ・分かった事実を基に本時の問いについて考えることができた。 ・グループで協力して考えることができた。 記述：小笠原村の人々はどんなことに気を付けて観光産業をしているのか。どんな思いでまちづくりをしているのか。	

5年1組
総合的な学習の時間

単元名
教材名
授業者

Make the TOWN!
LEGO WeDo2.0
池田 由香

1 単元の見目標

- ・「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方をを使うことで、簡潔で分かりやすいプログラムになることを理解し、プログラミングアプリを用いて、目的に合ったプログラムを組むことができる。(知識及び技能)
- ・結果を予想しながら、実行したい処理を適切にプログラムブロックに置き換え、プログラムの実行結果から、課題を見つけ、根拠をもって解決策を考えることができる。(思考力・判断力・表現力等)
- ・解決すべき課題を把握し、よりよい課題解決のために工夫改善しながら協力して取り組むことができる。(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<p>①【知識】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータやプログラムが、日常生活で役立っている点と用いる際気をつけるべき点を理解している。 ・「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方をを使うことで、簡潔で分かりやすいプログラムになることを理解している。 <p>②【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題解決のために、フローチャートや設計図、関係図、プレゼンソフト等を用いて計画したり、表現したりしている。 ・課題解決のために、プログラムを手書きアイコンで書いたり、読んだりしている。 ・プログラミングアプリを用いて、目的のあったプログラムを組むことができる。 	<p>③【課題把握・手順の整理】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・街に必要な役割や機能を整理し、施設やロボット等の作成理由や手順を考え、見直しをもって考えている。 <p>④【アルゴリズム・論理的な思考】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実現したい役割や機能に合わせて、「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方を活用しながら、根拠をもってプログラムを考えている。 <p>⑤【記号化】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実行したい処理を適切にプログラムブロックに置き換えたり、入力する変数について結果を予想しながら考えたりしている。 <p>⑥【検証・評価】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラムの実行結果から、課題を見つけ、根拠をもって解決策を考えている。 ・課題解決の方法について振り返り、成果や課題を自己評価している。 	<p>⑦【意欲・工夫改善】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・解決すべき課題を把握し、進んで活動に参加しようとしている。 ・よりよい課題解決について工夫改善しながら取り組んでいる。 <p>⑧【主体性・協力性】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・図などを活用して解決方法を提案したり、協力して課題を解決しようとしていたりしている。 ・主体的に、考えた施設やロボット等の機能、プログラム、プレゼンテーションをよりよいものにしようとしている。 <p>⑨【生活への活用】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータやプログラムなどの情報技術は、よりよい人生や社会づくりに生かされていることに気付いている。 ・情報技術が一層進展するこれからの社会で、「人間らしさ」や「人間こしかできないこと」という視点で自分の生き方を考えることができる。 <p>⑩【情報モラル】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラムにも自他の権があることを知り、尊重することができる。

3 研究の視点

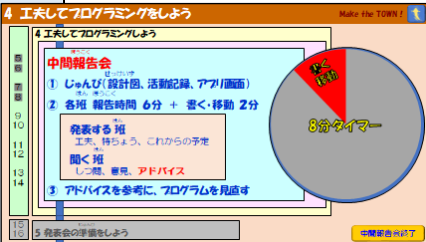
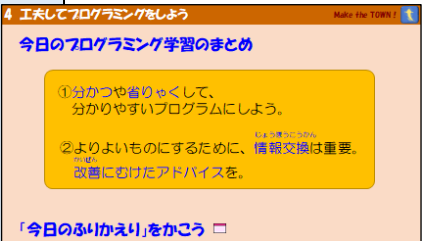
(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
① 育成したい情報活用能力と手立て(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1③cⅢ	順次処理や繰り返し処理、条件分離処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をする
2②bⅢ	情報及び情報技術の活用を振り返り、効果や改善点を見いだすことができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1②aⅢ	情報の傾向と変化を捉え、類似点や規則性を見つけ、他との転用や応用を意識しながら問題に対する改善策を考察する
C 学びに向かう力・人間性等	
1②aⅢ	見通しを立てて計画し、試行錯誤を繰り返して目標を達成する
②関連する情報活用能力	
A 知識及び技能	
1③aⅢ	大きな事象を解決可能な小さな事象に分解できることを理解する
1③bⅢ	条件により動作が変化する場合があることを知る(条件分岐処理)
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・班ごとに考えたプログラムを中間報告会で報告することで、別の動きやプログラムの作り方のアドバイスをを受けたり、逆にアドバイスをしたりする活動をすることで、たくさんの目で情報交換することの大切さに気付かせる。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・話し合いの際に、目的意識をもった意見交流ができるよう「プログラムの組み方」「ロボットの動き方」「付け足した方がよい動き」「悩んでいるところ」など、「アイディアの視点」を提示する。	
・報告会后に、他の班の発表内容やアドバイスを受けて、改善点について考える時間を設ける。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・学習の最後に「分かりやすい」「よいプログラミング」について確認を行い、よりよいものにするためには情報交換を通して改善に向けた「具体的な」アドバイスをすることの重要性を提示した後に振り返りを行うことで次時の学習への課題意識を高める。	

4 本時の学習(10/18時間) ※単元計画では、9・10 時間目の 2 時間扱い

(1)目標

- ・施設やプログラムをよりよく改善するために、他の班と情報交換をする。
- ・他の班からの情報や、発表を聞いて考えたことから、必要な情報を選んで伝えている。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手立て	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	◎既習で使用してきたホワイトボードを掲示しておくことで前時を振り返り、めあてを意識させる。	☆電子黒板
情報交換してよりよいプログラムにしよう。			
活動する	2 中間報告会を行う 	○中間報告会の進め方を知る ・グループ分けの確認 ・発表する班は、「工夫」や「特徴」、「これからの予定」を中心に ・聞く班は、「質問」「意見」「アドバイス」など ・発表する班は、6分 ・聞く班は、2分くらいでアドバイス、気づいたこと記録 ・ホワイトボード等で、グループ分け、発表順などを説明する ◎プレゼン画面の8分タイマーを使って時間を意識して発表できるようにする。	◆よりよい課題解決について、工夫しながら取り組んでいる。 (主体的に学習に取り組む態度)〔行動観察・発言〕
	3 施設・ロボットなどの制作をする。	★学習サイクル、話し合い、記録などを意識させる。	◆友達の動きを見て、自分の意図した一連の動きになるよう考えている。(思考・判断・表現)〔制作物〕
まとめる	4 学習のまとめをして、振り返りをする。 	★学習のめあて、まとめに関連した記述のある児童を中心に、意図的に指名し、価値付ける。 ①「分かつや省りやくして、分かりやすいプログラムにしよう。」 ・「簡潔に伝える」ということと、「丁寧に伝える」ということを上手に切り替えて行うことが大切。 ②「よりよいものにするために、情報交換は重要。改善にむけたアドバイスを。」 ・友達に指摘することが多いですが、同じクラスの仲間としてよりよいアドバイスができる力を身に付けたい。	

5年2組
総合的な学習の時間

単元名
教材名
授業者

Make the TOWN!
LEGO WeDo2.0
米澤 和茂

1 単元の目標

- ・「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方を usar ことで、簡潔で分かりやすいプログラムになることを理解し、プログラミングアプリを用いて、目的に合ったプログラムを組むことができる。(知識及び技能)
- ・結果を予想しながら、実行したい処理を適切にプログラムブロックに置き換え、プログラムの実行結果から、課題を見つけ、根拠をもって解決策を考えることができる。(思考力・判断力・表現力等)
- ・解決すべき課題を把握し、よりよい課題解決のために工夫改善しながら協力して取り組むことができる。(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①【知識】 ・コンピュータやプログラムが、日常生活で役立っている点と用いる際に気を付けるべき点を理解している。 ・「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方を usar ことで、簡潔で分かりやすいプログラムになることを理解している。 ②【技能】 ・課題解決のために、フローチャートや設計図、関係図、プレゼンソフト等を用いて計画したり、表現したりしている。 ・課題解決のために、プログラムを手書きアイコンで書いたり、読んだりしている。 ・プログラミングアプリを用いて、目的のあったプログラムを組むことができる。	③【課題把握・手順の整理】 ・街に必要な役割や機能を整理し、施設やロボット等の作成理由や手順を考え、見直しをもって考えている。 ④【アルゴリズム・論理的な思考】 ・実現したい役割や機能に合わせて、「順次」「繰り返し」「条件分岐」の考え方を活用しながら、根拠をもってプログラムを考えている。 ⑤【記号化】 ・実行したい処理を適切にプログラムブロックに置き換えたり、入力する変数について結果を予想しながら考えたりしている。 ⑥【検証・評価】 ・プログラムの実行結果から、課題を見つけ、根拠をもって解決策を考えている。 ・課題解決の方法について振り返り、成果や課題を自己評価している。	⑦【意欲・工夫改善】 ・解決すべき課題を把握し、進んで活動に参加しようとしている。 ・よりよい課題解決について工夫改善しながら取り組んでいる。 ⑧【主体性・協力性】 ・図などを活用して解決方法を提案したり、協力して課題を解決しようとしていたりしている。 ・主体的に、考えた施設やロボット等の機能、プログラム、プレゼンテーションをよりよいものにしようとしている。 ⑨【生活への活用】 ・コンピュータやプログラムなどの情報技術は、よりよい人生や社会づくりに生かされていることに気付いている。 ・情報技術が一層進展するこれからの社会で、「人間らしさ」や「人間こしかできないこと」という視点で自分の生き方を考えることができる。 ⑩【情報モラル】 ・プログラムにも自他の権があることを知り、尊重することができる。

3 研究の視点

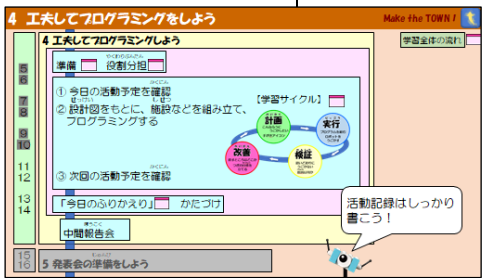
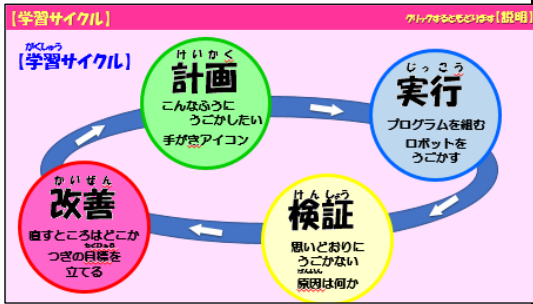
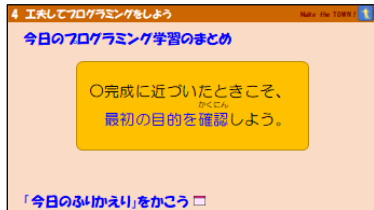
(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
① 育成したい情報活用能力と手立て(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1③cⅢ	順次処理や繰り返し処理、条件分離処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をする
2②bⅢ	情報及び情報技術の活用を振り返り、効果や改善点を見いだすことができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1②aⅢ	情報の傾向と変化を捉え、類似点や規則性を見付け、他との転用や応用を意識しながら問題に対する改善策を考察する
C 学びに向かう力・人間性等	
1②aⅢ	見通しを立てて計画し、試行錯誤を繰り返して目標を達成する
② 関連する情報活用能力	
A 知識及び技能	
1③aⅢ	大きな事象を解決可能な小さな事象に分解できることを理解する
1③bⅢ	条件により動作が変化する場合があることを知る(条件分岐処理)
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・中間報告会を受けて、友達からもらったアドバイスや、他の班のプログラムを参考にすることで、班の中でよりよいアイデアを出し合い、自分たちの施設・ロボットをよりよいものにしようとする大切さに気付かせる。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・目的意識をもった意見交流ができるよう、「プログラムの組み方」、「ロボットの動き方」、「付け足したほうが良い動き」、「悩んでいるところ」など、グループで話し合うときの視点を事前に提示する。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・学習の最後に、「分かりやすい」、「よいプログラム」について確認を行い、よりよいものにするために自分の考えをもたせた後に振り返りを行うことで次時の学習への課題意識を高める。	

4 本時の学習(12/18時間) ※単元計画では、11・12 時間目の 2 時間扱い

(1)目標

- ・解決すべき課題を把握し、自分なりの根拠をもって、進んで解決策を考える。
- ・必要な動きを分解し、自分の意図した一連の動きになるよう、スモールステップで考える。
- ・学習サイクルに沿って、うまくいかない原因などを考えながら、ブロックの組み立て、プログラムを考える。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手立て	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を 確認する。	◎プレゼンテーションを使って説明していく。 ◎導入は簡単に済ませて、活動時間を確保する。	☆電子黒板
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> アドバイスを参考にして、学習サイクルにそって取り組もう </div>			
活動する	2 施設・ロボットなどの 製作をする。	◎前時で紹介した、中間報告会での各班からのアドバイスを生かして、学習サイクルに沿って活動することを伝える。 ★本時の流れを電子黒板に提示することで、活動中も意識できるようにする。	☆ホワイトボード ☆アドバイス一覧 ◆よりよい課題解決について、工夫改善しながら取り組んでいる。(主体的に学習に取り組む態度)〔行動観察・発言〕 ◆友達のアドバイスを受け、自分の意図した一連の動きになるよう考えている。(思考・判断・表現)〔制作物〕
			
まとめる	3 学習のまとめについて伝え、振り返りする。	◎次時が、製作の最後の時間になることを伝え、今日のまとめは、次回一緒に行うことを伝える。	【次回、13,14 時間目のまとめ】 ○「完成に近づいたときこそ、最初の目的を確認しよう。」 

5年3組
算数科

単元名
教材名
授業者

正多角形と円周の長さ
スパイロラテラル(発展問題)
宮嶋 賢

1 単元の目標

・帰納的な考え方をを用いるよさを味わうことができる。

(思考力・判断力・表現力等)

・条件を変えることによって、新しい問題に発展させようとする発展的な考え方ができる。

(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	・表や図を活用して、数と図形の形との対応関係に着目し、その対応の規則性を帰納的に考え、説明している。	・本時の課題を解決するために、活用した数学的な見方・考え方を振り返り、学習したことを学習や生活に活用しようとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手立て(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1③cⅢ	順次処理や繰り返し処理、条件分岐処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をする
B 思考力、判断力、表現力等	
1①aⅢ	対象についての分析から考察し、導き出された意見や考えをまとめることができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①aⅢ	情報に対し、自分の課題と結び付けたり、自分の考えを深めたり、多様な情報と比較・検討したりすることができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・各自が活動して、感じたり考えたり気付いたりしたことを友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・具体的に考えられるように、きまりにしたがって図形をかくためのワークシートを配布し、みつけたきまりや、気が付いたことなどを書き込ませるようにさせる。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・本時の最後に、本時の問題をどのように発展させて新たな問題ができるか、考えさせ、そこで考えた問題を次時の課題とするようにする。	

4 本時の学習(1/2時間)

(1)目標

・表や図を活用して、数と図形の形との対応関係に着目し、その対応の規則性を帰納的に考え、説明することを通して、帰納的な考え方をを用いるよさを味わわせる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手立て	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	◎身の回りにある美しい形の算数について学習することを伝える。フィボナッチ数列、フラクタル図形について紹介した後、本時の課題を提示するようにする。 ★プレゼンテーションソフトを用いて、図形のかき方のきまりを視覚的に示す。	☆電子黒板 ☆ワークシート ☆PowerPoint
身の回りにある算数で表すことのできる美しい形について学習しよう			
活動する	2 実際に図形を、何かきまりがありそうなことを全体で確認する。 3 更に図形を描いて、どのようなきまりがあるかを確認する。 4 全体で、どのようなきまりが見つかったかを確認して、気付いたことを話し合う。	★図形を、実物投影機または、PCを利用して投影して確認する。 ◎お互いの図形を確認した後に、全体で確認して、元に戻るときと、戻らないときがあること、さらに、戻るときは2回で戻るときと、4回で戻るときがあることを確認する。 ★きまりにしたがって、図形をかくことが難しい児童にはプログラミングソフト「Scratch」を用いたシミュレーションプログラムを用いて描いてみてもよいことを伝える。 ★実際にかくのが難しい複雑な図形を上記のプログラムを用いて、示すことでその先も実際にきまりが成り立っていることを全体で確認する。	☆タブレットPC ☆Scratch ◆表を活用して、数と図形の形との対応関係に着目し、その規則性を考え説明している。 (思考・判断・表現〔発言・ワークシート〕)
まとめる	5 今回の問題の一部を変えて、どのような問題が作れるか話し合う。	★プレゼンテーションソフトを用いて、問題の一部を変えた図形がどのようになりそうかを視覚的に示す。	

6年1組
道徳

主題名
内容項目
授業者

分かり合うために
B(11)相互理解
北原 悠

1 ねらい

同じ写真を見ても、公開してよいと考える写真は人によって異なることを、写真を選んだり、話し合ったりする活動を通して理解させ、自分と相手との考え方や感じ方の「ちがいを大切に、安全にインターネット上でコミュニケーションを行っていかうとする心情を育てる。

2 着目すべき学びの姿

【道徳的価値や理解を基に自己を見つめる】

友達や身の回りの人とのコミュニケーションについて振り返る。

【道徳的価値の理解を基に多面的・多角的に考える】

自分と友達の考え方の違いには違いがあることを双方の立場になって考えている。

【道徳的価値の理解を基に自己の生き方について考えを深める】

よりよいコミュニケーションをとるには、どのようなことが大切か考えている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
3②bⅡ	インターネットの適切な行動を知り、判断する。
B 思考力、判断力、表現力等	
1①cⅡ	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。
C 学びに向かう力・人間性等	
2①bⅡ	情報の発信や情報のやり取りをする場合にも、ルールやマナーがあることを踏まえ、尊重しようとする。
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・各自が活動して、感じたり考えたりしたこと等を友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・いくつかある写真に順位をつけることで、どの児童でも自分の考えを表現できるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・活動を振り返り、考えたことを Google Forms で共有することで、学級全体でより安全にコミュニケーションをとっていかうとする行動へつなげられるようにする。	

4 本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
導入	1 学級内のインターネットの利用状況についてのアンケートを見て、気付いたことを発表する 2 学習のねらいを確認する。	◎インターネットの使用率、スマホ保持率、SNSの利用率に注目させたり、日々の学習を想起させたりして、児童にとって身近なものであることに気付くことができるようにする。また児童に実際に起こった事件の事例を取り上げ、ねらいにつなげる	☆電子黒板
安全にインターネット上でコミュニケーションを行うために大切なことを考えよう			
展開	3 インターネット上に公開されたら、嫌だなと感じる写真を選ぶ。 ・個人で考える。 ・グループ、全体で共有する 4 友達同士でとった写真について、どの写真を公開するか考える。 ・個人で考える ・グループ、全体で共有する 5 安全にインターネットを活用していくためにどんなことが大切なのか、話し合う。 ・個人で考える ・全体で話し合う	◎5枚の写真を順位付けすることで、考えるのが苦手児童も活動に取り組めるようにする。 ◎人により嫌だと思う順位が異なることに気付くことができるようにする。 ◎部活の集合写真、集まって部屋で勉強している写真、デートしている写真、仲よしグループでの写真など、児童が写真を撮りそうな場面の写真を取り上げる。 ◎全体で共有後、選ばなかった写真を理由とともに発表させ、公開することで危険なことにつながることに気付かせる。 ★自分と他者には感じ方の違いがあること、インターネットは気軽に活用できる反面、危険なこともあることを理解する。	☆5枚の写真が描かれたカード ☆5枚の写真が描かれたカード ◆インターネットの安全な活用の仕方について考えている。(思考・判断・表現)〔ワークシート〕
終末	6 振り返りをする。 7 教師の説話を聞く。	◎Google Forms に本時の振り返りを送らせ、全体で確認をすることで、クラス全体でよりよい安全にインターネットを活用していることとする雰囲気醸成する。 ◎安全なインターネットの使い方に関する内容を話す。	☆電子黒板 ☆Google Forms

6年2組	単元名	What do you want to be? 将来の夢
英語科	授業者	武田 智美（英語専科） 太田 知子（英語教育アドバイザー）

【荒川区は、1～6年生まで「英語科」として教育課程を編成しています。】

1 単元の目標

- ・中学校の部活動や学校行事、様々な職業名を聞いたり言ったりすることができる。
 - ・中学校で入りたい部活動や楽しみたい学校行事、将来就きたい職業の表し方を知って、聞いたり言ったりすることができる。
- （知識及び技能）
- ・プレゼンテーションソフトを用いて中学校生活で楽しみたいことや、将来の夢を友達と伝えることができる。
- （思考力・判断力・表現力等）
- ・中学校生活について知ろうとしたり、これからがんばりたいことを考えたりする。また、自分の夢を気持ちを込めて伝えようとして、友達の夢を聞いて応援しようとしてすることができる。
- （学びに向かう力、人間性等）

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・様々な学校行事の語句、思い出の学校行事を伝える表現、経験したことを表す表現や、様々な職業の語句、将来の夢やその理由を表す表現、友達の夢を応援する表現について理解し、伝え合う技能を身に付けている。	・互いの将来への思いを知るために、中学校で入りたい部活動や楽しみたい学校行事、将来就きたい職業やその理由について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、伝え合っている。	・互いの将来への思いを知るために、中学校で入りたい部活動や楽しみたい学校行事、将来就きたい職業やその理由について、これまでの学習の中で気付いたことを生かしながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて、伝え合おうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて（情報活用能力の体系表より）	
A 知識及び技能	
1①aⅢ	キーボードなどによる文字の正確な入力ができる
1①cⅢ	目的に応じたアプリケーションの選択と操作ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1①cⅢ	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、聞き手とのやり取りを含めて効果的に表現する
C 学びに向かう力・人間性等	
1②bⅢ	情報及び情報技術の活用を振り返り、より効果的な方法を見いだそうとする
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・活動して、感じたり考えたり気付いたりしたこと等を友達と伝え合うことで、友達の考えや発見と比べ、自分と似ているところや違うところを見付けられるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・将来の夢を具体的に考えられるように、『デジタルおしごと年鑑』などの資料を提示し、自分の思いを画像や文で表現できるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・作成したプレゼンテーションソフトを毎時間確認して、次の学習へつなげられるようにする。	

4 本時の学習(12/15時間)

(1)目標

・あこがれの中学校生活と将来の夢について、簡単な語句や基本的な表現を用いて、伝え合う。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 挨拶をする。		
	2 発音練習をする。	◎文字の読み方と音の違いに気を付けて発音できるよう促す。	☆プロジェクター
	3 本時のめあてを知る。	Let's talk about my future dreams!	
	4 チャンツを言う。 「What do you want to be?」 「What club do you want to join?」	◎Clear voice を意識させる。	
活動する	5 前時の振り返りをする。	◎前時のよいモデルを何組か紹介する。 ・Clear voice ・Eye contact ・Reaction	☆プロジェクター ☆タブレット PC ☆学習者用デジタル教科書 ☆電子辞書
	6 学習者用デジタル教科書を用いて、個別練習をする。	◎学習者用デジタル教科書の音声を聞いて、正しい発音で発話できるようにする。 ★学習者用デジタル教科書の音声がしっかり聞き取れるように、個々にイヤホンを使用し、正しい発音で発話できるようにする。 ★教科書にない英単語の発音を知りたい時は、電子辞書で調べてもよいことを伝える。	◆互いの将来への思いを知るために、中学校で入りたい部活動や楽しみたい学校行事、将来就きたい職業やその理由について、これまでの学習の中で気付いたことを生かしながら、簡単な語句や基本的な表現を用いて、伝え合っている。(思考・判断・表現)〔行動観察〕
	7 やり取りをする。(前半)	◎相手に伝わる発話ができるよう、意識させる。	
	8 中間評価をする。	◎よいモデルを何組か紹介し、後半のやり取りをよりよいものにする。	
	9 やり取りをする。(後半)		
	10 発表する。	◎よいモデルを何組か紹介する。	
まとめる	11 振り返りをする。	◎成果と課題を全体で共有する。	☆ワークシート
	12 挨拶をする。	◎次回の流れを伝え、見通しをもたせる。	

6年3組
理科

単元名
教材名
授業者

私たちの生活と電気
プログラミングスイッチ
氏家 毅

1 単元の目標

・電気は、つくり出したり蓄えたりすることができ、光、音、熱、運動などに変換できることを理解することができる。

(知識及び技能)

・電気の性質や働きについて追究する中で、電気の量と働きとの関係、発電や蓄電、電気の変換について、より妥当な考えをつくりだし、表現することができる。

(思考力・判断力・表現力等)

・発電や電気の変換についての事物・現象に進んで関わり、粘り強く、他者と関わりながら物づくりや問題解決することができる。

(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・電気は、つくり出すことができること、ためることができることを理解している。 ・身の回りには、電気の性質や働きを利用したさまざまな道具があることを理解している。 ・手回し発電機やコンデンサーなどを適切に使っている。 ・電気の性質を利用したものづくりを工夫して行っている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電気の性質や働きについて、観察、実験などを行い、発電や蓄電について、より妥当な考えをつくりだし、表現するなどして問題解決している。 ・電気の性質や働きについて、観察、実験などを行い、電気の変換について、より妥当な考えをつくりだし、表現するなどして問題解決している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電気の利用の仕方に関心を持ち、電気の性質や働きを調べようとしている。 ・電気の性質を利用した身の回りの物に関心を持ち、自らものづくりをしようとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫

育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)

A 知識及び技能

2②aⅢ 問題解決のための情報及び情報技術の活用の計画を立てることができる

B 思考力、判断力、表現力等

1③aⅢ 情報及び情報活用技術の活用を振り返り、改善点を論理的に考える

C 学びに向かう力・人間性等

1②aⅢ 見通しを立てて計画し、試行錯誤を繰り返して目標を達成する

(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫

・同じ目的をもった児童同士のグループワークで行うことによって、意欲的に関わり合いながら、試行錯誤できる場面をつくる。また、プログラミングの入力パターンなど、友達のアイデアも積極的に取り入れるよう声掛けを行う。

(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫

・手書きのプログラムを作成し、動きの説明を書く場面を設ける。何のためにどのように動かしたいのかを明らかにさせることで、学習の見通しをもてるようにする。

(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り

・本時の最後に、発表会を行うことを伝え、作ったプログラムをよりよいものにするためにはどうしたらよいのか話し合うことで、更に改良の余地があることを理解し、次の学習の意欲を高める。

4 本時の学習(12/14時間)

(1)目標

- ・プログラミングスイッチを使って電気のプログラムをつくることを通して、身の回りの生活で生かせるものをつくる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	◎前時に手書きで作成したワークシートを基に、本時の学習課題に着目できるようにする ★実物投影機で児童のワークシートを紹介する。	☆電子黒板、PC ☆実物投影機 ☆ワークシート (以下同様) ☆Scratch
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 私たちの生活をよりよくするために 電気のプログラミングをしよう </div>		
活動する	2 プログラミングソフトを使ってプログラムを作る。	★プログラミングスイッチのアプリを起動する。	☆タブレットPC ☆Scratch用プログラミングスイッチ
	3 プログラミングスイッチを使用して、動作の確認を行う。	◎プログラミングスイッチの機械を配付し、簡単なプログラムを組んで正しく動作するか確認する。 ★思った通りの動きにするにはどのようなことに気を付けなければならないか、今までのプログラミング学習の経験から考えるよう声掛けを行う。	
	4 目的の動きになるようにプログラムの改良をする。	★「分かりやすいプログラム」とは、見て分かりやすいプログラム、同じ動きでもより簡単な形のプログラムであることを伝え、試行錯誤を繰り返して目的の動きができるようにする。	◆目的の動きをさせるために必要なプログラムを組むことができている。 (知識・技能)〔ワークシート・Scratch用プログラミングスイッチ〕
まとめる	5 プログラミング発表会までにどのような課題があるか考える。	◎「よいプログラム」にするためにはどのような工夫が必要か考えさせる。 ★実際にプログラミングスイッチを使用して更にできそうなことについて考えることで、よりよい電気の利用の仕方に気付けるようにする。 ◎次回の流れを伝え、見通しをもたせる。	

しおいり学級 1 組 (1・2 年生)	単元名 教材名	くり上がりのあるたし算 Digital School Note (位取りシート)
算数科	授業者	多田 和代

1 単元の目標

- ・位をそろえることができる。
 - ・位取りシートを操作することができる。
 - ・10のまとまりで繰り上がることが分かる。
- (知識及び技能)
- ・答えを求める過程を言葉で説明したり位取りシートを操作したりしながら、発表することができる。
 - ・誤答のときに、友達の解答や教師の説明を参考にして、自分の間違いに気付くことができる。
- (思考力・判断力・表現力等)
- ・自分の課題に意欲的に取り組もうとすることができる。
 - ・苦手意識があったり間違えたりしても、最後まで取り組むことができる。
- (学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・位をそろえている。 ・Digital School Note 上の位取りシートを自分なりに操作している。 ・10のまとまりで繰り上がることを理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・答えを求める過程を自分なりの言葉で説明したり、位取りシートを操作したりしながら、発表している。 ・教師の説明を参考にして修正することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の課題に意欲的に取り組もうとしている。 ・苦手意識があったり間違えたりしても、最後まで取り組もうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①b I	電子ファイルの呼び出しや保存ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1①b I	必要な情報を分析し、自分の言葉でまとめる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①a I	情報に対し、自分の思いや考えをもつことができる
1①b I	情報に対する感想の相違点、類似点に気付くことができる
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・友達の発表を見聞きして、自分の学習と比べることで、学習の手順や答えを求める過程を見直したり修正したり正しいことを確認したりできるようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・位取りシートを自分で操作することを手だてとし、筆算と関連付けて答えを求めることで、自信をもって発表できるようにする。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・学習の振り返りができるよう、学習したページを保存する。自分の学習の成果を実感し、成功体験、次の授業への意欲へとつなげられるようにする。	

4 本時の学習(3/6時間)

(1)目標

- ・位取りシートを操作することができる。
- ・自分の課題に意欲的に取り組もうとすることができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。	◎授業に意識が向くようはたらきかける。机、いすの向き、姿勢、目線、学習準備と机上の様子を確認する。 ◎前時の学習を思い出すことで、本児の学習に見通しと意欲がもてるようにする。	☆電子黒板
位取りシートを使って、繰り上がりのあるたし算をしよう			
活動する	2 教師が問題を解く。 3 問題を見て、デジタルノートに数字等を入力する。 4 位取りシートを操作して、計算をする。 ① 足される数のカードを位ごとに置く。 ② 不足数のカードを位ごとに置く。 ③ 位ごとにカードを合わせる。 ④ 10のまとまりになったら繰り上がりをする。 5 一の位から数字を入力する。 6 答えを求める過程、答えを発表する。 7 4～6を繰り返す。 8 個別に答えを確認する。 9 学習したページを保存する。	★安心して課題に向かえるよう、入力の方法、カードの動かし方等の操作を確認する。 ◎Digital School Note の入力に難しさがある児童は個別に支援する。□に数字を入力することで式となるよう設定する。 ★成功体験につながるよう、個々の実態に合わせて、支援を受けなくても自分のできる場面を設定する。 ◎丁寧に即時評価を繰り返す。 ◎繰り上がりが難しい児童は個別に支援する。 ◎数唱と具体物のマッチングが難しい児童は、教師と一緒に数唱する。 ◎個々の課題に合わせて出題する。	☆電子黒板 ☆タブレット PC ☆Digital School Note ◆Digital School Note 上の位取りシートを自分なりに操作している。(知識・技能)[態度、発言、タブレット PC] ◆自分の課題に意欲的に取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)[態度、タブレット PC] ◆答えを求める過程を自分なりの言葉で説明したり、位取りシートを操作したりしながら、発表している。(思考・判断・表現)[態度、発言]
まとめる	10 がんばったことを発表する。 11 次時の予告をする。	◎個々の課題に合わせて評価を行う。	

しおりり学級 2 組
(3 年生)

社会科

単元名
教材名

授業者

関東地方を調べよう
Digital School Note
(千葉県)

福島 美由紀

1 単元の目標

- ・関東地方の都や県の形や場所を見て気付いたことを発表できる。
- ・インターネットを使って調べたいことを検索できる。

(知識及び技能)

- ・県の形、地形を見て自分たちが住んでいる東京都とのつながりを考えて気付いたことを発表できる。
- (思考力・判断力・表現力等)

- ・自分の意見を相手に伝えるように発表したり、友達の意見を最後まで聞いたりできる。

(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・関東地方の都や県の形や場所を理解している。 ・インターネットを使って目的に応じた内容について検索している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・関東地方の都や県の形や場所を見てどんな特色がありそうか予想し、発表している。 ・自分たちの住んでいる東京都とのつながりを考えて発表している。 ・Digital School Note を使って調べたことをまとめたり、発表したりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の意見をすすんで発表しようとしている。 ・友達の意見を最後まで聞こうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1①aⅡ	キーボードなどによる文字の正しい入力ができる
1①dⅡ	インターネット上の情報の閲覧・検索ができる
B 思考力、判断力、表現力等	
1①aⅠ	身近なところから課題に関する様々な情報を収集し、簡単な絵や図、表やグラフなどを用いて、情報を整理する
C 学びに向かう力・人間性等	
1①aⅡ	情報に対し、自分の思いや考えを広げることができる
1②aⅡ	目的に応じて情報の活用の見通しを立てようとする
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・プレゼンテーションを見て、気付いた事を発表し、友達の意見もよく聞くようにする。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・自分が調べた事柄から一つ選んで提示し、気付いたことを発表できるように電子黒板に提示する。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・活動を振り返り、気付いたことをワークシートに記入する。これまで記入したワークシートを基に、これまでの学習を確認し、次の学習へとつなげられるようにする。	

本時の学習(7/7 時間)

(1)目標

- ・千葉県の形や地形を見て自分なりの理由をもって気付いたことを発表できる。
- ・キーボードなどを使って文字の入力、検索ができる。
- ・Digital School Note の画像を動かすことができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 読み聞かせを聞いて既習事項を思い出し、本時の学習活動を確認する。	◎簡単な質問をして関東地方の位置や特色を意識させる。	☆はじめての日本地図「一般図書」
	千葉県について調べよう		
活動する	2 県の形や地形を見て気付いたことや予想したことを発表する。	◎県の形や地形を視覚的に示す。	☆電子黒板
	3 電子黒板で地図を見て調べたいことを決める。	◎調べる事柄を選ぶように事前に県の有名な場所や生産物などを示しておく。	
	4 インターネットで調べたいことをデジタルノートにまとめる。	★調べたい事柄のローマ字カードを使って入力できるように渡しておく。 ★ローマ字入力が難しい児童には、ソフトキーボード(日本語50音入力)を使うことができるようにしておく。	☆キーボードくん ☆Digital School Note ◆キーボードなどを使って文字入力をしている。(知識・技能)[机間指導] ☆Active School
	5 調べたことを発表する。	◎全員が発表できるように時間配分をする。 ◎電子黒板に児童用タブレット PC の画面を映し出す。	
まとめる	6 ワークシートに千葉県の場所を塗り、振り返りを書き、発表する。	◎千葉県について分かったことを確認する。	◆千葉県の形や地形などについて自分なりに分かったことを書いている。(思考・判断・表現)[ワークシート]
	7 次時の予告をする。	◎次時の授業で調べる都道府県について、伝える。	

しおりり学級 3 組 (5・6 年生)	単元名 教材名 授業者	水ぞくかんをつくろう Viscuit 石黒 祐馬
総合的な学習の時間		

1 単元の目標

- ・水族館にいる生き物を想像するとともに Viscuit を適切に扱い、表し方を工夫して、創造的につくったり表したりすることができる。
(知識及び技能)
- ・形や色、動きの感じを基に、想像を膨らませたことから表したいことを見付け、どのように表すかを考えることができる。
(思考力・判断力・表現力等)
- ・つくりだす喜びを味わい、協力し合いながら水族館をつくる活動に取り組むことができる。
(学びに向かう力、人間性等)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
・水族館にいる生き物を想像するとともに、Viscuit を適切に扱い、表し方を工夫して、創造的につくったり表したりしている。	・形や色、動きの感じを基に、想像を膨らませたことから表したいことを見付け、どのように表すかを考えている。	・つくりだす喜びを味わい楽しみながら水族館をつくる活動に取り組もうとしている。

3 研究の視点

(1) 情報活用能力の体系表や情報活用能力の学習指導計画に基づいた段階的な指導の工夫	
育成したい情報活用能力と手だて(情報活用能力の体系表より)	
A 知識及び技能	
1③bⅡ	大きな事象は小さな事象の組み合わせであることを知る
1③cⅡ	順次処理や繰り返し処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をする
B 思考力、判断力、表現力等	
1①aⅡ	必要な情報収集や整理を行い、対象についての分析を行うことができる
1①bⅡ	問題解決に必要な情報を選択し、分析、再考をして解決策を見付けることができる
C 学びに向かう力・人間性等	
1①aⅡ	目的に応じて情報の活用の見通しを立てようとする
(2) 協働的な学び、考えを深めさせる学習活動の工夫	
・それぞれで作った作品は全体で共有し、特徴のある動きについてはどのようなプログラムを組んだのかを発表する。自分の作品が、全体の作品の一部になる喜びを感じさせる。	
(3) 自分の考えをもたせ、目的に応じた方法で表現させる工夫	
・表したい水槽を表現するために試行錯誤し、粘り強く取り組めるようにする、またクラスで想像を膨らませ、協力する力を身に付ける。	
(4) 学びの成果を次の学習へとつなげる振り返り	
・クラスで考えた水槽づくりを体験することで、楽しみながら描いたり修正したりを繰り返したり、動作をつける際に何度もやり直したりすることで、児童は自分の思い描くものを表現することに抵抗感や不安感が少なくなると考える。自分の思いを、自信をもって表現できるような児童の姿につなげていく。	

4 本時の学習(3/4時間)

(1)目標

・想像を膨らませたことから表したいことを見付け、どのように表すか考え、表すことができる。

(2)本時の展開

	学習活動	◎指導上の留意点 ★情報活用能力の育成に迫る手だて	☆活用機器・資料 ◆評価〔評価方法〕
つかむ	1 本時の学習活動を確認する。 ・前時の活動を振り返り、本時の学習のためあとと学習の流れを確認する。	◎電子黒板を用いて前時の活動を振り返らせる。 ◎学習の流れを示し見通しをもたせる。 ◎水族館の画像を見せ、様々な生き物が水槽にいることに気付かせる。	☆本時の流れを電子黒板で示す。
	クラスで工夫して水族館をつくろう		
	2 友達の作品をみる。	◎Viscuit のランド機能を使い、クラスのみんなが描いた作品が一つの水槽で泳いでいることを示す。 ◎友達の生き物の「色や形の工夫」「動きの工夫」「その他の工夫」を発表させ「工夫」に気付かせる ★電子黒板にクラス全員の作品を集めたものを掲示する。	☆前時に描いた絵をViscuit のランド機能を使って見せる。
活動する	3 クラスの水槽の中にどんな生き物を入れたいかを考える。 4 水槽にいる生き物のプログラムをつくる。 ・前時まで制作した生き物やワークシートを活用しながら水槽をつくる。 ・生き物に限らず、海藻や岩などを制作する。	◎ワークシートに簡単な図面を描き、イメージするようにする ★Viscuit の基本操作や動きのヒントなどを資料にまとめ、「おたすけカード」として用意し、必要な児童に渡す。 ◎色や形、位置や動きなど考えて制作するようにする。	◆形や色、動きの感じを基に、想像を膨らませたことから表したいことを見付け、どのように表すか考えようとしている。(思考・判断・表現)〔発言〕
まとめる	5 振り返る。 ・クラスでつくった水槽をみて、次の時間にどのような工夫をして完成させるか話し合う。	◎本時で工夫したところを発表し、次の時間に何を作り、さらにどんな工夫ができるのかを発表させる。	◆つくりだす喜びを味わいながら水族館をつくる活動に取り組もうとしている。(主体的に学習に取り組む態度)〔発言、作品〕

情報活用能力の体系表(汐入小学校)※今後変更していく予定です。

資質	分類		I (1・2年生)		
A 知識及び技能	1	情報と情報技術を適切に活用するための知識と技能	① 情報技術に関する基本操作の技能	a	コンピュータの起動や終了、写真撮影などの基本操作ができる ソフトキーボードなどによる文字の正しい入力ができる
				b	電子ファイルの呼び出しや保存ができる
				c	画像編集・ペイント系アプリケーションの操作ができる
				d	
		② コンピュータの活用やプログラミングについての理解	a	身近な生活の中でコンピュータが活用されていることに気付く	
			b	コンピュータはプログラムで動いていることを知る	
	2	問題解決・探究における情報活用の方法の理解	① 情報収集、整理、分析、表現、発信の理解	a	身近なところから様々な情報を収集する方法を知る
				b	インタビューした内容を文で整理する仕方を知る
				c	相手に伝わるようなプレゼンテーションの方法を理解する
				d	メディアによる情報の伝え方の特徴を知る
		② 情報活用の計画や評価・改善のための理論や方法の理解	a	問題解決における情報の大切さを知る	
			b	情報の活用を振り返り、よさを確かめる	
3	情報モラル・情報セキュリティなどについての理解	① 情報技術の役割・影響の理解	a	情報技術発達の歴史を知り、情報技術のよさに気付く	
			b	情報技術の利用が健康を害することを知る	
		② 情報をやり取りする上での基本的な態度や考え方	a	人の作った物を大切にすることや他者に伝えてはいけない情報があることを知る	
			b	インターネット上には誤った情報があることを知る	
	c	コンピュータなどを利用するときの基本的なルールを知る			
	B 思考力・判断力・表現力等	1	問題解決・探究における情報を活用する力(プログラミング的思考・情報モラル・情報セキュリティを含む)	① 必要な情報を収集、整理、分析、表現する力	a
b					必要な情報を分析し、自分の言葉でまとめる
c					相手を意識し、分かりやすく情報を発信することができる
② 新たな意味や価値を工夫して見いだす力			a	他者の意見や考えを共有・情報交換し、新たな意味や価値を見いだすことができる	
			b	自分の意見や考えと他者の意見や考えを比較することができる	
			a	問題解決における情報の大切さを意識しながら情報活用を振り返り、よさに気付くことができる	
2		情報モラル・情報セキュリティなどについての理解	③ 自らの情報活用を評価・改善する力	a	問題解決における情報の大切さを意識しながら情報活用を振り返り、よさに気付くことができる
				a	情報に対し、自分の思いや考えをもつことができる
				b	情報に対する感想の相違点、類似点に気付くことができる
C 学びに向かう力・人間性等	1	問題解決・探究における情報活用の態度	① 多様な情報を検討し、考えを発信しようとする態度	a	情報に対し、自分の思いや考えをもつことができる
				b	情報に対する感想の相違点、類似点に気付くことができる
		② 試行錯誤し、計画や改善しようとする態度	a	発信された情報がどのように伝わっているかを考える	
			b	情報の活用を振り返り、できるようになったことに気付く	
	2	情報モラル・情報セキュリティなどについての理解	① 責任をもって適切に情報を扱おうとする態度	a	人の作った物を大切に、他者に伝えてはいけない情報を守ろうとする
				b	コンピュータや図書資料などを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする
		② 情報社会に参画しようとする態度	a	話合いの時の情報の伝え方などのルールやマナーについて理解する	
			b	情報を生活に生かそうとする	

Ⅱ (3・4年生)	Ⅲ (5・6年生)	学習内容	
キーボードなどによる文字の正しい入力ができる	キーボードなどによる文字の正確な入力ができる	基本的な操作	プログラミング
電子ファイルの呼び出しや保存ができる	電子ファイルのフォルダ管理ができる		
プレゼンテーションソフトの基本的な操作ができる	目的に応じたアプリケーションの選択と操作ができる		
インターネット上の情報の閲覧・検索ができる	インターネットや印刷物等により適切な情報を集めることができる		
身近な生活の中でコンピュータが活用されている場面を見だし、その仕組みに関心をもつ	身近な生活の中でコンピュータが活用されている場面を見だし、その仕組みを考える		
コンピュータの動作とプログラムの関係を知る	プログラムとは手順を自動化したものであることを知る		
大きな事象は小さな事象の組合せであることを知る	大きな事象を解決可能な小さな事象に分解できることを理解する		
条件を満たすまで動作を続ける場面があることを知る(繰り返し処理)	条件により動作が変化する場面があることを知る(条件分岐処理)		
順次処理や繰り返し処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をする	順次処理や繰り返し処理、条件分岐処理を組み合わせ、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す体験をする		
調査や資料等による基本的な情報の収集の方法を知る	集めた情報を理解し、共通点や相違点を整理する	問題解決・探求における情報活用	
インタビューやアンケートなど、自ら情報を得る方法を理解する	様々なデータを、コンピュータを用いて表やグラフに整理する方法を理解する		
相手や目的を意識したプレゼンテーションの方法を理解する	自他の情報を組み合わせ、目的を意識したプレゼンテーションの方法を理解する		
メディアによる情報の伝え方の違いに気付く	メディアによる特徴や違いを理解したうえで、ICTを活用して情報を共有したり、話し合いの際に根拠を示したりできる		
目的を意識して情報活用の見通しを立てる手順が分かる	問題解決のための情報及び情報技術の活用の計画を立てることができる		
情報の活用を振り返り、改善点を見いだす手順が分かる	情報及び情報技術の活用を振り返り、効果や改善点を見いだすことができる		
ネットワークやコンピュータが日常生活に欠かせない物になったことを理解する	情報技術の特徴に合わせた利用の方法や基本的な仕組みを理解する	情報セキュリティ	
情報技術のもたらす心身への影響と節度ある使い方を理解する	情報技術のもたらす心身への影響について理解し、ルールや節度を守って利用する		
個人情報保護や著作権について理解し、守ろうとする	個人情報保護や著作権について理解し、画像や著作物に対する取扱いに気を付けようとする		
インターネット上の適切な行動を知り、判断する	誤った情報や危険な情報があること、ルール、マナーに反する行為を知り、適切に判断し行動できる		
コンピュータウイルスの危険性を理解する	セキュリティ対策について基本的な方法を知る		
必要に応じた情報収集や整理を行い、対象についての分析を行うことができる	対象についての分析から考察し、導き出された意見や考えをまとめることができる	問題解決・探求における情報活用	プログラミング 情報セキュリティ
問題解決に必要な情報を選択し、分析、再考をして解決策を見付けることができる	情報交換や共有を行う際に、発信者の意図を理解し、適切に回答することができる		
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	目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせ、聞き手とのやり取りを含めて効果的に表現する		
他者の意見や考えを共有・情報交換し、推論をして伝え合うことができる	情報の傾向と変化を捉え、類似点や規則性を見付け、他との転用や応用を意識しながら問題に対する解決策を考察する		
自分を含めた複数の情報や考え方を精査し、導き出される新たな意味や価値についてまとめることができる	導き出された新たな意味や価値について再度精査し、創造力や言語力や協働能力などの相互作用の力を高めることができる		
自らの情報の活用を振り返り、手順の組み合わせをどのように改善していけばよいかを考える	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		
情報に対し、自分の思いや考えを広げることができる	情報に対し、自分の課題と結び付けたり、自分の考えを深めたり、多様な情報と比較・検討したりすることができる	問題解決・探求における情報活用	プログラミング
思考ツールを使って、多様な情報を発信することができる	情報からの多様な見方・考え方を生かして、整理したり創造的な解決策を見いだしたりすることができる		
目的に応じて情報の活用の見通しを立てようとする	見通しを立てて計画し、試行錯誤を繰り返して目標を達成する。		
情報の活用を振り返り、改善点を見いだそうとする	情報及び情報技術の活用を振り返り、より効果的な方法を見いだそうとする		
個人の権利(プライバシー等)や自他の情報の大切さを踏まえ、尊重しようとする	情報に関する自分や他者の権利があることを踏まえ、尊重しようとする	情報セキュリティ	
情報の発信や情報をやりとりする場合にもルール・マナーがあることを踏まえ、行動しようとする	通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえ、行動しようとする		
情報通信ネットワークを協力して使おうとする	情報通信ネットワークは共用のものであるという意識をもって行動しようとする		
情報や情報技術を生活に生かそうとする	情報や情報技術をよりよい生活や社会づくりに生かそうとする		