

デジタル学習基盤による情報活用の飛躍的充実

情報活用の場面

収集 判断
表現 処理
創造 発信
伝達

飛躍的充実の場面

- すぐに
- いつでも
- どこでも
- 1人1人に応じて
- 大量に
- 誰とでも
- 何度でも



情報活用能力の育成



基本コンセプト

これからの時代を生き、これからの時代をつくる子ども達を育てる
～社会の変化に対応し、未知の課題を解決できる基本的な資質・能力を育てる～

教える場面と取り
組ませる場面

教師主導

子供主体

バランスよく

体系的に
育む

発達段階に応じた取り組み

支える土台

ノートや鉛筆のように
指示がなくても
自分で使う

・ICT支援員の配置 ・1人1台端末を活用した授業改善検討委員会の実践 ・柏市GIGAWebや情報共有掲示板にて情報の共有等

段階的に子供主体へ

授業・単元設計の精緻化

教師主体

バランスよく

子供主体

子供へ 委ねる段階	1	2	3	4
課題	教師が課題を決める	子供に選択肢から選ばせる	子供が選択肢をつくり、選ぶ	子供が自分で課題を決める
過程	教師が意識して過程を回す	過程の一部を子供が回す	ほぼ子供の意思決定で過程を回す	全て子供の意思決定で過程を回す
形態 (個別・協働)	教師が誰とどう学ぶかを定める	過程の一部で誰とどう学ぶかを子供が決める	過程のほぼ全てで誰とどう学ぶかを子供が決める	全ての過程で誰とどう学ぶかを子供が決める
ツール	教師が何を使うかを定める	子供に選択肢から選ばせる	ほぼ子供が自分で使うツールを決める	子供が自分でツールを決める
空間	教師が学びの空間を決める	子供に選択肢から選ばせる	ほぼ子供が自分で学ぶ空間を決める	子供が自分で学ぶ空間を決める
ペース	全員同じペースで学ぶ	一部学びたいペースで学ぶ	子供がほぼ学びたいペースで学ぶ	子供が学びたいペースで学ぶ

【柏市版】問題解決・探究における情報活用の過程での情報活用能力体系表（スキル・モラル以外）

【柏市版】問題解決・探究における情報活用の過程での情報活用能力育成体系表（スキル・モラル以外）

	Step1 (小学校低学年程度)	Step2 (小学校中学年程度)	Step3 (小学校高学年程度)	Step4 (中学生程度)
課題の設定 A	A1 問題意識を持つ	A2 課題を解決するための見通しを持つ	A3 課題を解決する計画に沿って、情報手段の活用計画を立てる	A4 目標を明らかにし、根拠を持った課題解決の計画を立てる
情報の収集 B	B1 身近なところから情報を収集する。	B2 情報の特徴・傾向・変化を捉えながら調査や資料から情報収集する	B3 情報の特徴をとらえ、調査や実験・観察など多様な情報収集の方法を選んで使う	B4 目的に合わせてネットワークの利用も含む方法を考えて情報を収集する
整理・分析 C	C1-① 簡単な絵や図、表、グラフで整理する	C2-① 情報どうしのつながりを見つけたり、観点をまとめて整理する	C3-① 目的に応じて適した方法を選んで、整理分析する	C4-① 情報メディアの特性を踏まえて、目的や状況に応じて情報を整理する
	C1-② 情報を分解、仲間分け、関連づけなどをして情報のつながりを考える	C2-② 情報から全体の特徴・要点を捉える C2-③ 情報と情報の関係から比較分類する	C3-② 情報の規則性や類似性などの特徴から他に関連づけて課題に対して考察する C3-③ 情報を多様な関係づけをして整理分類する	C4-② 目的に応じてとらえた情報から多様な視点での課題に対して考えを持つ C4-③ 比較・分類・経験付けなど多様な視点で情報を整理する。
プログラ ミング D	D1 順次処理とは何かを理解する	D2 順次処理及び繰り返し処理などを組み合わせたプログラミングを体験する	D3-① 順次処理及び繰り返し処理、条件分岐処理を組み合わせたプログラミングを体験する	D4-① 生活や社会における問題を、ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミングによって解決する活動を通して身に付ける【※技術・家庭科(技術)】
			D3-② 図示で手順を評点する	D4-② 生活や社会における問題を、計測・制御のプログラミングによって解決する活動を通して身に付ける【※技術・家庭科(技術)】
				D4-③ 問題解決の手続きをアルゴリズムやアクティビティ図等を用いてモデル化する
				D4-④ プログラムを作成、評価し、改善する
まとめ・表現 E	E1-① 簡単な絵や図、表、グラフに表す	E2-① 観点を決めて表やグラフに整理して表す	E3-① 情報の整理の方法を目的に応じて使い分けて整理する	E4-① 情報の整理の方法を目的に応じて使い分けて整理する
	E1-② 自分の言葉で表す	E2-② 整理した情報から、自分の考えを持つ	E3-② 情報の規則性や類似性などの特徴から自分の考えを作り出す	E4-② 情報の規則性や類似性などの特徴から自分の考えを作り出す
	E1-③ 相手にわかりやすく表現する	E2-③ 相手に合わせた方法を選び、情報を組み合わせで表現する	E3-③ 目的や意図に合わせ、複数の表現手段を組み合わせ、聞き手とのやりとりを含めて表現する	E4-③ 目的や意図に合わせ、情報を組み合わせ、統合的に表現し、ネットワークをつかって表現・発信、創造する
振り返り・改善 F	F1-① 学習の様子を自分の言葉でまとめる	F2-① 学習を振り返り情報活用の大切さを見出す	F3-① 自身の情報・情報手段の活用の傾向をとらえ、次への生かし方を見出す	F4-① 課題に対する多様な情報・情報手段の活用を見出す
	F1-② 情報活用のよさを確認する	F2-② 情報活用の方法の改善点を見出す	F3-② 情報活用の効果・改善点を見出す	F4-② 情報・情報手段の活用を効率化の視点から評価・改善する