

GIGAスクール 田辺市教育DX の実現へ

改訂版

令和5・6年度研究テーマ

『対話の広がり、

深まりのある教育活動の充実』

～ICTの効果的な活用を通して～

田辺市教育委員会（令和7年3月）

編集協力：和歌山大学教職大学院 学校支援プロジェクト



【学習の基盤】となる【情報活用能力】

情報活用能力とは

課題を発見する・調べる・まとめる・伝える等の情報活用の実践力をはじめ機器類の操作能力、思考ツールの活用、情報モラル、プログラミング能力等を含む広範囲に及ぶ能力（学習指導要領上、「情報活用能力」は「言語能力」と並び「育成すべき資質・能力」）とされており、計画的に育成を図る必要があります。

タイピングを含む基本操作の習得

各種ツールの基本操作を習得し、書字速度以上のタイピングを目指します。

思考ツールの活用方法の習得

各種情報や考え方を整理する・分析・表現するために「思考ツール」の適切な使い方を学びます。

学習規律を含む情報モラル

情報検索での注意や著作権・肖像権、クラウド上での書き込みのルール・マナーなどをきちんと身につけます。

情報活用の実践力

手段の選択、情報の収集・判断・表現・処理・創造および発信・伝達まで含む一連の力を指します。

情報活用能力は、「意識」して指導にあたり、児童生徒に「見える化」し、「評価する場面」を設定することが重要です。また、学年・教科を通じて「体系化」し、計画的・系統的なカリキュラムを構築していきましょう。

和歌山県教育委員会「きのくにICT」情報活用能力一覧表(令和6年8月公開)

情報活用能力一覧表		【R6年度改訂版 version1.0】		※当一覧表の上位学年の項目は下位学年を達成したものととして記述しています	
		小学校低学年	小学校中学年	小学校高学年	中学校
課題の設定	A1 計画する	これから取り組む活動のために必要な情報について理解している。	情報を得るためにはどの程度の時間や活動	どのような方法でどういった情報を得られ	条件を踏まえて課題解決のための手段・方法を
	A2 調査方法の理解	身近なところから情報を得ている。			を選び、そのための手順を決めることができる。
	B1 写真・映像・音声などの収集	安全や不注意による失敗に気をつけて、写真を撮影・録音することができ、必要とする資料が手に入る。			条件（時間・活動範囲）を踏まえて、課題解決の目的に即して最適な情報収集の手段や方法を提案することができる。
	B2 学校図書館・資料室での情報収集				目的・条件設定に留意し、撮影・収録することができる。また、撮影・収録した写真・映像などのデータを管理することができる。
	B3 インターネットでの情報収集	ブラウザを起動して、指定のページを開く（二次元的）に閲覧することができる。			学校図書館・資料室にどのような書籍・辞典・資料があるかを把握することができる。
	B4 インタビュー	インタビューの目的を相手に伝えることができる。			引用するサイトの信頼性を確認したり、他のサイトと比較するなどして、情報の信頼性を判断することができる。
情報の収集	B5 メモを取る	日時・場所・相手などの情報をメモすることができる。			インタビューの回答を聞きながら、必要な内容を、キーボードなどで入力・記述することができる。
	B6 アンケート	聞きたいことを絞らねばならない。			アンケートの趣旨を適切に説明し、アンケートをフォームなどにより実施することができる。
	C1 比較する				2つ以上の出所の異なる情報の共通点や相違点について根拠を示して説明することができる。
	C2 分類・整理する				集めた情報の根拠を明確にし、ランキングして整理したり、ラベリングして整理したりすることができる。
	C3 図解する				思考ツールを活用して、整理する視点を設け、共通点や相違点を明らかにすることができる。
	C4 構成する	伝えたいことを順序立てて構成することができる。			対象に応じて各種構成手法を選んで、伝えたいことを組み立てることができる。
まとめ	D1 文書作成・レイアウト	簡単な文章を入力することができる。			右寄せ、タブなどを用いて文書を作成できる。必要な情報（図表・表）を文章中に配置できる。
	D2 表・グラフの作成	表を作成して数値・項目を記述（入力）することができる。			適切なグラフを選んで作成することができる。また、目盛りの数値表示が設定できる。
	D3 新聞作成	取材・収集活動を振り返り、自らの考えを文章化することができる。			相手に伝わるよう、定められた分の優先順位や取り付け、見出しを設けることができる。
	D4 ポスター作成	伝えたい内容を選び、紙面のレイアウトを工夫することができる。			手を整理し、複雑にならないよう、たいし言葉や図表を整理し、表現することができる。
	D5 スライド作成	文字や画像を貼り付けたスライドを作成することができる。			手を整理し、視認性を工夫したり、ジョン効果などを取り入れ、印象を印象に仕上げることを意識することができる。
	E1 報告する	事前に準備した内容を読み上げることができる。			条件（時間・方法など）を考慮し、状況を判断しながら、適切な手段を選ぶことができる。
表現・発信	E2 ディスカッション・協議	他者の意見を聞いて、話をつなぐことができる。			合意形成を図りながら、結論を
	E3 プレゼンテーション	スライドやポスターに書かれたことを読み上げながら発表することができる。			
	E4 校内ネットワークなどの発信	情報モラルやマナーに気を付けて、自己の考えを校内ネットワークなどに書きこむことができる。			

学習指導案に情報活用能力の育成を位置付け計画的に指導する

大坊小学校や上芳養中学校では、情報活用能力のコード番号を指導案に記載し、その育成を意識した指導と評価を実施しています。

学校独自にカスタマイズ

秋津川小学校では、学校の実態に応じて独自にカスタマイズされた情報活用能力チェックシートを作成。

詳細版（操作スキル・情報モラル・プログラミング能力等を含む）は下記URLにアクセスして下さい。
<https://www.pref.wakayama.lg.jp/prefg/500100/jyuhouka/d00213120.html>
 もしくは「きのくにICT」で検索

【個別最適な学び】と【協働的な学び】の実現

一体的な充実

個別最適な学び

指導の個別化

一定の学習目標を全ての児童生徒が達成することを目指し、児童生徒らの個々の特性や学習進度、学習到達度等に応じ、指導方法・教材や学習時間等を工夫し、柔軟な指導を行います。個々の児童生徒に応じて異なる方法等で学習を進めることもあります。また、支援の必要な子供に対して、より重点的な指導・効果的な指導を実現していきます。



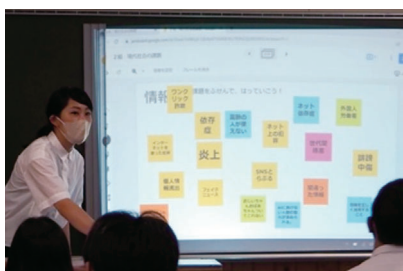
学習の個性化

児童・生徒らの興味・関心等に応じ、課題の設定、情報の収集、整理・分析、まとめ・表現を行う等、教師が個々の児童生徒一人一人に応じた学習活動や学習課題に取り組む機会を設定することで、学習が最適となるよう調整していきます。この実現のためには、「言語能力、情報活用能力、問題発見・解決能力等」の「学習の基盤となる資質・能力」が必要です。



協働的な学び

ロイロノート等で意見を書いたり、情報をまとめたり、思考を可視化すれば、学級内での共有・協働作業が容易です。他者の情報を参照することで、比較・検討し、自身の学びをブラッシュアップしていけます。また、協働的な学びは、学校外にも広がります。教育クラウドやテレビ会議アプリを使用することで、他校や他所の専門家とつないで学ぶことも出来ます。こうして、他者を価値ある存在としてとらえることも重要です。



教科書準拠二



創作的な活動



児童らが作成したの番組がQRコード視聴できる（芳養）

地域のよさを発信するために動画



クラス内で
学年を超えて
地域と
周辺校と
県外の学校と
専門家と
海外と

国語科での
共有・比較の事例▶
(大坊小学校)

(デジタルトランスフォーメーション)

校務の情報化の推進

健康観察結果が蓄積されていくことによって、児童生徒らの変容を客観的に捉えられるようになります。また、分散管理されている出欠状況・保健情報、図書の貸出状況・学習状況（ポートフォリオを含む）、授業の振り返り、各種所見等の校内情報とリンクすることで、児童生徒らの違った面を見出したり、先を見越した指導が実現します。



児童生徒等が数多くの成果物（児童生徒等の作成した地域CMや番組等）を作成しています。これらは、地域の様子を児童生徒等の目線で切り取ったその時代の貴重な資料ともいえます。デジタル作品は劣化せず、場所も取りませんが、必要な時にアクセスできるように適切な管理・蓄積方針のもとアーカイブしていく必要があります。

授業設計の変容と環境整備

[illegible]

◀ 単元デザインシートにロイロノート（思考ツールを含む）の活用を位置付ける。
（上芳養小学校）

タブレットの自宅持ち帰りによって、予習・復習・宿題のあり方が変化しています。各種映像・番組の事前視聴、シミュレーション教材へのアクセス、創作活動を自宅学習とするなど家庭利用と対面授業を組み合わせることで効果をあげています。



明洋中学校のGIGA対応PC室(左)と大塔中学校のMIRAI Lab



「自由進度学習」など、 より主体的な学びへ

次元コードコンテンツへのアクセス



教科書に掲載されている二次元コードを読み取り、各種の資料・映像等を個々の学習進度に応じて活用していきます。

各種ウェブサイトコンテンツの活用

ウェブサイトの各種デジタル教材に児童・生徒自身でアクセスして利用（学習系、図鑑系、地図、シミュレーション教材、動画解説等多様な学習コンテンツを個々のタブレットで活用）

ドリル系個別学習アプリの活用

すらら・e ライブラリなどの個別学習アプリは、朝学・家庭学習にも計画的に取り入れられています。また、学習履歴（スタディログ）を分析して、苦手分野の指導にも活かします。

◀▶間接指導時での利用の様子
（上秋津小学校・大坊小学校）

※多様な教材や学習方法を経験し、児童生徒自身が自らに適した学習の進め方を学んでいくことも「指導の個別化」のねらいです。

▼「世界遺産サミット in たなべ」で自信をもってプレゼンに挑む児童の様子（三里小学校）



デザイン性の高いリーフレットを作成し海外へ発信
（秋津川小学校）



地域・家庭向けドを読み取ると小学校）



▼Canva のテンプレート機能を用いて、取材活動のまとめや各種プレゼンテーションを作成（上芳養中学校）



交流・協働するツールとしてのICT活用

田辺市内の学校との遠隔交流学習



▲年間を通じて複数の地域の学校と交流
（秋津川小学校）

自分の考えとの「ずれ」が相手の意見への興味・きっかけに



キャリア教育での専門家との交流（上芳養中学校）▲

クリエイターとして 創造性を解き放つ活動へ

プログラミング教育のUPDATEと確実な実施

小学校で必修化されたプログラミング教育は、中学校（技術・家庭科）へ引き継がれます。思考力（プログラミング的思考）や問題解決能力を育くむとともに、創作的な活動にもつなげていきます。「きのくにICT教育」では、プログラミング教育の実践事例を、小学校・中学校・高等学校版ともに更新しており、校種を超えて継続的・系統的指導の重要性が示されています。

総合的な学習の時間 中学年～高学年

地域の特産物をテーマにして「みんなが遊べるゲーム」をつくらう

単元（題材）の目標

- 地域の「特産物」を調べ、体外的なアピール活動をおこなうことで、地域の一員として地域に貢献し、自分たちの住む地域に誇りを持つ。
- 地域の特産物を「ゲーム化」し、多くの方々に遊んでもらうことで、表現・発信活動としてプログラミングが役立つことを理解する。

背景には学校の周辺やスケッチした風景などの写真を挿入する

地域を代表する特産物や生き物を登場させる。

上から下へ移動する特産物をタッチすると、その位置の座標を変更してもよい。

▲作成するプログラムのイメージ画面 (Scratch)

単元指導計画

授業展開	授業名	標準時数
①	特産物を調べ、背景を決めよう	1～2時間
②	キャラクターをデザインしよう	1～2時間
③	キャラクターを操作する・動きをつけよう	1～2時間
④	ゲーム性を向上させよう	1～2時間

ポーズ

作品を撮影して背景を切り取る作業画面の例

キャラクターのプログラム

プログラミングによって粘土作品に動きを設定する画面の例

学習活動

- ・ 目的に応じたプログラムを作成する。
- ・ micro:bit を設置するための指示物や収容するボックスなどを作成する。

指導上の留意点

※プログラム例:

備考

※画面例:

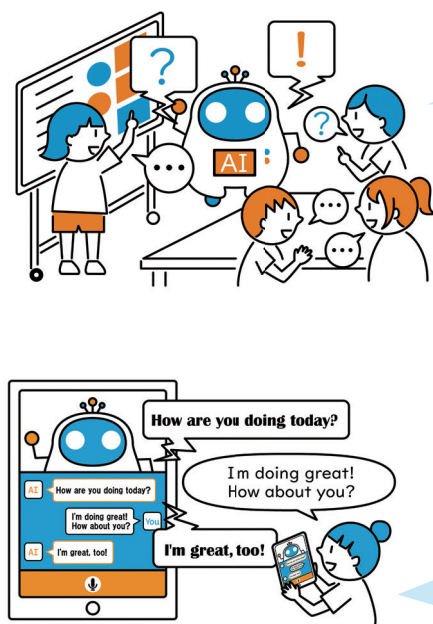
【ETCゲートの完成イメージ】

左側の1号機の上を自動車が通り過ぎると、照度センサが感知します。その信号を、2号機に送り、サーボモータを90度回転させてゲートを開けます。

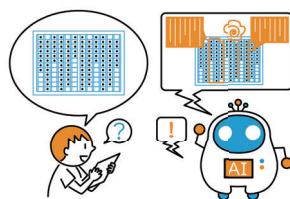
※プログラミング教育指導案集（令和6年度更新版）については、「きのくにICT教育」のWebサイトを参照して下さい。

「生成AI」の学習利用に向けて

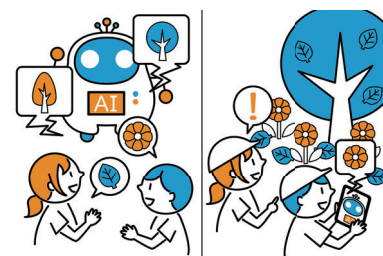
児童生徒らは、適切な使用のための「情報活用能力」を身に着けた上で、学習のパートナー・サポーターとして生成AIの活用を推進します。



議論やディベートのパートナーや、意見の交流相手としても生成AIの活用が見込まれます。上芳養中学校では、理科の授業などで既に活用されています。



アイデアの創出、推敲や発展の仕方、語学学習、調べ学習など、多くの学習場面での活用方法が模索されています。



※生成AIの利用については、「初等中等教育段階における生成AIの利活用に関するガイドライン（Ver.2.0）（令和6年12月26日公表）」を参照してください。

https://www.mext.go.jp/a_menu/other/mext_02412.html