令和６年度 学力向上に係る効果的な取組事例
「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」
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」を味わう～

実践１　個に応じた指導と協働的な学び

学年	小学校　第５学年	教科等	国　語
単元名	目的や条件に応じて話し合おう		
個別最適な学びと協働的な学びに向けた工夫			
身につけさせたい力	・互いの立場や意図を明確にしながら計画的に話し合い、考えを広げたりまとめたりすること		
工夫	①テーマの工夫　「１年生との交流会でみんなで楽しく過ごすため」の活動を話し合う。 ②一人一人が自由に考える時間の確保とワークシートの活用（個に応じた指導の充実）。 ③グループで発表　⇒思考ツール（座標軸）の活用。班の中で意見をあわせ新たな考えを生み出す。 ④タブレットで話し合いの様子を録画する。　自分たちの話し合い方を客観的に振り返る。 ⑤学びを活かす体験をする。→実際に他学年と交流することで、「できた」を味わう。		

自力解決

伝えあい

学びあい

「できた」を味わう

実践２　ICT を活用した他校の子どもたちとの学び

学年	小学校　第５学年	教科等	総合的な学習の時間
単元名	おいしいお米を作ろう！～稲作を通じた、980 キロの遠隔地交流～		
個別最適な学びと協働的な学びに向けた工夫			
身につけさせたい力	・お米づくりを通して、自然の恩恵への感謝の思いを育む ・他県の児童との交流を通し、文化の違いや互いの良さを学び、よりよい人間関係を形成していく		
工夫	①学校の敷地内に田んぼを作り、田植えや稲刈りなど一連の稲作を体験する学習を行った。 ⇒　学年の児童全員で協力して取り組み、作ることの大変さや喜び、協力する楽しさを学ぶ。 ②お米作りを実施している他県の小学校とオンラインでの交流。意見交換や情報交換を行った。 ⇒　田植えの感想や、苦労した点、工夫した点などを意見交換し、共感的理解が図れた。 互いの地域の良さや特産品等の紹介を行うなど、相互理解を図った。 ③教科横断的な学習として、社会の学習内容とも関連付け、米作りについての学習理解を深めた。		

田んぼ作り・田植え

鹿児島市の小学校との交流

収穫・稲刈り

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、児童生徒に身につ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				小学校 低学年	小学校 中学年	小学校 高学年	中学校
A	活動スキル	コンピュータや図書などの様々な情報や情報手段を活用するための基礎的な知識・技能	A1:PCの操作	□ コンピュータの起動や終了 □ 電子ファイルの呼び出しや保存	□ キーボードなどによる文字の正しい入力方法 □ 電子ファイルの検索	□ キーボードなどによる文字の正確な入力 □ 電子ファイルのフォルダ管理	□ キーボードなどによる十分な速さで正確な文字の入力 □ 電子ファイルの運用（圧縮・パスワードによる暗号化、バックアップ等）
			A2:記録と編集	□ 写真撮影 □ 画像編集、ペイント系アプリケーションの操作	□ 動画撮影 □ 映像編集アプリケーションの操作	□ 目的に応じたアプリケーションの選択と操作	□ 目的に応じた適切なアプリケーションの選択と操作
			A3:情報収集	□ 身近なところから様々な情報を収集する方法（図書館・インタビュー・観察等）	□ インターネット上の情報の閲覧・検索 □ 調査や資料等による基本的な情報の収集の方法（新聞・リーフレット等）	□ 電子的な情報の送受信やAND、ORなどの論理演算子を用いた検索 □ 調査や実験・観察等による情報の収集と検証の方法	□ 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 □ 調査の設計方法 □ クラウドを用いた協働作業
			A4:口頭発表等	□ 相手に伝わるような発表の方法	□ 相手や目的を意識した発表の方法	□ 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方法	□ Webページ、SNS等による発信・交流の方法 □ 安全・適切なプログラムによる表現・発信の方法
B	探究スキル	情報を結び付けて新たな意味を見出したり、問題発見・解決に向けて適切かつ効果的に情報を活用する思に働く思考・判断・表現力	学習のプロセス　B1:課題の設定 学習計画	□ 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 □ 決められた計画にそって見通しをもつ	□ 収集した情報から課題を発見・設定する □ 目的を意識して、課題解決に向けた情報活用の見通しを立てる	□ 地域や社会の事象から課題を発見・設定する □ 課題解決のための情報活用の計画を立て、解決に向けて調整しながら実行する	□ 条件を踏まえて、課題解決のための情報活用の計画を立て、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	□ 身近なところから課題に関する様々な情報を収集する	□ 調査や資料等から情報を収集する	□ 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ながら情報収集する	□ 調査を設計し、情報メディアの特性を踏まえて、効果的に情報検索・検証する
			B3:整理分析	□ 集めた情報を仲間分けする □ 簡単な絵や図、表やグラフなどを用いて情報を整理する □ 情報の大体を捉え、分解・整理する	□ 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 □ 観点を決めた簡易な表やグラフ、「考えるための技法」を用いて情報を整理する □ 集めた情報から見出した特徴や関係性をもとに、新たな考えや意味を見出す	□ 情報の傾向と変化を捉え、類似点や規則性を見出す □ 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・活用し、情報を整理する □ 見出した類似点や規則性を、他の事象にも転用や応用可能か試しながら解決策を分析する	□ 目的や状況に応じて統計的に整理する □ 「考えるための技法」を組み合わせて活用し、情報を整理する □ 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策を明らかにする
			B4:まとめ表現	□ 整理した情報を自分の言葉でまとめる □ 相手を意識し、わかりやすく表現する □ まとめたものを使って、わかりやすく伝える	□ 相手や目的を意識して、表現方法を選択してわかりやすく表現する □ 自他の情報を組み合わせて表現する □ まとめたものを使って、わかりやすく伝える	□ 目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせて表現する □ 聞き手とのやりとりを含めて効果的に表現する □ まとめたものを組み合わせて、わかりやすく伝える	□ 目的や意図に応じて情報を統合して表現する □ 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 □ まとめたものを組み合わせて、わかりやすく伝える
			B5:振り返り改善	□ 問題解決における情報の大切さを意識する □ 情報活用を振り返り、活用することの良さに気付く	□ 自らの情報の活用を振り返り、手順の組み合わせの改善について考える	□ 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	□ 情報及び情報技術の活用を効率化の視点から評価する □ より良い課題解決に向けての改善を論理的に考える
C	プログラミング	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分が意図する一連の活動を実現するために論理的に考えていく力	C1:身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることへの気付き	□ コンピュータの存在 □ プログラムの役割 □ 命令の順次処理	□ 身近な生活におけるコンピュータの活用 □ 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 □ 命令の繰り返し、条件分岐処理、変数 □ 手順を図示する方法	□ 社会におけるコンピュータの活用 □ 意図した処理を行うための適切なプログラムの作成、評価、改善 □ 図示（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	□ 社会におけるコンピュータや情報システムの活用 □ 情報のデジタル化や処理の自動化のしくみ □ 情報通信ネットワークの構成と、情報を利用するための基本的しくみ □ 問題発見・解決のための安全・適切なプログラムの制 □ 動作の確認及びデバッグ □ アクティビティ図等のモデリング言語によるアルゴリズムの表現方法
			プログラミング的思考　C2:課題の設定・計画	□ 目的に合わせて自分なりに予想する	□ 目的や意図に合わせて見通しを立てる	□ 目的や意図に合わせて選択を立てて見通しを立てる	□ 目的や意図、条件を踏まえて、計画を最適化する
			C3:情報の分解・抽象化	□ 大きな動きをいくつかの小さな動きに分解できることに気づく □ 目的に合わせて、必要な要素を選ぶ	□ 大きな動きをいくつかの小さな動きに分解する □ 目的や意図に合わせて、必要な要素を見出す	□ 大きな動きをいくつかの小さな動きに適切に分解する □ 目的や意図に合わせて、必要な要素を見出す	□ 大きな動きをいくつかの小さな動きに適切に分解する □ 目的や意図、条件を踏まえて、必要な要素を見出す
			C4:データの分類・傾向	□ 事象の中に類似性や関係性があることに気づく	□ 事象の中から類似性や関係性を見出す	□ 事象の中から見出した類似性や関係性を適用し、問題解決に利用する	□ 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て問題解決に利用する
			C5:解決の手順	□ 問題解決に手順があることに気づく	□ 問題解決に向けた手順を考え、実行する	□ 問題解決に向けた効果的な手順を考え、実行する	□ 問題解決に向けた安全・適切な手順を考え、実行する
			C6:分析・評価	□ うまくいかない原因を考えようとする	□ 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	□ 問題解決に向け、複数の計画を立て実行し、他者と協働しながら評価・改善を考える	□ 問題解決に向け、複数の計画を立て実行し、解決結果や解決過程を評価、改善および修正する
D	情報モラル・情報セキュリティ	情報社会や情報手段の特性の理解と、安全かつ適切に情報手段を活用しようとする態度	D1:情報モラルに気をつけて情報を活用する	□ 人の作った物を大切にすること □ コンピュータなどを利用するときの基本的なルール	□ 情報の発信や情報をやりとりする場合のルール・マナー □ 情報の発信や情報をやりとりする場合の責任 □ 自分の情報や他人の情報の大切さ	□ 情報に関する自分や他者の権利 □ 通信ネットワーク上のルールやマナー □ 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 □ 情報メディアの利用による健康への影響	□ 情報に関する個人の権利とその重要性 □ 社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていること □ 情報社会における自分の責任や義務 □ 健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方
			D2:情報セキュリティに気をつけて情報を活用する	□ 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	□ 生活の中で必要となる基本的な情報セキュリティ	□ 情報を守るための方法 □ 情報技術の悪用に関する危険性 □ 生活の中で必要となる情報セキュリティ	□ 情報セキュリティの確保のための対策・対応の必要性 □ 仮想的な空間の保護・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」「探究スキル」「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。