

自律的に学ぶ力を育てる「教科書の構造的な読み取り」指導— ICT活用につながる情報活用の基礎づくり —

1 どのような力を育成することを
目指して取り組んだか

(1) 情報の整理・比較・構造化

教科書を一次情報として必要な情報を取り出し、内容の流れや相互の関係を整理・比較しながら考えを形成する力の育成を目指した。

(2) 自律的な学習態度(自己調整学習の基盤)

教師の指示を待つのではなく、教科書の構成に着目して学習の見通しを立て、自ら探究を進める力の育成を目指した。

0 【情報活用能力の育成】 質の高い探究をデザインする

段 階	📖ホップ	🚀ステップ	🌟ジャンプ
	ICTを「文房具」にする段階	考えを可視化して共有する段階	探究し、学びを自らデザインする段階
学びのゴール	📖 基本スキル：ICTに慣れ、情報を正確に「見つけ・集め・整理する」ことを身につける。教師主導で丁寧に教える。	🔍 分析・発信力：情報を整理・比較し、自分の考えをまとめて発信する力を養う。教師はファシリテーターとして関わる。	🚀 自律的探究：課題を設定し、情報活用プロセスを自律的に使いこなす。教師は見守るサポーターとして必要な支援を提供する。
学びのアクション (子どもの活動)	ビギナー（新しいことを学ぶ人） <input checked="" type="checkbox"/> 教科書や資料から情報を読み取る <input checked="" type="checkbox"/> インターネットで情報を検索する <input checked="" type="checkbox"/> タイピング（ローマ字）で情報を入力する <input checked="" type="checkbox"/> 集めた情報を整理・まとめる	コラボレーター（他者と協働する人） <input checked="" type="checkbox"/> 複数の情報を整理・比較して意味を考える <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考えを文章や図でまとめて発表する <input checked="" type="checkbox"/> 共同編集ツールで仲間と協力して課題に取り組む	デザイナー（学びを自らつくる人） <input checked="" type="checkbox"/> 自分で課題を設定し、情報を主体的に収集・整理・分析する <input checked="" type="checkbox"/> 発表方法を工夫して、自分の学びを他者に発信する <input checked="" type="checkbox"/> 探究の過程で改善や再構築を行う
学びを導く 先生の関わり	ナビゲーター（教える人・準備する人） <input checked="" type="checkbox"/> ICTの基本操作やツールの使い方を教える <input checked="" type="checkbox"/> 資料や環境を整える <input checked="" type="checkbox"/> 簡単な課題で成功体験をサポートする	ファシリテーター（伴走する人） <input checked="" type="checkbox"/> 対話を促し、グループの意見を全体で共有・異なる視点を紹介 <input checked="" type="checkbox"/> 思考の深まりや理解度を見取りながら支援する	コーチ（見守る人） <input checked="" type="checkbox"/> 子どもの自発的な探究やアウトプットを尊重し温かく見守る <input checked="" type="checkbox"/> 必要に応じてヒントや資料で支援する <input checked="" type="checkbox"/> 学びの環境を整え、自律的学習を促す
発達段階（目安）	小学校低学年（1～2年生）	小学校中学年（3～4年生）	小学校高学年（5～6年生）～中学生

塩尻モデル「情報活用能力の育成」：生涯にわたって主体的に学び続け、自らの人生を能取りする力の育成

2 具体的な実践プロセス

(1) いつ：社会科の単元導入の時間に実施

(2) 何を：塩尻市独自の「情報活用能力：ステップ」に位置づけ、複数の情報を整理・比較しながら意味を考える学習活動を行った。

(3) どのように（具体的な工夫）

①「見方・考え方」の可視化：教科書の「注目すべきポイント（時期・場所・推移・相互関係）」を明示し、情報を捉える視点を共有した。

②情報の構造化（アナログ×デジタル）：教科書に矢印や記号を書き込み、知識同士のつながりを可視化する手法を「読み取りのテクニック」として定型化した。

③モデリングの共有：実践の進め方や工夫を塩尻市LDX校のグループチャットで共有し、共通理解を図った。

自律的に学ぶ力を育てる「教科書の構造的な読み取り」指導— ICT活用につながる情報活用の基礎づくり —

3 自ら問いを立て、解決に向かう子どもの姿

(1) 子どもの学びの変容

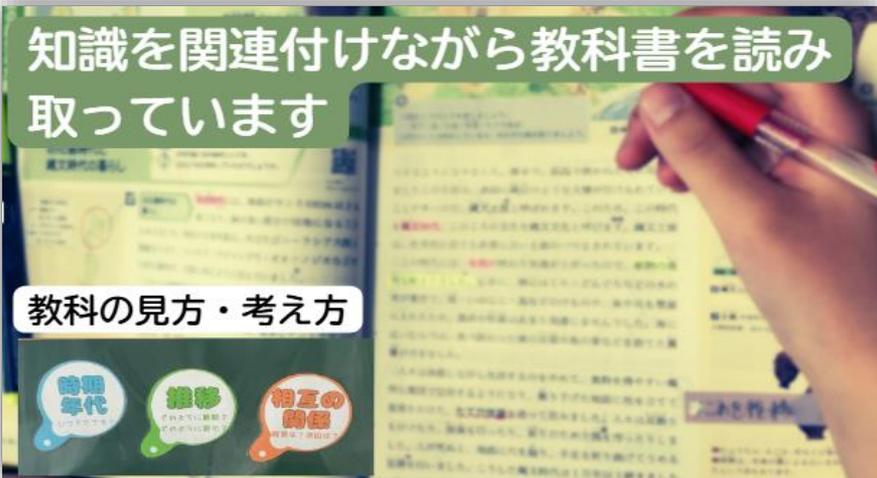
【教科書を「読む」学習から「構造化する」学習へ】

生徒は、教科書を受動的に読むのではなく、「時期・推移・相互関係」といった視点を意識して情報を整理・関連付けるようになった。矢印や記号を書き込みながら構造的に読み取ることで、自分で学習の進め方を判断する姿が見られるようになり、その後のICT活用や協働学習においても、根拠に基づいた思考や対話が深まっている。

(2) 教師の意識

【ICT活用の出発点としての「教科書の読み取り」】

教師は、ICT活用の前に、教科書を正しく読み解く力の育成が不可欠であると捉えるようになった。知識を教える指導から、生徒が自力で学ぶための「読み取りの技術」を支援する指導へと転換し、授業改善へつなげる姿勢につながっている。



注目するポイント(見方)

- ・○○時代
- ・○○年
- ・○○世紀

時期

- ・どこで?
- ・誰が?
- ・何があった?

場所
人物
出来事

- ・何が変わった?
- ・どう進んだ?

推移

- ・できごとの背景
- ・行動の理由
- 「どうして?」

相互の
関係

教科書を読む

ポイント

(ver9/5)

歴史編



クリックすると例が表示されます

考え方を働かせて
読もう!

読み取りのテクニック

本文

- ・同じことを示す言葉は?
- ・これまでの知識と比較すると?
- ・本文と資料の関連性は?

図表

- ・地図 … ①タイトル ②凡例 ③位置関係
- ・写真 … ①タイトル ②解説 ③本文とのつながり

文献

- ①タイトル ②いつ ③だれが
- ④内容 ⑤何のための書いたか
- ⑥本文とのつながり

注目するポイント(見方)

- ・どんな自然環境?
- ・何州?何地方?
- ・それはどこにある?

場所
位置
分布

- ・自然をどう活用?
- ・どんな農業?
- ・気候はどう?

自然との
関わり

- ・交通網は?
- ・貿易は?
- ・どんな人がいる?

結びつき

- ・何が課題?
- ・何を克服しようとしている?

SDGs

教科書を読む

ポイント

(ver11/27)

地理編



クリックすると例が表示されます

考え方を働かせて
読もう!

読み取りのテクニック

本文

- ・太字の言葉の意味は?
- ・どの地域のことを書いている?
- ・本文と資料の関連性は?
- 数字に注目!

資料

- ・グラフ … ①タイトル ②凡例 ③何グラフか ④本文との関連
- ・表 … ①タイトル ②解説 ③本文との関連

写真

- ①タイトル ②場所 ③人物
- ④本文との関連 ⑤解説

『Catch & Next』で回す自律的な情報活用サイクル

1 目指すカ・ねらい

情報活用能力における「5つの学習プロセス」のうち、特に「⑤振り返り・改善」から次の「①課題の設定」へとシームレスにつなげる力の育成を目指す。

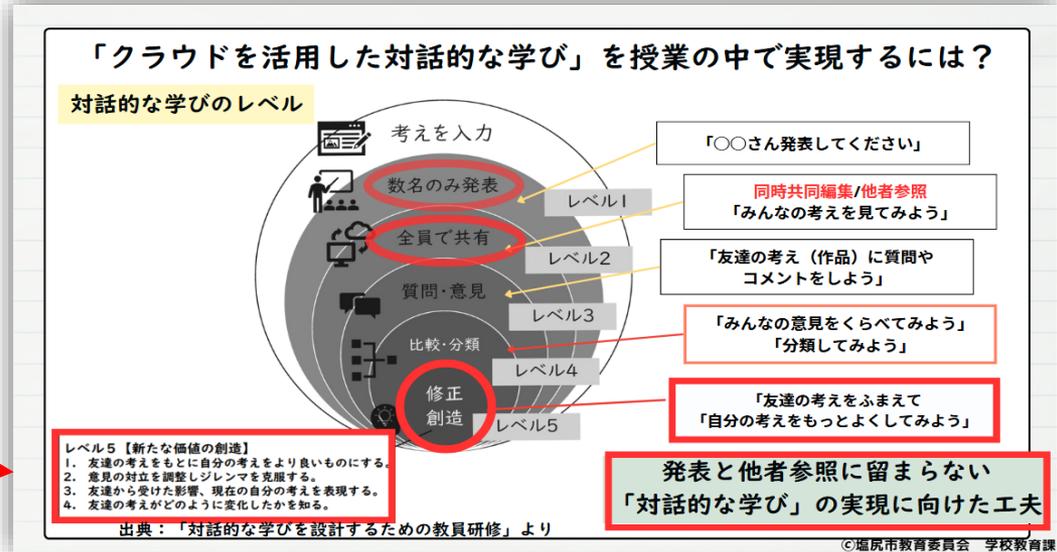
(1) **考えを練り上げ、更新(アップデート)する力**: 友達の多様な意見を吟味し、自分の最初の考えをより納得できる妥当なものへと創り変えていく力。**(レベル5:修正・創造)**

(2) **自己調整能力**: 自分の学びの変容をメタ認知し、「次に何を学ぶべきか」を自ら決定する力。

(3) **デジタルの文房具化**: Googleスプレッドシートを「思考の整理棚」として日常的に使いこなし、知見を蓄積する力。

2 具体的な実践プロセス

- (1) **いつ**: 全教科(あらゆる教科の終末)。
- (2) **何を**: Googleスプレッドシートを活用した「思考の可視化」。
- (3) **どのように**(6つのポイントと教師の関わりの工夫): 右の図を参照



「対話的な学び」のレベル5【修正/創造】を実現するためのGoogleスプレッドシート活用 ~6つのポイント~

塩尻西部中の実践! Catch & Next

- ① 「答えのない問い」をあつかう
答えが決まっているもの「一問一答」などはあまり効果がない
- ② ワクワクするような「問い」
「友達がどんなことを考えているのか?」を知りたくなるようなもの
教科の「見方・考え方」をはたらかせるもの
- ③ 「じっくり見る時間」を確保する
「同時共同編集」「他者参照」は当たり前。そこからどう深い学びにつなげていくのか? まずはじっくりとお互いの考えを見る時間をとることから
- ④ 「最初の自分の考え」と「最後の自分の考え」を比較する項目
授業の最初と最後で「自分の考え」の変容を可視化する(友達の変容もわかる)
- ⑤ 参考になった「友達の考え」「先生の言葉」の項目
自分以外の誰の考えが参考になったのかを書く欄の設定(対話的な学びへ)
- ⑥ 【Next】「次に学びたいこと!」「新たな問い」などの項目
「新たな問い」の発見につながり、主体的な学びになっていく

©塩尻市教育委員会 学校教育課

リーディングDXスクール事業【情活能力育成】

塩尻市立塩尻西部中学校

『Catch & Next』で回す自律的な情報活用サイクル

3 自ら学びの舵を取る子どもたち

(1) 子どもの学びの変容

【情報の使い手としての学びの深化】

- ・授業が「単発」で終わらず、前時のNextから学びが始まる連続的な学習が定着した。
- ・他者の考えを根拠として取り入れ、論理的に自分の考えを更新する姿が増加した。
- ・情報活用のプロセスを自覚し、自分で学びを調整する姿勢が育成された。

(2) 教師の意識: 伴走者への転換

- ・教え込む授業から、学びを見取り価値付ける役割への転換した。
- ・子どもが自律的に学ぶことで、個別支援に時間を使える授業構造が実現してきている。
- ・校務DX(同時共同編集)の経験が、ICT活用指導への自信につながっている。

4 真似するためのヒント

「Catch & Next」は、すぐに始められる実践です。まずは、授業の最後に「Next(次に知りたいこと)」を書く欄を一つつくるところからで十分です。振り返りを、そこで終わりにせず、「次は何を知りたいかな?」と問いにつなげていくことで、学びは少しずつ自分で回り始めます。こうした小さな工夫の積み重ねが、子どもたちを「自分で学びの舵を取る学習者」へと育てていきます。

【「クラウドを活用した対話的学び」の資料】
<https://l-lu.my.canva.site/google>



塩尻西部中学校 2年生 理科 A先生の実践紹介

①【問い】「感覚器官→脳→運動器官」でかかる時間を測定するには、どのような実験を行えばよいだろうか?

生徒が、実際にどのように友だちの考えに刺激を受け、自分の考えをどのように変えたのか。クラウドを活用した対話的な学びによる効果を紹介します。(レベル5 修正・創造【新たな価値の創造】)

② 生徒Bの学びの変化 最初は「一人で測定した方がいい」と考えていたが、③ みんなの考えをじっくり見て「一人でやるよりも4人やたくさんの人と一緒に測定したほうがより良くなった」と追加された。これは④ 自分の考えを改善した姿である。

氏名	④ 自分の考え	⑤ よりよくした自分の考え 改善された考え	⑥ Catch (振り返り)	⑦ 「誰の」「どんな意見」が参考になった?	⑧ Next (今後の課題 新たな発見) 次回への見直し
生徒B	一人が音を出したらストップウォッチを押して、時間を測定する。	一人で測定するよりも、4人や5人の大人と一緒に測定したほうがより実験になる。時間がかかりすぎて3人が音を出さないうちにストップウォッチが止まってしまう。	・最初に音を出さず人を変えたり、ストップウォッチの人を変えたりして、タイムが違ったのでそれで違うことが分かった。 ・平均を求めるときはより正確に測定した方がいい。1人1人色んな実験を体の中でやっている時間があった約0.35秒分かったので体の中はすごいなと思いました。	・朝日宗先生が正確な時間をはかっていることを教えてくれたので参考になかった。教えてもらったことを改善して実験を途中でやることができました。	周りの班の結果を見ると、平均に大きな差がある。実験方法で実験をしたことについて詳しく知りたい。
生徒C	音を出して、音が聞こえたら合図をしてその時間をストップウォッチで測る。	・最初は音を出してストップウォッチで測定するときに一人で行う実験方法だったけど、班のメンバーと考えても大人数で実験をやれば実験内容も楽だし、もっとよりよい実験ができるのではないかと考えられました。	・経路を班のみんなでも確認していったときに、ここを通らない、ここを通るなどの確認ができ、学ぶことも増えました。	・生徒Bさんが、一人じゃなくて大人(4人)でやればいいんじゃないかなど、平均を出せるからたくさん測ろうなと意見もたくさん出してくれました。	他の班の実験結果を見てみると、いろいろある。誰の方法で実験をしたか、今回の実験方法で良かったことや疑問に思ったことがあったので、そこを直すなどしていきたいです。

⑨ 生徒Cの学びの変化 生徒Bの「大人数でやればいい」という具体的に記述している友だちの考えが目にとまり、「大人数で実験をやれば深まるし、もっとよりよい実験ができるのではないかな」という文章が加わった。

先生の説明がなくても、他の生徒の記述をじっくり見ることで考えが広がって、他者から学ぶことができた。①「よりよくした自分の考え」の欄の記述から読み取れます。

② 「Next」から、「新たな疑問」や「新たな発見」を共有することで、次の授業の「問い」につながっていきます。

©塩尻市教育委員会 学校教育課

【塩尻西部中】B先生「Catch & Next」の工夫

「Canva」のリンクを挿入いつでも見ることができる

「最初の自分の考え」の欄

「より良くした自分の考え」の欄

「最初の自分の考え」と「より良くした自分の考え」を比べることで、自分の学びの変容を確認できる。また友の学びも見ることができる。

学びの変容

社会

消費生活と市場経済 地方自治 裁判 政治 人権と共生社会

「Next(疑問・考えたいこと)」の欄

「小单元」ごとのタブ

スプレッドシート1枚で、学びを整理できる。

「Next(疑問・考えたいこと)」の欄
 学びを次につなげていく。ここに入力した内容をもとにして、次の授業の学びに生きていくことで、主体的な学びにつながっていく。

リーディングDXスクール事業【情活能力育成】

塩尻市立塩尻西部中学校

『論語』の知恵を「挑戦」のメッセージへ：デジタル学習基盤で回す探究サイクルと情報の再構成
— 多様な情報収集とスプレッドシートによる他者参照が生む自律的な学び —

1 育成を目指した資質・能力

(1) 多角的な情報収集能力

Web・学校図書館・電子図書館等の多様な媒体から、テーマに適した情報を自ら選択・収集する力。

(2) 情報の再構成力(レベル5:修正・創造) クラウド上での他者参照を通じ、多様な視点を自身の考えに統合して説得力ある「納得解」へと練り直す力。

(3) 自己調整能力 スプレッドシートを「学びの日誌」として活用し、計画から振り返り(Catch & Next)まで自律的に学習プロセスを管理する力。

2 具体的な実践プロセス

(1) 課題設定:目的意識を高める「問い」

「意味調べ」等の作業ではなく、「後輩の心にささるメッセージ作り」という、正解のない探究的な問いを設定した。

(2) 情報収集:アナログとデジタルの融合

Web検索、学校図書館、電子図書館等、多様なリソースから自分に最適な媒体を自己選択して情報を収集した。

(3) 整理・分析:思考の構造化

スプレッドシートを「整理棚」として活用。現代語訳や自身の経験との繋がりを順次入力し、思考プロセスを可視化した。

(4) 他者参照:じっくり対話する仕組み

友達の記述を「じっくり見る時間」を意図的に確保。カウント関数を用いて、他者の反応をリアルタイムに可視化・共有した。

(5) 修正・創造:レベル5の学び

他者の視点を基に、自身の表現を「変更・強化」する再構成を実施。誰の意見に触発されたかを明記し、根拠のある改善を図った。

(6) 振り返り:変容の自覚(Catch & Next)

学びの収穫と次の問いを記録。特に「最初と最後の考え」を比較する項目により、自身の変容をメタ認知させた。

3 子どもの姿・教師の変容

(1) 子どもの姿

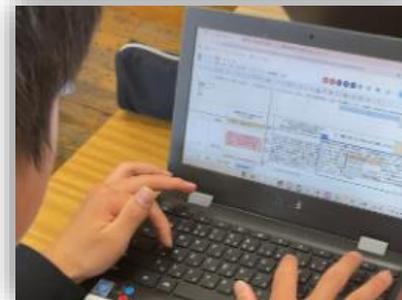
解説を待つ受動的な姿勢から、他者の視点を活用し自らの表現を磨く「自律的な学習者」へ変容。納得解を導き出すための高度な情報活用スキルが定着した。

(2) 教師の変容

「知識の伝達者」から、スプレッドシートで思考をリアルタイムに把握し、最適な助言を送る「伴走者」へ役割が転換した。

■実際の授業の様子

<https://x.gd/9g8CA>



【校務DX】生徒指導が変わる！ 明日から真似できる中学校の校務DX実践ガイド

校務DX実践事例

【生徒指導DX】「チーム対応」を加速させる



生徒指導のリアルタイム共有

・複数教員が関わる生徒指導の対応情報をリアルタイムで共有。



いじめアンケート対応の可視化

・対応の経過を一元管理し、組織的な対応遅れを防止。

【業務効率化DX】情報の「探す」をゼロにする



年間行事予定表のハブ化

・年間行事予定表（スプレッドシート）に、ドキュメントで作成した反省データのリンクを貼り付け、直接書き込み、閲覧。



保護者懇談・授業アンケート

・フォームで集計作業を自動化し、時間と手間を大幅に削減。

先生たちのリアルな声



【成果】

アンケート集計が一瞬に！
生徒指導の情報共有がスムーズになった！
行事反省を一覧で確認できて、探す手間も省ける

【課題】

慣れない操作に戸惑いも
操作スキルの差があり、全員が慣れるまで少し時間が必要



現場が動く！ 定着までの3ステップ

STEP 1

STEP 1: まずは「年間予定表」から

・全員が毎日使うものから始め、技術的なハードルはICT支援員がサポート。

STEP 2

STEP 2: 「キーパーソン」を巻き込む

・教務主任など全体に影響力のある先生から利用を促し、組織として動かす。

STEP 3

STEP 3: 焦らず「少しずつ」広げる

・一気に変えず、成功事例を共有しながら徐々に移行を進める。

年間行事反省のDX化： スプレッドシート活用術

探す手間ゼロ！次年度へ知恵を繋ぐ仕組み



【概要】予定表をハブ化。リンクで反省へ直結、全員で直接書き込み&共有！

リンクで一発移動！

直接書き込み！

導入による3つの大きな効果



1. 検索コスト削減
一覧から1クリックで目的の反省へ、迷わない！



2. 回収作業を解消
紙の配布・回収、まとめ作業が不要に！



3. 生きた引継ぎ資料
次年度案に直接赤字で反映。準備がスムーズ！



真似できるコツ
「とりあえずリンク」で空ドキュメント作成。全員参加で書き込む文化へ。

【校務DX】 特に先生方に好評だった校務DX事例紹介

全職員で生徒を守る！「情報の一元化」が変えた生徒指導のカタチ

課題：見えない、伝わらない…
生徒情報の「ブラックボックス化」



指導の抜け・漏れ・遅れのリスク

「誰かがやっているだろう」という思い込みや、担任しか状況を知らないことで、組織的な対応が遅れる危険性がありました。

Before: 導入前の状況



報告は職員会議
待ちでタイムラ
グ発生。



情報は特定の
教員に偏り、
属人化。



組織的な対応
が困難。

解決策：1枚のシートで
「指導の経過」を全員で共有

アンケート対応を「見える化」

Googleスプレッドシートを使い、「誰が・いつ・どんな
指導をしたか」を経過も含めて一元管理。



使用ツール：Google スプレッドシート

アクセス権限を適切に設定し、個人情報に十分
配慮してセキュリティーを確保。教員がいつで
も最新状況を確認できる体制を構築しました。

変革：リアルタイム共有で実現する「チーム学校」

After: 導入後の変化



複数生徒への対応も
リアルタイムで連携可能。



担任不在時他の職員が
経緯を把握し声かけできる。



指導完了までリストに残り
「やり残し」をゼロに。

「会議を待たず
次の手が打てる」

情報共有のスピードが劇的に向上し、
迅速な対応が可能になったという
教員の声。

「チームで指導している
安心感がある」

直接の担当でなくても生徒の状況を
把握でき、学校全体で見守っている
体制ができたという教員の声。

DXが生んだ本当の価値：
子どもと授業に向き合う時間の創出

「事務作業の時間」を
「教育の時間」へ

会議での報告や確認作業の時間が大幅に
短縮。生まれた時間を、生徒との対話や
授業準備に充てられるようになりました。



生徒への関わりが
「深く」なった

生徒の表情を見て声をかける
余裕が生まれ、早期発見・早
期対応につながりました。

授業への意識が
「高く」なった

教材研究に集中できる時間が
確保され、質的に変化しまし
た。

【4校合同DX会】塩尻市リーディングDXスクール事業の取組 4校合同DX会の歩み

真似できる学校DX！塩尻市 4校合同DX会の歩み

塩尻市の小中学校4校が、月1回のオンライン会議「合同DX会」を通じて、全教職員でDXを推進する取組です。

「一人の100歩より、100人の1歩」を合言葉に、校務効率化と授業改善を一体で進め、子どもが主役の学びを目指す「塩尻モデル」を構築しています。



第1回：まずは校務DXからスタート！

Googleツールでの校務効率化と基本操作の確認。学校の壁を超えた教材の共有も実施しました。



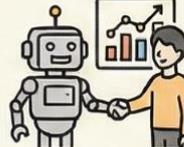
第2回：家庭学習と接続

デジタル教材やタイピングコンテストで、夏休みの端末持ち帰りと活用を推進しました。



第3回：「深い学び」をデザインする

信州大学 佐藤先生の講演から学びました。塩尻市独自のチェックリストで授業改善の見通しをたてました。



第4回：先進事例と生成AIを学ぶ

佐藤先生の講演から校務DXと生成AIの利活用を学びました。また、他自治体の視察報告から学びました。



第5回：「対話的な学び」へ進化

信州大学名誉教授の東原先生を招き、クラウドを活用した自律的・対話的な学びについて考えました。



第6回：実践の振り返りと最新AI体験

2学期の授業実践を振り返り自らの変容を可視化しました。また生成AI「NotebookLM」の研修も実施しました。

成功を支える3つのポイント



① 授業と校務は相似形

先生が普段の校務でクラウドを使うことが、授業でのICT活用へのハードルを下げます。



② 学校の壁を超えた知見の共有

月1回のオンライン研修会で、他校の優れた実践をすぐに「真似して」取り入れられます。



③ 専門家との定期的な接続

有識者などを招き、最新の教育理論と現場の実践を往還させ、新しい知見を得ることができます。

4校がそれぞれに取り組みを進めるのではなく、合同DX会は、学校の枠を超えて「授業」と「校務」のDXを一体的に推進し、子どもが主役となる学びを全員で創り上げていくための「互いの授業と校務を磨き合う場」となりました。

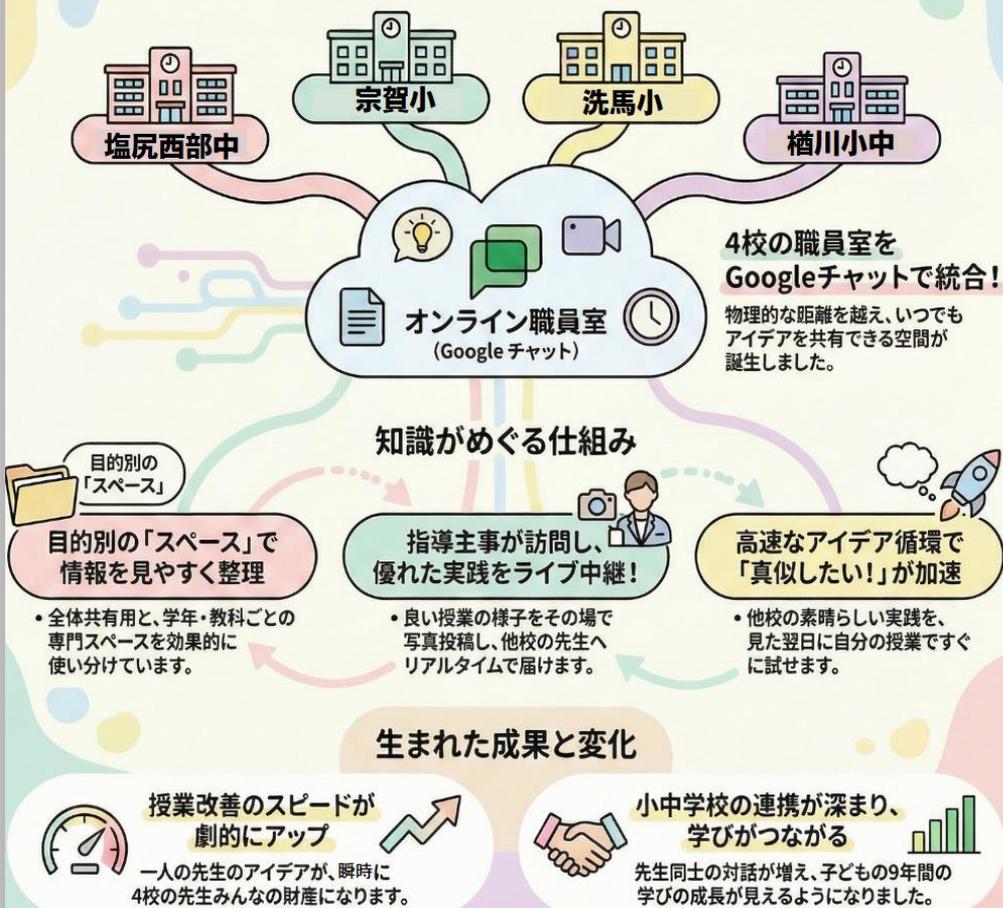
塩尻市合同DX会の詳細はこちら



<https://x.gd/Zvo0pk>

【働き方改革】4校がつながる「オンライン職員室」の取組

4校がつながる「オンライン職員室」へようこそ！
塩尻市DXスクールの挑戦



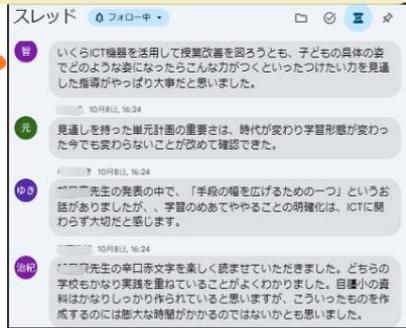
目的別のチャットスペース

学年・教科ごと

- 器 【LDX】 2 学年
- 器 【LDX】 国語
- 器 【LDX】 司書
- 器 【LDX】 5 学年
- 器 【LDX】 6 学年
- 器 【LDX】 数学
- 器 【LDX】 英語
- 器 【LDX】 1 学年
- 器 【LDX】 4 学年
- 器 【LDX】 理科
- 器 【LDX】 技術家庭
- 器 【LDX】 3 学年
- 器 【LDX】 社会
- 器 【LDX】 音楽
- 器 【LDX】 体育
- 器 【LDX】 教務主任
- 器 【LDX】 校長
- 器 【LDX】 特別支援
- 器 【LDX】 教頭
- 器 【LDX】 栄養士



合同DX会での県外視察報告の発表に対して、4校の先生方が感想を共有して学びを深めました



全体共有用

- LDX関係
- R7 【LDX】 全教職員 (4)
- R7 【LDX】 推進リーダー
- R7 【LDX】 管理者・リ
- R7長野県LDX指定箇所

塩尻市4校合同チャットスペースの詳細はこちら

<https://x.gd/YewZj>



【教材共有】優れた実践を「面」で広げる スプレッドシートを活用した教材の組織的活用



先生たちの声
「最初から作るのが大変」
「時間が足りない」

Googleスプレッドシートで教材を組織的に共有・活用

実際の授業で活用したスプレッドシートを共有して一覧化。お互いの実践から学び、ワンクリックで原本をコピーして利用できるようにしてあります。
「いい教材がすぐに使える！」
「授業改善が進む！」



実際の共有シート

1	番号	3つの視点	項目	原本（コピーして利用してください）	ポイント	教科	学年/単元	出典
2	1	情報活用能力	タイピング	【原本】タイピング集計表-コピーを作成	クラスの子どもタイピングスコアの蓄積	学活	小5	洗馬小
3	2	自己調整学習 個別最適な学び	自己調整学習 振り返り 対話的な学び	【原本】対話的な学び振り返り-コピーを作成	単元の導入で「自分の問い」を設定。振り返り（Catch & Next）	国語	中2「ヒューマノイド」	楳川小中
4	3	個別最適な学び	振り返り 対話的な学び	【道徳】ワークシート-コピーを作成	道徳のデジタルシート	道徳	小3	宗賀小
5	4	情報活用能力	情報活用能力（5つの振り返り）	【原本】総合的な学習の時間「ふりかえりシート」-コピーを作成	毎時間の「学びの位置」で情報活用能力の5つの学びのプロセスを入力。振り返り（Catch & Next）	総合的な学習の時間	小5	洗馬小
6	5	個別最適な学び	振り返り	【原本】（低学年用）単元の学習の振り返り-Google スプレッドシート	低学年用の単元を通した「振り返り」入力シート。低学年でも誤操作を防止したつくり。	国語	小2「スイミー」	宗賀小
7	6	自己調整学習 個別最適な学び	自己調整学習 振り返り 対話的な学び	【原本】自己調整学習シート-コピーを作成	単元内自由進度学習での利用 「達成度」「学習課題」「学習環境（誰と）」「学習方法（何で）」「学習過程」「振り返り」等の項目を作成	国語	小5「鳥獣戯画」	その他
8	7	個別最適な学び	振り返り 対話的な学び	【原本】理科（対話的な学びシート）-コピーを作成	「授業の流れの提示」「最初の自分の考え」「よりよくした自分の考え」「振り返り（Catch & Next）」 クラウドを活用した「対話的な学び」シート	理科	中3「感性、アルカリ性の正体とイオン」	塩尻西部中
9	8	自己調整学習 個別最適な学び 対話的な学び 情報活用能力（5つの振り返り）	自己調整学習 振り返り 個別最適な学び 対話的な学び 情報活用能力（5つの振り返り）	【原本】8年生「動物のからだのつくりとはたらき」自由進度学習のコピー	単元内自由進度学習の実践 必要な資料はリンクで共有、働かせる見「見方・考え方」の選択。振り返り【内容・方法】など参考になることがたくさんちりばめられています	理科	中2「動物のからだのつくりとはたらき」	楳川小中
10	9	自己調整学習 個別最適な学び 対話的な学び	自己調整学習 振り返り 対話的な学び	【原本】5年生「動物のからだのつくりとはたらき」	自己調整学習をやるうえでの最初の一手の実践 「学ぶ内容」「誰と学ぶか（個人・友達・先生）」「学ぶ場所」の自己決定をするためのシート	理科	小3「昆虫の体づくり」	宗賀小

取り組みの良さ・効果：地域全体の教育の質を底上げ！

優れた教材の横展開

- ・塩尻市LDX 4校で連携
- ・いい教材を他校に陣層に普及

知見の高速サイクル

- ・公開授業・合同DX会で紹介されたシートなどを共有
- ・「真似」を推奨し、スピーディーに授業改善

コピーしてカスタマイズ

- ・共有リンクから「コピーを作成」して利用
- ・自校の実態に合わせてアレンジして効果を最大化

【しおじり☆タイピングコンテスト】リーディングDX校の取り組みを市内全14校へ横展開 — 持ち帰り端末の「文房具化」を支える基盤的スキルの育成と家庭学習の充実① —

1 取組のねらい(自治体の課題と目的)

- (1) 基礎スキルの底上げ: 1人1台端末を「文房具」として日常使いするための基礎となるタイピング能力(正確さ、速さ、ホームポジション)を、市全体で向上させる。
- (2) 家庭学習の充実: 長期休業中や平日における「1人1台端末の持ち帰り課題」としての目的を明確化し、家庭で楽しみながら自律的に学ぶ習慣を定着させる。
- (3) 好事例の波及(横展開): リーディングDXスクール指定校4校での先行実践に対する市内他校からの期待に応え、市全体の教育DXを加速させる。

しおじり☆タイピングコンテスト2025夏
先行アンケートから見えた、子どもたちのリアルな声!

コンテスト、やってみたい?
82.5%
の児童生徒が参加に前向きです!
新しい挑戦への高い期待と、自分の力を
試したいという強い意欲が表れています。

2 実践の取組内容と工夫点

(1) リーディング校から市内全校へのステップ展開

- ・第1回(夏): 令和7年9月、リーディングDXスクールの4校(塩尻西部中、宗賀小、洗馬小、檜川小中)で先行実施。期間中の最高スコアを競う形式で実施した。
- ・第2回(冬): 4校での成果と「うちの学校でもやりたい」という声を受け、塩尻市全体の小中学校14校に対象を拡大。令和8年1,2月の冬休み明けに計画し、自治体全体への普及を図っている。

(2) 楽しみながら参加できる仕組みづくり(塩尻モデル)

- ・共通ツールの活用: 無料タイピングアプリを採用。家庭からでもブラウザ経由で手軽に挑戦できる環境を整えた。
- ・多様な部門設定: 低学年から中学生までの各部門に加え、「先生の部」も開設。教職員も共に挑戦することで、学校全体でICTに親しむ文化を醸成した。
- ・全員承認の表彰制度: 成績優秀者への賞状授与に加え、参加者全員にスコアに応じたランク別の「認定証(名刺サイズ)」を授与。全ての児童生徒の努力を認め、次への意欲に繋げた。

(3) デジタル学習基盤を活用した運営

- ・クラウドでの進捗・報告管理: Google フォームでスコアを報告させ、Google スプレッドシートで集約。クラス平均やベストスコアをリアルタイムに可視化した。
- ・ハイブリッドな情報共有: Google チャットスペースを活用して中間発表(暫定トップ3や参加者数など)を行い、応募期間中のモチベーション維持を支援した。



【しおじり☆タイピングコンテスト】リーディングDX校の取り組みを市内全14校へ横展開
 — 持ち帰り端末の「文房具化」を支える基盤的スキルの育成と家庭学習の充実② —

3 タイピングコンテストの取組による成果と変容

(1) 自律した学習者への変容: 先行実践では約8割の児童が「記録を付けることでやる気が上がった」と回答。スコアという学習ログを元に「昨日の自分を超える」という自己調整学習の姿が見られた。

(2) 市全体の文化醸成: 端末の持ち帰りが「具体的な活用目的がある状態」へと進化。リーディング校の取組が市内全域に波及し、自治体全体の情報活用能力の底上げが図られている。

(3) 教師の意識変革: 「先生の部」への参加を通じ、教師自身がICTの楽しさと教育効果を実感。校務DXと授業DXが連動して進む「塩尻モデル」の基盤が強化された。

端末の持ち帰り 記録入力シート

21		355				368
22		382	395	312	324	395
23		594	609		621	606
24		389	376		341	424
25						
26		541	566	660	637	550
	先生	530	499	549	629	
	クラスの平均	408	416	433	459	407
	この日のベスト	841	870	740	810	833

- ✓ クラス全員の取組の様子を可視化
- ✓ 毎日の継続
- ✓ その日の最高スコアを入力
- ✓ 入力できない日があっても良い
- ✓ 大事なものは「自分のスコア」の成長と変容

先生も参加

← クラスの平均値

← この日のベストスコア

しおじり☆タイピングコンテスト
2025夏

◆ 第1回の詳細

<https://x.gd/iKaG7>

目的

- タブレット持ち帰り課題の一環として、楽しみながらタイピング取り組みます。
- ホームポジション、入力の速さ・正確さを身につけ、情報活用を育成します。



第2回 しおじり☆タイピングコンテスト 冬
先生向けご説明資料

◆ 第2回の詳細

<https://x.gd/4NSv3>



子どもたちの「未来のスキル」を育む、塩尻市全体の挑

【校務DX】塩尻市全域で推進する校務DXの取り組み

— LDX4校20%、それ以外の10校12%の時間外勤務等の削減が証明する持続可能な教育モデル① —

1 取組の目的と背景

教職員の長時間勤務は全国的な課題であり、教育の質を維持するための喫緊の課題です。塩尻市では令和7年度を「校務DXの重点年」と位置づけ、リーディングDXスクール事業の4校を中心にして、市内全14校をあげた組織的な改善を推進しました。

創出された時間を「子どもと向き合う時間」や「教材研究」へ再投資する好循環の構築を目指しました。

2 具体的な取組内容：塩尻市全体の「校務DX」

(1) 市内全域での情報共有と横展開

- ・教務主任を中心とした実践共有：各校の教務主任が核となり、自校で効果のあった校務DXを事例として他校へ共有しました。
- ・汎用クラウドツールの活用の推進：Google Workspaceを基盤とした業務効率化を、市全体で展開しました。

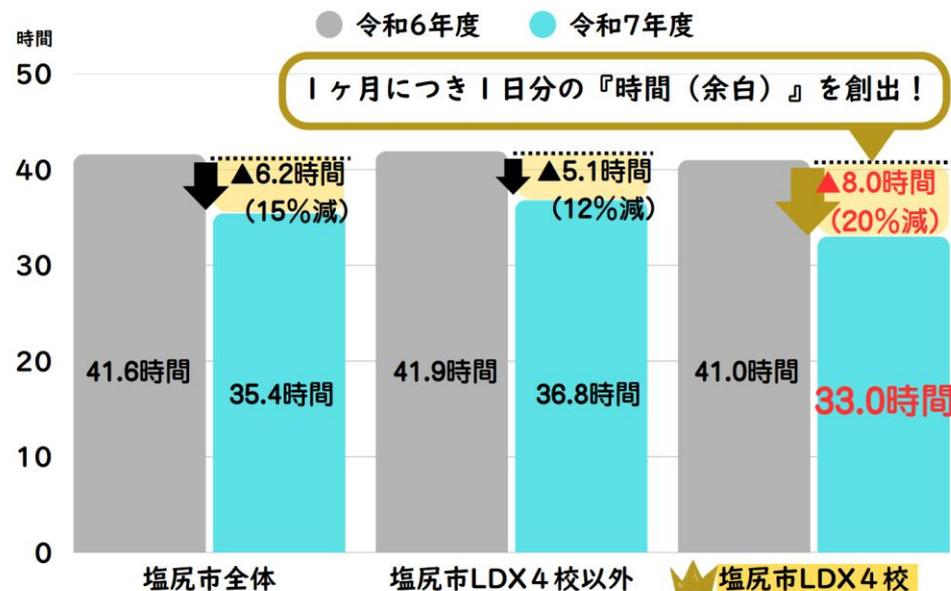
(2) 重点的な業務改善とテクノロジーの導入

- ・大規模校へのAI採点ソフト導入：採点業務の負担が大きい中学校の大規模校において、AI採点ソフトを導入。採点時間の短縮と正確性の向上を両立させました。
- ・研修体系の抜本的な見直し：夏季休業中に実施されていた研修会を見直し、教員が自律的に時間を使える環境を整えました。

(3) LDX4校による先行実践

リーディングDXスクール事業に採択された4校（塩尻西部中、宗賀小、洗馬小、檜川小中）では、上記に加え、生成AIによる校務補助や「12のやめることリスト」の取り組み、スプレッドシートによる進捗管理など、全教職員がDXを「自分事」として推進し、その実践を市内に横展開をしました。

【塩尻市】校務DX等が創出した時間削減（R6とR7の比較）



※月平均時間：教職員の勤務時間調査（1人当たりの勤務日の時間外勤務平均時間＋休日勤務平均時間＋持ち帰り仕事平均時間の合計）

3 取組の成果

(1) 市全体の底上げ：市全体で15%の削減を達成しており、特定の学校だけでなく、市全体の時間削減につながっています。

(2) LDX4校の「顕著な削減」：LDX4校は、公開授業や合同研修、外部への発信といった追加的な業務負荷があったにもかかわらず、市平均を大きく上回る20%の削減を達成しました。これは、汎用クラウドを基盤とした校務DXが「新規業務による負担」を相殺し、さらなる「時間(余白)」を創出する有効な手段であると示しています。

リーディングDXスクール事業【GIGA×独自テーマ】

塩尻市立塩尻西部中学校

【校務DX】塩尻市全域で推進する校務DXの取り組み

— LDX4校20%、それ以外の10校12%の時間外勤務等の削減が証明する持続可能な教育モデル② —

年間平均20%削減＝毎月、1日分（8時間）の「時間削減（余白）」を実現

☑校務DX化が時間削減に

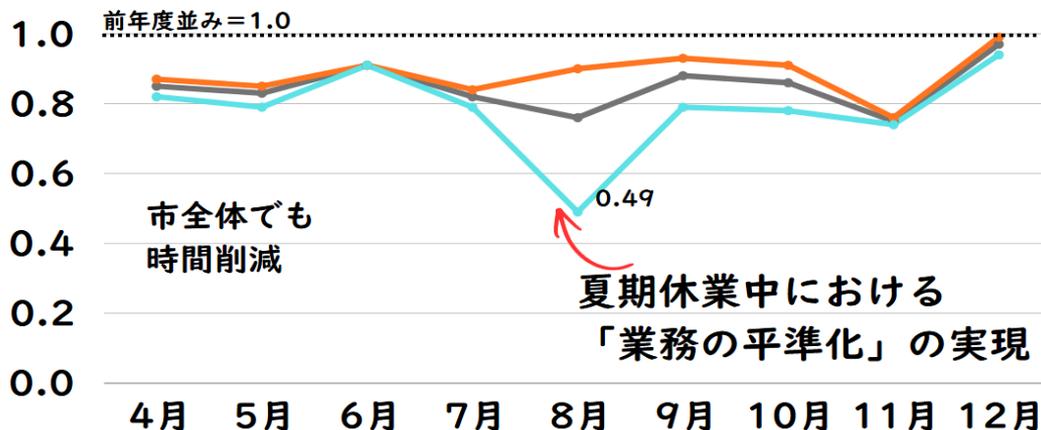
☑夏期休業中の平準化

☑創出時間を「教育の質」へ再投資

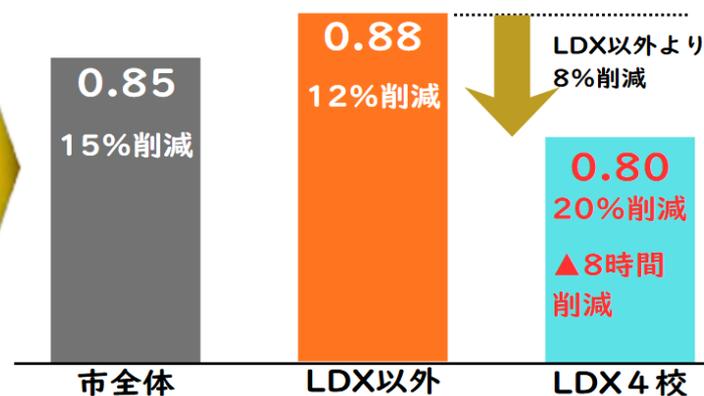
令和7年度 時間外勤務等の時間変化率の推移と考察（対前年度比，令和6年度＝1.0）

【月別推移】校務DX等による削減の推移

● 塩尻市全体 ● LDX以外 ● LDX4校



【期間平均（4～12月）】削減実績の比較



【注釈：塩尻市全体とLDX4校における時間外勤務等削減率の推移比較（前年度比の定量分析）】

指標の定義：令和6年度の各月平均時間を「1.0」とした際の、令和7年度の時間外勤務等の平均時間の変化割合を算出。
 算出式：令和7年度当該月時間 ÷ 令和6年度当該月時間
 対象範囲：時間外勤務・休日勤務・持ち帰り仕事の月間合計（1人当たり平均）
 見方：数値が1.0を下回るほど、前年度より削減されていることを示す。

創出された時間の行方（価値への転換）

教材研究の時間	子どもとの対話増	教員の心身のゆとり
・ワクワクする授業準備	・一人ひとりに寄り添う	・持続可能な働き方

・8月の時間外勤務等が前年比で約51%（0.49）まで削減。長期休業中の負担軽減が、教員の心身の健康と次なる実践への意欲向上に直結しているといえる。
 ・校務DXで生まれた時間を教材研究や子どもと向き合う時間につなげていきたい。

塩尻市LDX4校
「校務DX」勤務時間資料

<https://x.gd/ileqQ>



【社会科】自動車づくりのプロへ届け！熱中する単元づくり～ICTで磨く情報活用能力①

1. 取組のポイントと経緯

～「覚える」から「伝える」学びへ～

知識を単に「覚える」授業から、目的に応じて「統合・発信」する授業への転換を目指しました。

以前は子供たちも受動的になりがちだった単元のまとめですが、GIGA端末により情報収集・編集が容易になったこと、そして何より「本物の相手（自動車会社）に自分たちのCMを見せる」という強力な動機付けにより、ワクワクしながら学ぶ姿勢へと変化しました。

2. 単元づくりのポイント

～「本物」を意識した学びのデザイン～

「ワクワク」と「情報活用能力」を両立させるため、以下のポイントで単元を構想しました。

(1) 本物の課題設定: 「テストのため」ではなく「プロに自作CMを届ける」というリアルなゴールを設定し発信者としての当事者意識を引き出す。

(2) ICTによる思考の足場かけ: 毎時の学習ログ(スプレッドシート)を蓄積し、CM制作時の「根拠」として即座に引き出せるようにする。

(3) クラウドでの他者参照: 互いのスライドや進捗をいつでも見合える環境をつくり、「クラスの知恵」が循環する仕組みを整える。

3. 実際の授業のワンシーン

～プロを唸らせるCMを創る～

オンライン社会科見学の自動車工業で学んだ知識や単元の学習をCMに凝縮する熱気ある活動が行われていました。「どうすれば車の安全性が伝わるか?」「この言葉で『買いたい』と思うか?」子供たちはスプレッドシートの学習ログを見返して情報を精査。

クラウド上で他班のスライドを参照し合い、「その表現いいね!」と対話しながらCMづくりを行いました。「やらされる学習」から「伝えたい学習」へ変わった瞬間でした。



リーディングDXスクール事業 公開授業

塩尻市立宗賀小学校5年1組 社会科
「自動車をつくる工業」公開授業の授業説明資料: <https://x.gd/H2sU0>

【社会科】自動車づくりのプロへ届け！熱中する単元づくり～ICTで磨く情報活用能力②

4. 授業づくりのポイント
～教師は「解説者」から「伴走者」へ～

子供たちがクラウドで自律的に学び合う環境ができたことで、教師の役割は一斉指導の「解説者」から、個別の困り感に寄り添う「伴走者」へとシフトしました。熱中する授業のためには、子供がワクワクする「問い」と、自由に繋がれる「クラウド環境」が必要だと実感しています。

5. 「操作」から「表現」へ

単なる「ツールの操作習得」に終始するのではなく、「誰に、何のために届けるか」という届け先のリアリティこそが、子供たちの情報活用能力を最大限に引き出す鍵となりました。自分たちの探究成果を「本物の社会」へと発信していくプロセスそのものが、子供たちにとってワクワクした実践となりました。

◇宗賀小を支える「挑戦」の文化

こうしたクリエイティブな学びの土台には、宗賀小学校が育ててきた2つの大きな文化があります。

(1)「文房具」としての日常使い

ICTを特別な道具として構えるのではなく、鉛筆やノートと同じ「文房具」として当たり前前に使いこなす文化が根付いています。

(2)心理的安全性を担保する「挑戦の空気」

管理職やICT担当を中心に醸成された「失敗を恐れず、まずは新しいことに挑戦してみよう」というポジティブな雰囲気と同僚性です。この学校全体のバックアップがあるからこそ、教師も子供も失敗を学びに変え、創造的な探究を安心して進めることができています。

CMの流れ(絵コンテ)		
伝えたいこと	絵	セリフ
どんな年齢の方でも安心してのり得る環境にやさしい自動車が欲しい人がいる。		母「二人前の子供が生まれたから、安心して乗れる車がいいね。」 父「環境にやさしい車がいいね。」 子「環境にやさしい自動車が欲しい人がいる。」 母「環境にやさしい自動車が欲しい人がいる。」
環境にやさしい燃料電池自動車や、二酸化炭素が出ない電気自動車がある。		株式会社M.K.に聞いてみると、社員「どんな年齢の方でも安心してのり得る環境にやさしい自動車が欲しい人がいます。」
乗っている人の安全を守るシートベルトやエアバックがついている。		社員「それに、株式会社M.K.の自動車は、乗っている人の安全を守るシートベルトやエアバックがついています。」 母「それは安全だね。」
高齢者や体の不自由な人々を支える自動運転車もある。足が不自由でも手だけで運転できたりする車もある。		社員「足が不自由でも手だけで運転できる自動運転車もあります。」 母「それなら私も乗りたいな。」 社員「それに高齢者の皆さんの障りできる自動運転もあります。」 母「それなら私も乗りたいな。」
株式会社M.K.のキャッチコピー	{キャッチコピーをうつす}	車と一緒にあなたの幸せを届けます

会社名	株式会社M.K
社員:	
この会社が大事にしているキーワード	①ユニバーサルデザイン ②安全性 ③環境 キャッチコピー 【車と一緒に幸せ運ぼう】

	絵コンテチェックリスト		
	◎	○	△
伝えたいこと	自動車工業に関わる人々の努力や工夫について、大事だと思うことをつづき、必要事項を正確に述べている。	自動車工業に関わる人々の努力や工夫について、大事だと思うことをつづき、必要事項を正確に述べている。	自動車工業に関わる人々の努力や工夫について書かれていない。
絵	自動車工業に関わる人々の努力や工夫が十分表現されている。	自動車工業に関わる人々の努力や工夫が表現されている。	自動車工業に関わる人々の努力や工夫が表現されていない。
セリフ	自動車工業に関わる人々の努力や工夫を、仲間にかかりやすく伝えられている。	自動車工業に関わる人々の努力や工夫を、仲間にかかりやすく伝えられている。	自動車工業に関わる人々の努力や工夫を、仲間にかかりやすく伝えていない。



公開授業の授業実践資料：
<https://x.gd/JheEKN>

授業で子供が作成したスライドの絵コンテの資料と絵コンテチェックリスト

【国語科】2年生が挑む！おもちゃの説明書バージョンアップ作戦①

1. 取組のポイントと経緯

～「書き直すのは大変」という壁を越える～

低学年の書く指導において、大きな壁となるのが「修正（書き直し）」です。紙では、一度書いたものを消しゴムで消して書き直す作業は、子供にとって心理的にも身体的にも負担が大きく、推敲への意欲を削ぎがちでした。宗賀小では、Google スライドを「何度でも書き直せるデジタルシート」として導入。端末での写真撮影や文字入力の容易さを活かし、「もっと良くしたい」という思いが「修正の面倒くささ」を上回る環境を整えました。

2. 単元づくりのポイント

～「相手意識」を軸にした推敲のデザイン～

「ワクワク」と「情報活用能力」を両立させるため、以下のポイントを意識しました。

(1) 本物のターゲット設定：読み手を「1年生」に設定。自分たちが作ったおもちゃの作り方を、1年生がこれを見て一人で作れるか？という明確なパフォーマンス課題を設定しました。

(2) 「技」の言語化：説明の工夫（場所・何を・どうやって）を工夫カードで示し、子供たちが自分の説明書を客観的に見直すための「思考の足場」を築きました。

3. 実際の授業のワンシーン

～1年生はこれで一人で作れるかな？～

授業では、ペアを組んで実際に説明書を見ながらおもちゃを作ってみる「実証テスト」が行われました。「この写真だと、向きがわからないよ」「『少し』じゃなくて、何センチか教えて！」友達からのリアルな困り感に触れた瞬間、子供たちのスイッチが入ります。その場ですぐに写真を撮り直し、アップの画像に差し替えたり、具体的な数字を書き加えたり。デジタルなら消しゴムを使わず、一瞬で「より伝わる形」へアップデートできます。納得がいくまで微調整を繰り返す。そんな姿がたくさん見られました。



リーディングDXスクール事業 公開授業

塩尻市立宗賀小学校2年2組 国語科

「おもちゃの作り方をせつめいしよう」

公開授業の授業説明資料：<https://x.gd/T07u9>

【国語科】2年生が挑む！おもちゃの説明書バージョンアップ作戦②

4. 授業づくりのポイント
～「教える」から「伴走」へ～

デジタルの「修正力」は、低学年の子供たちに「失敗を恐れずに試行錯誤する態度」をもたらしました。教師の役割は「正解を教えること」ではなく、子供たちが課題に気づく「対話の場」を作り、適切なタイミングで「修正しやすい環境」を支えるコーチ（伴走者）へと変化しました。

スプレッドシートによる振り返りの可視化により、個々の学びの変容をリアルタイムで見守ることも可能になっています。

5. 「誰かのために」が原動力

「ツール操作」ではなく、「届け先のリアリティ」こそが、子供の情報活用能力を最大限に引き出しました。デジタルの力を借りることで、低学年から「相手に伝わる喜び」を実感し、教室から本物の社会（1年生への伝達）へ自分たちの学びを発信していく実践となりました。



「本物の相手」が最強の動機



- 図工・国語・生活科を「1年生に喜んでもらう」という一つの物語として統合し、強い当事者意識を引き出す。



デジタルで「あきらめない心」を育む



- Googleスライドの「何度でもやり直せる」安心感が、納得いくまで表現を磨き上げる試行錯誤を保障する。



「工夫カード」で対話の質が変わる



- 「場所・何を・どうやって」といった具体的な視点（思考の足場）を与えることで、建設的なフィードバックが生まれる。



「学びの可視化」で成長を実感



- 自分の考えがどう変化したかを記録することで、「昨日の自分を超越する」という自律的な学習姿勢を育てる。

ふんわりポリぐるみの作り方

名前
ビニールぶくろを作ったふんわりポリぐるみをつめいします

ざいりょうとどうく
はさみ セロハンテープ ポリぶくろ おりがみ シール マジック モール2こ

作り方
まず、ポリぶくろの中に、ふくろをポリぶくろのちつとこが、しはれるぐらい入れます。できたらモールでしばります。

つぎに、ふんわりポリぶくろの手を作ります。おりがみを2まいよういします。中みは、ティッシュを2まいよういしたら、おりがみに入れます。手は2こ作ります

それから、さっき作った手をふんわりポリぶくろの右と左につけます。

さいごに、目シールの目をマジックで、目と口書いたらんかせい。

楽しみ方
いっぱいになごようを作ったらみんなであそべるから楽しい

2年生国語
「もっと伝わる！」
おもちゃの作り方
バージョンアップ作戦

宗賀小学校 公開授業研究会 資料



公開授業の授業実践資料：<https://x.gd/p6Mju>

授業で子供が作成したスライドの説明書

【理科】3年生でもできる！「選べる」仕組みで考える昆虫探究プロセス①

1 取組のポイント

中学年への移行期にある3年生の発達段階を捉え、「学びの選択肢」を配置することで、児童の主体性を最大限に引き出すための工夫をしました。

(1) 自己決定を支える「選択肢」の設計
教師が用意したGoogle スプレッドシートには、「調べる昆虫(内容)」「一緒に学ぶ人(学習形態)」「学ぶ場所」がシンプルに整理されており、児童が自らの意思で学びをデザインできる環境を整えました。

(2) 他者参照による主体的な一歩
当初「何をしたらいいかわからない」と戸惑っていた児童が、クラウド上で友達の選択をリアルタイムに参照することで、自ら「ハンミョウにしよう」と自己決定し、友達を誘って学び始める姿が見られました。

(3) 自律した学習者への第一歩
デジタル座席表を通じて「自分で決める」という小さな成功体験を積み重ねる仕組みが、指示待ちではない「自律した学習者」を育むための重要な足場掛けとなっています。

2 具体的な実践プロセス

(1) 課題の設定:デジタル座席表による「自己決定」
クラウド上の座席表で「調べる昆虫」「学習形態(一人・友達・先生)」「場所」を選択。友達の選択状況を可視化することで、児童の主体的な一歩を支援しました。

(2) 情報の収集:デジタルとアナログの「ハイブリッド観察」
デジタル図鑑(NHK「ものすごい図鑑」)での微細な観察と、実物の写真撮影を併用し、多角的な情報を収集。一次情報に基づいた自分だけの観察資料を構築しました。

(3) 整理・分析・表現:発見の「言語化と共有」
授業支援ツールで「頭・胸・腹」をスケッチし、提出箱の「回答共有」を使い、全員で昆虫の体のつくりを比較しました。昆虫の体の共通点に自律的に発見できるような環境を整えました。

(4) 振り返り:自律的な「学びのサイクル」の確立
授業の最後に学び(Catch)と次の問い(Next)を記録。学びを1時間で完結させず、次時の課題設定へと繋げる継続的な学びのサイクルを確立しました。



NHKの「ものすごい図鑑」のサイトを使って観察してスケッチしました



友達と学ぶ

【理科】3年生でもできる！「選べる」仕組みで考える昆虫探究プロセス②

自己調整学習に向けた「座席シート」 ～学び方を段階的に学ばせていく～

「こん虫のからだを調べよう」				黒板		⑦自己調整学習
5 トノサマバッタ 友だちと	5 ハンミョウ 先生と	3 ハンミョウ 一人で集中	3 ハンミョウ 先生と	1 カブトムシ 先生と	1 ハンミョウ 友だちと	1 友だちと
5 モンシロチョウ 一人で集中	5 オオカマキリ 友だちと	3 トノサマバッタ 友だちと	3 クマバチ 友だちと	1 友だちと	1 クマバチ 先生と	1 ノコギリクワガタ 友だちと
5 クマバチ 一人で集中	6 ハンミョウ 友だちと	3 モンシロチョウ 友だちと	3 オオカマキリ 友だちと	2 クマバチ 友だちと	2 クマバチ 友だちと	2 キリギリス 友だちと
6 トノサマバッタ 友だちと	6 オオカマキリ 先生と	4 クマバチ 友だちと	4 オオカマキリ 友だちと	4 ハンミョウ 友だちと	2 キリギリス 友だちと	2 キリギリス 友だちと
6 トノサマバッタ 一人で集中	6 ノコギリクワガタ 一人で集中	4 ハンミョウ 友だちと	4 モンシロチョウ 友だちと	4 友だちと	2 友だちと	班 調べるこん虫 学び方

授業では、Googleスプレッドシートを活用し、小学3年生の子どもでも視覚的にわかりやすく操作できるよう工夫されていました。

【スプレッドシートの工夫】

- 教室の座席表が表示され、自分の席に入力できる設定
- 選択肢はプルダウン形式で提示

【選択項目】

(1) 調べる昆虫

「ハンミョウ」「カブトムシ」「トノサマバッタ」「ノコギリクワガタ」「クマバチ」「モンシロチョウ」「オオカマキリ」「キリギリス」

(2) 誰と学ぶか

「一人で集中」「友達と」「先生と」

「友達と学ぶ」を選んだ場合には、「同じ昆虫を選んだ人」と一緒に取り組むという条件が付けられていました。単なる自由選択ではなく、学習の目的に応じて自分で判断できるよう工夫されていたのです。

その結果、子どもたちは自分で学び方を決め、思考をフル回転させながら集中して取り組んでいました。

3 子どもの姿と教師の変容

(1) 子どもの姿：指示を待たずに自ら端末を開いて学習を開始し、活動終盤に「もっとやりたい！」と声上がるほど、自律的に学びへ没頭する姿が見られました。

(2) 教師の変容：一斉指導を最小限に抑え、スプレッドシートで全員の進捗をリアルタイムに把握しながら、支援が必要な児童に寄り添う「伴走者(コーチ)」へと役割をシフトしました。

(3) 情報活用能力の定着：デジタルツールを鉛筆やノートと同じ「文房具」として、目的に応じて使いこなす姿が3年生の段階で定着してきました。

■実際の授業の様子

<https://x.gd/LvfPT>



【働き方改革】生成AIによる議事録作成

「書く」時間を「話す」時間へ！生成AI議事録で職員室が変わった

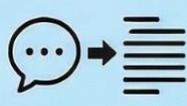
誰でも簡単！AI議事録作成フロー

1. 録音



会議を音声
アプリで録音

2. 文字起こし



アプリが自動で
テキスト化

3. AI要約



AIが瞬時に要点を
整理・校正

4. 共有



完成した議事録を
すぐにチームへ共有

現場の先生の喜びの声



「仕事が減った実感がある！」

「あっという間にできて
本当にありがたい。」



議事録の負担がゼロに！会議が劇的に変化

【Before】

記録に追われる会議

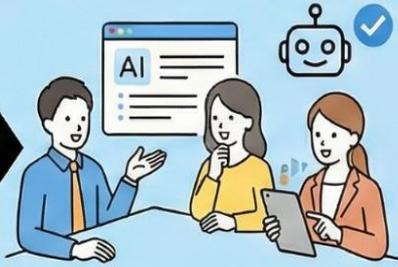


記録とまとめに時間がかかり、
個人のメモで終わるため共通理
解があいまいだった。

劇的に
変化

【After】

議論に集中できる会議



議論に全員が集中でき、会議終
了後すぐに共有理解が形成され
る。記録系の負担が軽減。

生まれた「時間」が教育の「質」に変わる

1 心のゆとり



残業時間が減り、先生が笑顔
に。子どもと向き合う精神的
な余裕が生まれる。

2 授業への還元



校務での生成AI活用の
成功体験が自信とな
り、授業でのICT利用
率も向上。

【端末持ち帰り】みるみる上達！家庭学習と学校で育む「自己調整力」

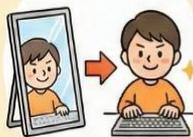
きっかけは、
市全体のコンテスト



塩尻市全小中学校で
「しおじり☆タイピング
コンテスト」を実施し
て、スキル向上をはかる

魔法のしかけ「成長の見える化シート」

VS 昨日の自分!



毎日のスコアを
シートに入力し
て、成長を実感
させる



仲間と高め合う!



お互いの記録を
可視化して共有

先生も一緒に挑戦!



先生も一緒に取
り組んで、意欲
をさらに引き出
す

学校と家庭の連携



端末を持ち帰り、家でも練習を
「日常」に。長期休みなどを活
用し、家庭での練習を習慣化。

シンプルな実践で、大きな成果!

児童の79%が
「やる気につながった」



記録をつけるシンプルな行動
が、学習意欲を向上させた。



“スコアが伸びて
成長を実感!”



数値で伸びが「見える」ことが、
子どもたちの自信と喜びに直結。

「もっと速くなりたい」
自ら目標を設定する力へ
自分の学びを自分でデザインする
「自己調整能力」が育まれる。



タイピングきろくシート [タイピングうでだめし \(クリック\)](#)

名前	自分の目ひよう スコア	7/14	7/15	7/16	7/17 宿題!
	80	72	74	14	19
	300	275	417	217	307
	100	62	67	61	61
	300	276	253	212	239
クラスのへいきん		231.81	239.13	262.90	227.71
今日の最高点		749	758	817	811
担任の先生	1100	840	801	972	878

タイピング記録シートのここがすごい!

(1) 自分の目標スコアを入力	(2) タイピングの毎日のスコアを入力	(3) クラスの平均
目指すゴールを設定!	自分のスコアを毎日記録!	みんなの平均が一目でわかる!
(4) その日の最高スコア	(5) 家庭学習の実施	(6) 先生も一緒に参加
今日のトップを目指せ!	お家でも練習!	先生も一緒に参加!

タイピングを「思考の文房具」へ：記録の可視化による自律的な成長

ステップ2：意欲に火をつける
【事前】【アンケート結果】
「そう思う」と回答した児童

82.5%
コンテストに参加したいですか？

79%
コンテストの実施はタイピング練習のやる気につながりますか？

児童の声：「楽しい」「もっと速くなりたい」
主体的にスキルアップを目指す前向きな声が多数あります。



塩尻市内全小中学校の児童生徒と教員が参加するタイピングコンテストです。夏と冬に年2回実施。

ステップ3：学びを共有する
【データで対話・思考】



友達の頑張りが「見える化」される。自然と競争意識がうまれます

先生も「先生の部」で一緒に挑戦。

ステップ4：成長を実感する 【学習ログで自己調整】



自分の「成長」が数値で見える。



目標は「昨日の自分を超える」こと。



ICTを「自己分析ツール」として活用。データに基づき自らの学びをデザインする力を育みます。

この取り組みの成果

(1) 意欲の可視化 (79%が向上)
 スプレッドシートへの日々のスコア記録が達成感を生み、児童の約79%が「やる気につながった」と回答しました。

(2) 「自己調整学習」への変容
 「他者との競争」から「昨日の自分を超える」目標設定へ進化。自分の現在地を数字で把握し、自律的に練習を調整する姿勢が定着しました。

(3) 思考を支える「文房具」化
 入力が「お手のもの」になることで操作の負担が激減。他教科でも「入力作業」ではなく「考えの構築」に全エネルギーを注げる基盤が確立されました。

(4) 師弟同行のクラス文化
 担任もスコアを公開し共に挑戦。クラス平均やベストをリアルタイム共有し、全員で高め合う温かい学習コミュニティが形成されました。

成果のまとめ



意欲が高まる



学びが続く



自分で伸びる

	タイピングツールのリンク	7/10	7/11	7/12	7/13	7/14	7/15	7/16
31		399	376	375	342	323	310	358
32		619	567	557	549	565	615	561
	担任	530	499	549	629	532	612	567
	クラスの平均	415	421	438	459	419	442	434
	この日のベスト	841	870	740	810	833	845	894

【道徳科】「整理・分析、再構成」が納得解を導く～AI×クラウドで育む情報活用能力～①

1. 取組のポイントと経緯
～道徳を「教え込む」から「共に創る」へ～

従来の道徳は「数名の発言による集約」に留まり、個々の内面的な振り返りが深まりにくい課題がありました。

本実践では、スプレッドシートを「思考の可視化ツール」として位置づけ、全員の意見がリアルタイムで循環する環境を構築。

さらにAIの客観的視点を加えることで、子供一人一人が「答えのない問い」に対し自律的に納得解を再構成できる学びをデザインしました。

2. 授業づくりのポイント ～家庭と学校、AIをシームレスにつなぐ学びのデザイン～

- (1) **家庭学習とのシームレスな接続**: 事前に家庭でスプレッドシートへ考えを入力しておくことで、授業開始時から全員が「自分の意見」を持った状態で学びをスタートさせます。
- (2) **「本気度」の可視化**: 事前入力した考えの実行可能性を4択で再評価し、理由を入力します。この自己分析が、学びを「自分事」にするエンジンとなります。
- (3) **他者参照による対話的な学び**: スプレッドシート上で友達の意見をリアルタイムに参照し、多様な視点を取り入れられます。自分の考えをより納得感のあるものへ更新する「レベル5(修正・創造)」の学びを実現しました。

家庭学習とのシームレスな接続
事前に家庭で自分の考えを入力

最初の自分の考え:「本気度」の可視化
4択(プルダウン)と理由

他者参照による対話的な学び
参考になった友達の名前を入力

7月7日「クジラとプラスチック」

氏名	自然を大切にすることができているか？	自然を大切にしているために自分ができることは？	本当に、「自然を大切にしているために自分ができること」に書いたことができるか？	自然を大切にしながらプラスチックを使い続けるにはどうすればいい？	「いい」と思った意見を書いた人の名前	4つのうち、どのことについて一番学ぶことができましたか？
11	ゴミを分別して捨てたり、ゴミを外に捨てたりしないことが自然を大切にすること。	分別して捨てたり、外にゴミを捨てない(ポイ捨て)ことや、外に落ちていたゴミを見つけたら、できる限り捨てる、古くなったものをすぐに捨てる。他人にあげたり、別のものに作り変えたりして、有効活用させることが自分にできると思う。	できないかも	プラスチックのリサイクルができるようにゴミをなるべく分別して捨てるようにしたり、ポイ捨てがなくなるように、インパクトのあるポスターを作ったり、呼びかけなどをやる		自己を見つめる
12	ポイ捨てをしない。	お菓子のゴミとかは自分で持ち帰ったりする。	多分できる	まだ使えるプラスチックは再利用する。ポイ捨てをしない。使い終わったプラスチックでも、他のことに役立ったりする(工作など)に使えるということを知ってもらう。		自己を見つめる
13	ポイ捨てや、ゴミを分別し出す、海にゴミなどを捨てる自然を大切にすることが自然を大切にすることだと思います。	釣りの餌はゴミ袋を持って行ってゴミが海に行かないようにしたり、ゴミが何の種類かをみてから捨てるようにする	できる	サッカーを見に行くときにサッカー場はみんなが使うところなのにマナーがなくて、ポイ捨てされていたりそのままだらけに捨てられて、みんなが使う場所だから綺麗にしてみんなが応援や試合が見やすいようにポイ捨てはせずに捨てたりゴミ箱に捨てて綺麗にスタジアムを綺麗にしたいから	参考になった友達の名前を入力	自己を見つめる

終末: NotebookLM(音声解説)による客観的分析
ここまでの内容をAIに分析させ、その音声を全員で聴く

よりよくした自分の考え:振り返り AIの分析や友達の考えを参考に、さらに自分の考えを深くする

【道徳科】「整理・分析、再構成」が納得解を導く～AI×クラウドで育む情報活用能力～②

3. 実際の授業のワンシーン

～他者参照とAI分析による思考の深化～

スプレッドシートによる他者参照(中盤)

全員の意見をリアルタイムで共有し、他者の視点を取り入れながら自らの考えを再構成します。

NotebookLM「音声解説」による客観的分析(終末)

生成AIがクラス全体の意見を分析・要約し、音声や整理された視点を提示します。

【成果】AIを伴走者としたメタ認知

子供たちはAIの客観的な分析を参考に学びを俯瞰し、振り返りをより深い納得解へと学びを深めました。

4. 授業づくりのポイント

～AIは「答え」ではなく「学びの自覚」のため～

・AIによる客観的分析

AIが提示する要約や視点は、子供たちが自分たちの意見を整理し、自分たちの学びを見つめ直すための「鏡」として機能します。

・新たな視点の発見

AIによる分析や友だちの考えを参考にすることで、子供たちは自分一人では気づけなかった学級全体の思考の傾向や、新たな問いの視点に気づくことができます。これにより、AIを「学びの相談相手」として活用する高度な情報活用能力が育まれます。

【STEP 1: 家庭学習】
まずは自分の考えを入力



【STEP 2: 授業での対話】
友達の意見をリアルタイムで参照



【STEP 3: AIによる学びの自覚】
AIがみんなの意見を要約・分析



対話的な学びで「答えのない問い」に挑む

本時の中心テーマ:
「自然を大切にしながら
プラスチックを使い続けるには？」



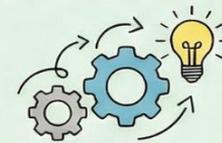
自然保護

ジレンマを
子ども自身
が考える



プラスチックの利便性

目指すのは
「対話的な学びのレベル5」



友達の考えをもとに
自分の考えをより良くし、
新たな価値を創造

実際の授業の音声解説データ



5. 学校全体で取り組むポイント～デジタル基盤が支える「対話の日常化」～

- ・**日常活用の浸透**: ICTを「文房具」として日常使いしているため、内省的な道徳でも抵抗なくクラウドで他者と繋がることできる。
- ・**組織的な挑戦**: 教員間でノウハウを共有し、失敗を恐れず新しい授業の在り方を模索する文化が支えとなっている。

「地元のレタス」を核とした情報活用能力の育成～Catch&Nextによる振り返りが学びの質を変える～①

1. 取組のポイントと経緯

～単なる「栽培」から「価値創造」の探究へ～

洗馬小学校5年生は、地域の特産品であるレタスをテーマに、栽培から収穫後の活用（販売・調理・贈答）までを一貫してデザインしたプロジェクト「レタスでつくる私たちの物語」に挑みました。

これまでの「育てて食べて終わり」という活動を超え、「誰に、どう届けるか」という明確な相手意識（アウトプット）を設定。

ICTを「地域社会から情報を得て、新たな価値を創造するための探索ツール」とし、子供たちが地域のプロデューサーとして成長するプロセスを構築しました。

2. 単元づくりのポイント ～自律的な学びを支える「Catch&Next」：学びのオーナーシップを育む振り返り～

Googleスプレッドシートを「思考の作戦ノート」として活用し、子供たちが自ら学びを客観視（Catch）し、次の一手（Next）を主体的に決定するサイクルを構築しました。

これにより、教師の指示を待たずに子供自身が学びのハンドルを握る「オーナーシップ」の確立を目指しました。

(1) Catch(つかんだこと)：【学びのメタ認知】

その時間の活動で気づいたことや、自分ができるようになったことを言語化。

(2) Next(次につながること・新たな課題)：【自律的な学習の起点】

前時のNextが本時の活動の起点となり、子供自身が「次は誰に何を聞きたいか」と自律的に学びのハンドルを握る仕組み。このサイクルにより、学びの連続性と、一人ひとりの課題に応じた個別最適な支援を両立させています。

情報活用能力のプロセス
学びのプロセスを自覚

個人のめあて
見通し・自己決定

振り返り (Catch&Next)

自律的な学びを支え、学びのオーナーシップを育む振り返り

名前	学びの位置	グループ	今日のコール	catch (つかんだこと・ふりがえり)	next (次につながること・新たな課題)
			今日やること・目標	今日やってみて、気づいたこと・考えたこと	反省や次回やりたいこと
	情報の収集	料理班2	今日は、前に料理を作ったから作っているところをとった動画を編集する。	今日はチラシ作りや動画編集がスムーズに進んだもよかった。それと、QRコードをうまく読み取ることができてよかった。QRコードを読みとると自分たちが料理を作っている動画が流れてきます	次は、料理をどのように沢山作るのが(コツ)を考えていきたいです。そして本番の時にスムーズに料理を作れるようにしたい。
	情報の収集	料理班1	編集とポスターを作ろう!	今日は、ポスターとか編集を頑張ったのでみんなと協力して良かった。	また、編集とポスターの続きをやりたいです。
	まとめ・表現	売る班2	西部中と今回集めるので緊張しないようにしていろいろな質問を聞きたいです。	緊張したけど西部中に人たちに聞けて良かったです。	次回は西部中の人たちに質問したことをまとめたいです。
	情報の収集	売る班1	今日の屋台作りは、もう材料は無いと思うので椅子などを洗いたい。	今日は、できると思わなかった釘を打つことができました。もちろん目標に書いてた椅子を洗う事もできました。釘を打つときは、持つところを近くすることを意識しました。	次回は、今回やった事を気に釘をたくさん打ったり椅子を洗うなどのことがやりたいです。

「洗馬のレタス」を核とした情報活用能力の育成～Catch&Nextによる振り返りが学びの質を変える～②

3. 実際の授業のワンシーン
～教室の壁を越える「外部連携」～

子供たちは目的ごとに3つのグループ（販売・調理・贈答）に分かれ、ICTを「文房具」として「課題」を解決していきます。

- ・販売グループ：地元の塩尻西部中の先輩とZoomで接続。先輩の経験談から「販売の極意」をヒアリングし、自分たちの販売計画を即座にアップデート（情報の再構成）しました。
- ・調理グループ：動画編集ツールを使い、料理動画を制作。QRコード付きチラシを作成し、視覚的に魅力を伝える「発信の工夫」を追求。
- ・贈答グループ：地元の高齢者施設とオンライン交流を実施。「どんな料理が好きか」という相手のニーズをリサーチし、贈答計画に反映させました。

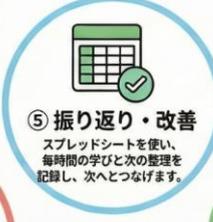
レタスでつくる私たちの物語：地域とつながる探究学習プロジェクト



塩尻市立洗馬小学校の5年生が、地元の特産品「レタス」の栽培から販売・調理・贈答までを計画・実行するプロジェクトです。子どもたちはデジタルツールを文房具のように使いこなし、地域の人々とオンラインで対話しながら、主体的に学びを深めています。



学びを動かす！
情報活用の
5ステップサイクル



学びのエンジン！
「Catch & Next」の仕組み

Catch
【つかんだこと】



その日の活動で「できたこと」「わかったこと」を自分の言葉で記録します。

Next
【次につながること】



「次はこうしたい」「もっと知りたい」という、次の時間の目標や問いを書きます。



子どもたちのリアルな声

「中学生のアドバイスを生かして次は、チラシを作りたい」

4. 実践の成果：デジタルで「社会」と繋がり、学びを「自分事」にする姿

1. 「届け先のリアリティ」が情報の質を変える

「レタスを誰に届けるか・販売するか」という目的（地域住民・高齢者施設）を設定したことで、情報の収集・分析への意欲が劇的に向上しました。単なる知識の蓄積に留まらず、外部の知見を自分たちの計画へ反映させ、より良いものへと作り変える「情報の再構成（修正・創造）」が日常的に行われました。

2. 「Next」が育む学びのオーナーシップ

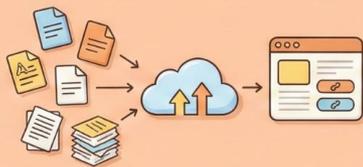
振り返りに「次への問い（Next）」を導入したことで、子供たちが自ら学びをコントロールする姿が見られました。前時の振り返りが次の活動に直結するため、教師の指示を待たずにチャイムと共に自律的に学びが動き出す、自立した学習者への変容が確認できました。

3. 「教え込み」から「伴走支援」への教師の変容

ICTが「文房具」として日常化したことで、教師は一斉指導から改善できました。クラウド上で全員の思考プロセスをリアルタイムに把握し、必要なタイミングで一人ひとりの「困り感」に寄り添う「伴走者（コーチ）」としての役割を確立することができました。

【校務DX】校務DXの取組紹介:クラウドと生成AIによる業務効率化

1. 情報の集約・共有の効率化



Googleサイト
様々な情報の一元化
(ポータルサイト)

Googleドキュメント
教務会などの資料のデジタル化

Googleドライブ
様々データの情報のやりとり

2. 生成AIによる作成と自動化



生成AI
通知表やお便りの文章のたたき台作成

AIボイスレコーダー
会議や取材の録音・議事録作成

3. 児童の住所マッピング



Googleマップ
家庭訪問から学校での個別懇談へ移行するために、児童の自宅の住所を学年ごとに分けて入力した。

先生たちのリアルな声

実際にやってみて感じた成果と、これからの課題。

【成果】(ポジティブな声)

- 時間が生まれて「ゆとり」ができた!
- 「記録」より「対話」に集中できる
- ICTが苦手な先生も「簡単」と実感



【課題】(これからのヒント)

- AIの文章、そのままのコピペは危険!
- 若手とベテラン、経験の差をどう埋めるか



現場が動く! 定着の3ステップ

難しく考えず、まずはここから始めよう。

STEP 1: 相談する

「やってみたい」を誰かに話す・頼る



STEP 2: 共有する

つまづきは一人で抱えず、チームで共有



STEP 3: まず、やってみる

反対があっても「まずトライ」。気軽な関係作りがカギ



Googleマップ (見本)

【働き方改革】Googleマップ/AIレコーダーで議事録作成

先生の「時間」と「心」が変わる！明日から真似できる校務DX事例

身近なツールで、多忙な先生の毎日が劇的に変わる。特に好評だった2つの校務DX

CASE 1: 学区マップのDX

探す時間をゼロに。Googleマップで児童の自宅情報を全職員が瞬時に共有。

課題 (Before)



紙の地図で、家庭訪問先の確認に膨大な時間と手間。

変容 (After)



将来的に塩尻西部中学校へ引き継ぐことで小中連携の情報基盤に

タブレットでいつでもどこでも位置確認。ルート作成も一瞬。



「緊急時も安心!」「校区全体のセーフティネットになる」

CASE 2: 会議の議事録をDX

AIレコーダーを導入し、「書く」から「話す・考える」会議へ。

課題 (Before)



記録をとるのが大変

変容 (After)

議事録作成時間が大幅に削減
全員が議論に集中できる環境に。

「あっという間に報告書ができて感動!」「操作も簡単」

DXで生み出した時間の、本当の使い道

「時短」で終わらない。生まれた時間と心の余裕を、子どもたちのために再投資。

教材研究の深化

チームで授業案を練る時間が
増え、授業の質が向上。

子どもと向き合う心の余裕

個別指導や対話の時間が増え、
信頼関係が深まる。

【学校間オンライン交流】 中学生と地域が「最高の助言者」に！小中連携×地域参画

オンラインで教室が社会とつながる！ 小学生の探究学習レポート



先輩から学ぶ「売る」ことの本当の意味

<p>【交流前】 目標は「レタスを完売させること」</p> <p>どうすれば売れる？</p> <p>完売</p> <p>自分たちの目標だけを考えて、どうすれば売れるか悩んでいた。</p>	<p>【アクション】 オンラインで中学生の先輩にインタビュー！</p> <p>オンラインの窓</p> <p>過去に販売経験のある先輩から「販売の極意」を教えてもらった。</p>	<p>【学び】 「価値を伝える」ことが大切！</p> <p>丁寧に作られたこと</p> <p>POPディスプレイ</p> <p>レタスが丁寧に作られた良さを伝えるため、説明POPを作る計画に変わった。</p>
---	--	--

地域の人から学ぶ「贈る」ことの心

<p>【交流前】 計画は「自分たちが届けたいものを贈る」</p> <p>喜んでくれるかな？</p> <p>相手は本当に喜んでくれるか、確信が持てずにいた。</p>	<p>【アクション】 地域の老人施設にオンラインで質問！</p> <p>オンラインの室</p> <p>好きな食べ方や、もって嬉しい形など、リアルな声を聞いた。</p>	<p>【学び】 「相手の視点に立つ」のが一番！</p> <p>食べやすい形</p> <p>好きな味</p> <p>聞いた声をもとに、相手が本当に喜んでくれる計画へと作り直した。</p>
---	---	--

学びを支えたデジタル文房具

オンラインツール：教室と社会をつなぐ「窓」

離れた場所にいる人とも顔を見て話すことができた。

Google Docs：みんなでアイデアを同時に整理

先輩のアドバイスをリアルタイムで記録し、考えをまとめた。

Google Sheets(Catch & Next)：学びを次に活かす記録

Catch	Next
✓	?
✓	?
✓	?

学んだこと (Catch)と次の疑問を書き出し、学びを深めた。

塩尻西部中（2年生）の先輩と交流



地域の老人施設と交流



リーディングDXスクール事業【情活能力育成】

塩尻市立檜川小中学校

「君はお医者さん!」単元内自由進度学習で自律的な探究プロセスを回す理科学習
 — Google スプレッドシートと学習支援ツールを活用した情報活用能力の育成 —

1 育成を目指した資質・能力

- ・課題の設定・情報の収集力: 「お医者さん」という役割を通じ、解決すべき課題を自分事として捉え、多様なリソースから必要な情報を自ら選び取る力。
- ・思考の構造化(整理・分析): 科学的な「見方・考え方」を意識的に選択し、収集した情報をミッション達成に向けて論理的に整理する力。
- ・自己調整能力(メタ認知): デジタル上の学習計画や進捗表を活用し、自分の理解度を客観的に把握しながら、学び方やペースを自律的に最適化する力。

2 具体的な実践プロセス

(1) 実施の時間: 単元全体(全15時間程度)

「単元内自由進度学習」とし、ICT基盤の個別・協働学習を一体的に展開。

(2) 課題の設定: 子どもが「本気」になるミッション

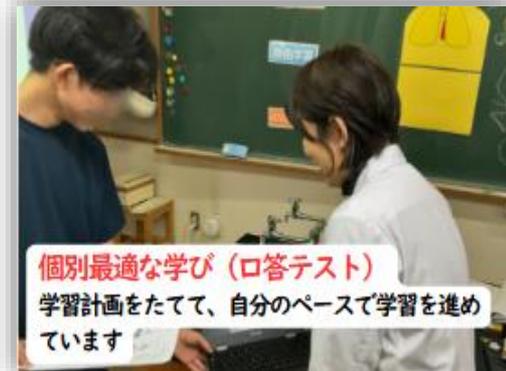
教師主導の指示ではなく、「君たちは医者です。小学生に規則正しい生活の大切さを伝えよう」という社会とつながるミッションを提示し、情報を扱う切実な必要感を創出。

(3) 情報の収集・整理: クラウド上の「学びの地図」とアナログの融合

- ・学習支援ツールの活用: 教師が事前に用意した実験動画、デジタル図鑑、スライド資料などの多様なリソースを、生徒は自分のタイミングでいつでも参照し、情報を「収集」した。
- ・体感型教材: 実物大の小腸・大腸模型などのアナログ教材を併用し、デジタルでは得にくい「実感(長さや位置)」を情報として取り入れ、理解を深めた。

(4) 分析・振り返り: スプレッドシートによる「思考の可視化」

- ・学習計画の立案: 授業冒頭、生徒はGoogle スプレッドシートで「今日のめあて」「誰と学ぶか」「何を使って学ぶか」を自己決定した。
- ・見方・考え方の選択: 「比較する」「関係づける」「質的」「時間的」といった理科の見方・考え方をプルダウンで選択させ、自分がどのように情報を分析したかを意識させた。
- ・進捗の共有と評価: クラス全体の進捗状況が可視化され、良い気づきをしている生徒の記述には先生がセルの色を「黄色」にするなどのフィードバックを行った。



リーディングDXスクール事業【情活能力育成】

塩尻市立檜川小中学校

「学習目標・めあて」 本時の学習目標をたてる
 「学び方」 誰と学ぶか
 「学び方」 何で学ぶか
 「教科の見方・考え方」 自分で働かせる見方・考え方を選択
 「学習内容」 本時の内容の選択
 「振り返り (Catch & Next)」 「ルーブリック自己評価」「内容」「学び方」の3つ

学習の計画⑦		今日のめあて 【記入例】○○の資料をわかりやすく作成する ○○について説明ができるように練習する ○○の動画を視聴し、●●を理解する 練習問題に取り組み、理解度を確かめる クイズに取り組み、知識の定着を図る 豆知識を少しでも書き込んで分かりやすくまとめる	個別？ 協同？ 先生と？	情報の収集方法	今日の授業で活用できそうな 理科の見方・考え方は？	今日はここ！	ルーブリック自己評価 A~C	内容に関する振り返り お医者さんとして、伝えたいと思った情報はどんなこと？ もっと知りたいと思ったことは？ C:未記入 記入不十分 B:課題を解決できた (例:〜が分かった、〜だと考えた、〜まで進んだ等) A: これまで学習したことや経験と比べて、どのような考え方を 使って課題を解決したのか振り返っている	学び方に関する振り返り もっと上手に学べる自分になるためにはどうしたらいい？
名前									
1	今日はいつも通りプリントを進め、学習プリント5まで行く。	個別	教科書	なにもん(質的)	消化のしくみ		A	今日は学習プリント4を終わらし心臓の動きとして①心房が広がる 心房に血が流れ込む②心房が収縮すると心房が広がり 心房から出た血液が心室へ流れ込む③心室が収縮する 全身や肺に流れ込む	今日はかなり進んで授業前にもクイズや動画などを見て、なるべく授業や家でやる量を減らし、授業での活動を優先した。そうすると自由進度学習に集中できた。
3	今日こそは呼吸の働きを終わらせて、口答テストをやりたい。	個別	教科書	カンソー(関係的)			A	今日は口答テストをやったプリントでは完璧だと思っていたが口答テストをやった後に見ていないことがたくさんあったから、もっと教科書や動画を見て完璧にしていきたいと思った。	今日のめあては簡単すぎたから、ギリギリのめあてを立てて進みたいと思った。
4	心臓の働きをプリントを、Aくんと協力して終わらせる。	協同	教科書 PC検索	カンソー(関係的)	血液のしくみ		A	肺動脈は動脈だが、二酸化炭素が多い静脈血が流れ、肺静脈は静脈だが、酸素の多い動脈血が流れているのがやがやこしかった。	まだ、心臓の働きがまだ完全に理解できていなかったで、次回は、班のみんなで確認したい。
6	口答テストに書いて合格をもらう。	個別	教科書 PC検索 本、資料 モデルを活用	なにもん(質的) カンソー(関係的)	呼吸のしくみ 吸収のしくみ		B	口答テストで呼吸と吸収のところの合格をもらうことができた。循環のプリントもほとんど埋められた、でも栄養素と不要物がわからないから興べたい。	友達と調べ合いながら、プリントを進めた。
8	今日は呼吸のしくみのプリントを終わらせ5問テストをできるようにする	個別	教科書	なにもん(質的) ミズナシ(体系的)	呼吸のしくみ 吸収のしくみ		A	消化された食物は毛細血管、リンパ管を通りブドウ糖などに分解され吸収されることわかった	
9	呼吸の働きを終わらせる	協同	教科書	カンソー(関係的)	消化のしくみ 血液のしくみ		A	今日は友だちの話を聞いて心臓の動きがどうなっているかを理解することができた	次は心臓のはたらきと血液の循環を終わらせたい
10	前回は口答テストを終わらせられたので今回は血液の循環のプリントの半分以上を終	個別	教科書 本、資料	ミズナシ(体系的) てくてく(共通的)	血液のしくみ 排出のしくみ		A	今日は友だちの話を聞いて心臓の動きがどうなっているかを理解することができた、プリントの中で心臓や全身の矢印の向きがわからなくなりました	わからないところをクロムや教科書を使って調べたい
11	今日は呼吸の働きを終わらせ心臓の働きをプリントを進めたい	個別	教科書	レコダック(補助的) キャラクター(空想的)	消化のしくみ		A	今日は呼吸の働きを終わらせることができてよかったし最後の反省を活かして書くに少し教えながら復習することができてよかった	今日は意外とスムーズに進めることができてよかったけど教科書の言葉をおまじり理解できていないので少し理解してから次に進みたい
12	心臓の働きをプリントを終わらせたい	協同	教科書	ベン(比較) タメンギョ(多面的思考)	消化のしくみ		A	肺動脈は動脈だけど静脈血が流れ、肺静脈は動脈血が流れているのは、心臓から送り出される血液が動脈で、心臓へ戻る血液が流れる血管は静脈だから。	口答テストが現段階で2つ終わっていいペースなので引き続きハント協力しながら次回やりたい

「プルダウン」で選択できる

- はかるん(量的)
- カンソー(関係的)
- なにもん(質的)
- ミズナシ(体系的)
- てくてく(共通的)
- レコダック(補助的)
- キャラクター(空想的)
- ベン(比較)
- タメンギョ(多面的思考)
- モウラ(関係づけ)

感覚器官 実験 解剖 骨と筋肉のつくり プレゼン発表 学習計画① 学習計画② 骨と筋肉のはたらき 学習計画④ 学習計画⑤ 学習計画⑦

毎時間の学びをタブで整理

いい気づきや学びをしている生徒の記述には先生がセルの色を「黄色」にして紹介し学びを展開

8年生 理科 単元「動物のからだのつくりとはたらき」のスプレッドシートより

3 授業を通して、子どもの姿・教師の変容

- (1) 子どもの姿: 指示待ちの受動的な姿勢から、資料や模型を自ら選び取り、必要に応じて友達と相談しながら進める主体的な学びへと変容した。口答テスト(個別テスト)に挑戦し、自らの理解度を確認しながら進める姿が見られた。
- (2) 教師の変容: 「知識の解説者」から、生徒の進捗をデジタルで把握し、個別に適切なアドバイスを送ったり口答テストで理解度を評価したりする「伴走者(コーチ)」へと役割がシフトした。
- (3) 情報活用能力の定着: 複数のツール(スプレッドシート、学習支援ツール等)を目的(計画、収集、振り返り)に応じて使い分け、情報を統合して価値を創造する力が日常化している。

リーディングDXスクール事業【情活能力育成】

塩尻市立檜川小中学校

低学年から育む「情報の目」：校舎内の課題発見とデジタル表現による道徳的価値の探究

— ICTを活用した「収集・整理・表現」のスマールステップ —

1 育成を目指した資質・能力

- ・課題設定・情報収集力：教科書の世界から飛び出し、自分たちの生活空間（校舎内）から「みんなで使うもの」を自ら見つけ、写真という「情報」として収集する力。
- ・情報の整理・分析力：収集した写真に「なぜ大切にすべきか」という自分の考えを付加し、デジタルのカードとして構造化する力。
- ・発信・共有する力：デジタルツールを用いて、自分の考えをペアやクラス全体に分かりやすく伝え、他者の視点を取り入れる力。

2 具体的な実践プロセス

(1) 実施の時間：道徳科

授業の前半で価値の理解を深め、後半の約20分をICTを用いた活動に充てた。

(2) 課題の設定（授業前半）：教科書からリアルな生活へ

教科書の教材「黄色いベンチ」を通じ、「みんなで使うものを大切にすること」について全体で議論した。続いて先生が「学校の中にある、みんなで使うものや場所ですぐ大切なことは？」という問いを提示し、校内探索へと繋げた。

(3) 情報の収集（授業後半）：タブレットを手に校内探索

子どもたちはタブレットを持って校内を歩き回り、下駄箱、水飲み場、階段、消毒液などの写真を撮影した。「もっと作ろう!」と、情報を集めることに高い意欲を示した。

(4) 整理・分析・表現：写真と文字のパッケージ化

撮影した写真をクラウドに取り込み、「大切なこと」を文字入力した。複数の写真を撮影した児童は、並べて自分なりの「大切に使うものリスト」としてまとめた。

(5) 共有・振り返り：クラウドによる知恵の循環

- ・ペア学習：カードを見せ合い、「手洗い場の写真に『むだづかいしないように』って入れるといいね」といったアドバイスを基に内容を改善した。
- ・共有：共有機能を使い、クラス全員の発見を一覧参照することで、多様な視点や価値観を共有した。

3 子どもの姿・教師の変容

(1) 子どもの姿：書く活動に消極的だった児童も、写真撮影という能動的な情報収集を通じて「情報の送り手」としての自覚を持ち、主体的に学ぶ姿が見られた。

(2) シームレスな学び：欠席した児童も自宅から参加。家の中の物を撮影して提出し、先生がリアルタイムでフィードバックを送る「双方向型オンライン授業」により、誰一人取り残さない学びを実現した。

(3) 教師の変容：正解を教える立場から、子どもたちが集めた「情報」をデジタル上でつなぎ合わせ、価値付けるファシリテーターへと役割がシフトした。



■実際の授業の様子
<https://x.gd/uussR>



【校務DX】校務DX実践報告～小さな学校の大きな挑戦～

10の具体的実践



①【連絡】
Chat一本化

Googleチャットで連絡を統一し、ペーパーレス化を実現



②【予定】
週暦・月暦共有

Googleスプレッドシートで予定をリアルタイムに共有・更新



③【調整】
懇談会フォーム

Googleフォームで懇談会の日程を自動で集計・調整



④【集約】
職員用サイト

Googleサイトに重要連絡やマニュアルを集約しアクセスを簡素化



⑤【AI】
通知表たたき台

生成AIで通知表の文章のたたき台を作成し、時間短縮



⑥【名簿】
タクシー乗車

Googleスプレッドシートで子供の乗車名簿を管理し負担軽減



⑦【点検】
安全点検データ

安全点検のデータ管理。未完了箇所を一目で把握



⑧【分析】
授業評価AI

アンケート結果をAIで分析し、授業改善に活用



⑨【反省】
行事反省共有

Googleドキュメントに反省を記録。次年度への引継ぎを効率化



⑩【考察】
学校評価AI

AIで保護者アンケートを分析し、考察時間を大幅短縮



【成果】時短、早期帰宅、柔軟な働き方を実現
いつでもどこでも情報確認が可能になり、先生たちの帰宅時間が早まった。



【課題】情報過多、デジタル格差、データ散在
情報が見つけにくく、教員間のスキル差やデータの散在が新たな問題に。

定着へのコツ3ステップ



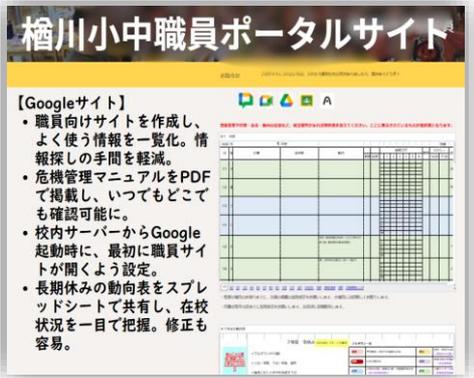
Step 1:
全員が関わるものから着手
まずはチャットや予定共有など、全員が使う業務から



Step 2:
笑顔で何度でも繰り返し教える
使い方が定着するまで、全員が使う機会を設けて根気強くサポート



Step 3:
使わざるを得ない環境を整備
できる人から始めつつ、最終的に新しいツールを使わざるを得ない環境をつくる。



校務DXの取組の詳細はこちら



<https://x.gd/HHjn5>

【働き方改革】懇談会の日程調整

～紙の回覧からクラウド共有へ。学校を『共有』で変える～

紙のリレー方式



- 手作業での転記は時間がかかり、ミスも発生しやすかった。
- 「子どもがプリントを提出しない」「カバンの中で紛失した」といったトラブル
- 兄姉の学年の日程作成が終わるまで弟妹の学年は待たなければならず、全体が停滞。
- 兄弟姉妹がいる家庭の調整は、紙が回ってくるのを待つ必要があり、非常に非効率だった。

テンプレート
共有で
即導入！

クラウド同時編集



- 全クラスの希望状況をスプレッドシートでリアルタイムに共有。兄弟姉妹の重複をその場で確認し、スムーズに日摺が確定した。
- 保護者がGoogleフォームで直接入力するため、回答が早く確実に集まる。転記作業は不要になり、進捗も一目で把握可能に。

DXがもたらした「働き方」の変容

時短とゆとり



面倒な事務作業が削減され、先生方の帰宅時間が大幅に早まった。特に子育て世代の先生も早期退勤が可能になった。

多様な働き方の包摂



家庭の都合で時差出勤する先生とも、Google Chatや共同編集ツールを使えば、場所や時間を越えて円滑に情報連携ができるようになった。



学校文化への波及効果

校務の便利さが授業を変える。ベテランも若手も共に学ぶ文化へ。

【公開授業のオンライン配信】による広域的な実践共有とハイブリッド型研修の推進

1 取組の目的と背景

リーディングDXスクールとしての実践を自校・自治体のみならず、全国へ広く発信することを目指しました。距離や時間の制約により現地参観が困難な教育関係者に対し、オンライン配信を行うことで、ICT活用の日常化や探究的な学びの具体例をシームレスに共有し、自治体間のDX推進を支援することを目的としています。

2 具体的な取組内容(ハイブリッド形式の実施)

(1) 公開授業のリアルタイムオンライン配信

- ・対象授業: 9年1組・技術科「社会の問題を解決しよう」
- ・配信の工夫: 現地参観が難しい層に向け、授業の様子を同時配信しました。単なる映像配信ではなく、生徒同士のペア学習やクラウド上(デザインツール、スプレッドシート)での対話の様子も鮮明に伝わるよう、機材の配置や音声環境を入念に整備しました。

(2) オンライン参加型「授業者と語る会」

- ・内容: 授業後の研究協議において、現地の参観者とオンライン参観者が混在した状態での意見交換会を実施しました。
- ・双方向性: オンライン参加者からもチャットや音声で質問を受け付け、授業者がその場で回答する時間を確保しました。少人数グループでの対話と同様、深い疑問点まで直接やり取りできる環境を構築しました。

(3) 有識者講演のオンライン同時配信

- ・内容: 赤堀侃司先生による講演会をオンライン配信しました。
- ・成果: 専門的な知見を現地だけでなく全国の参加者が同時に共有できる機会を設け、自治体の実態に応じた活用促進のヒントを広く提示しました。

公開授業③ 檜川小中学校



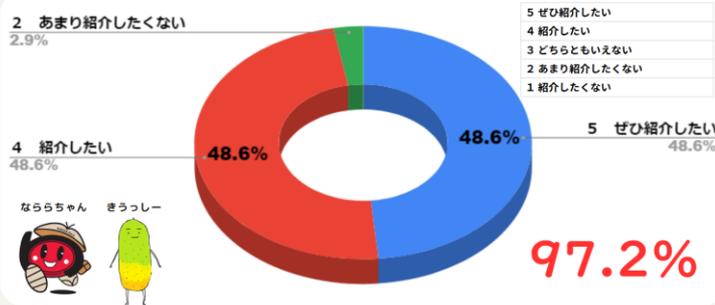
参加者の感想より

日時: 令和7年10月7日(火)

参加者113名(オンライン41名)

- ・塩尻市内
- ・長野県内(大町市、上田市、安曇野市、喬木村、山形村等)
- ・全国(千葉、大阪、兵庫、大阪、埼玉、山梨、茨城等)

質問: 今回の「授業」について、「自校の先生、職場の人などに紹介したいと思いませんか?」



参観者アンケートでは、「ぜひ紹介したい」「紹介したい」との回答が全体の97.2%を占め、極めて高い評価を得られました。この結果は、今回の公開授業が参観者にとって満足度の高い学びの場となっただけでなく、檜川小中学校での先進的な実践が「自校の教育活動に活かしたい」と強く思わせる、示唆に富んだ公開授業となりました。

3 オンライン参加者の感想より



場所を選ばず学べる!

「現地に足を運んだり授業の調整をしたりすることなく、貴重な学びの機会を得ることができました。」



臨場感あふれる高品質な配信

「映像が見やすく音声も聞き取りやすかったため、生徒の細かいつぶやきや対話の様子まで詳細に把握することができました。」



デジタル資料で学びが深まる

「膨大な資料がCanvaやスプレッドシートを活用して見やすくまとめられていて、デジタル活用次の段階を実感できました。」



自治体を越えた連携のきっかけに

「塩尻市の先進的な取り組みを参考に、自分の自治体でもDX推進を進めていきたいと感じました。」

4 公開授業③のまとめの詳細はこちら

<https://x.gd/eMq9Z>
