



【児童生徒】  
情報活用能力を身に付け、自分らしい  
学び方を選択している



【教師】  
ICTを日常的に活用し、一人ひとりの学び方に  
応じた手立てを講じた授業を行っている



【学校】（※構想実現の環境整備の視点から）  
校務DXを推進し、教師と子供が向き  
合う時間を確保している



## 学び方改革

## 教え方改革

## 働き方改革

### デジタル学習基盤を活用した「授業」改善

#### 【個別最適な学び】

- ・「AIドリル（ミライシード）」「MEXCBT（C4thとの連携）」の効果的活用
- ・「ことばル」「ポケトーク」「アプリでほんご」の活用（日本語指導）
- ・「デイジー教科書」の活用（特別支援、日本語指導）

#### 【協働的な学び】

- ・遠隔合同学習の実施
- ・共同編集や他者参照等のグループ活動の推進

#### 【個別最適な学びと協働的な学びの一体的充実】

- ・「個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実」のためのサポートマガジン『みるみる』（R7.4）の共有・活用
- ・「リーディングDXスクールWEBサイト：指定校実践事例・動画」の共有・活用
- ・「StuDX Style：各教科等での活用（ポイントと実践事例）」の共有・活用
- ・「学力向上研修会」「学力向上支援教員研修会」の実施



### 情報モラル教育の充実

- ・「情報モラル・セキュリティ教育に関する指導案集」の活用と更新
- ・「情報モラル教育ポータルサイト」の共有・活用
- ・「情報モラル学習サイト」の共有・活用
- ・「情報セキュリティポリシー」の周知・徹底
- ・「GIGAスクール推進担当者研修会」の実施
- ・「ICT運営支援センター」との連携（情報モラルの授業支援）



### 生成AIの利活用の推進

- ・「Google for Education（「Gemini」、「NotebookLM」）」の校務での活用
- ・「市アカウントを利用した生成AI活用のガイドライン」の作成・活用
- ・「Geminiアカデミー」の活用
- ・「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）」の共有
- ・「リーディングDXスクールWEBサイト：生成AIパイロット校の最終報告」の共有・活用
- ・「情報モラル教育ポータルサイト：学習コンテンツ・啓発資料『生成AIを活用する』」の共有・活用
- ・「生成AIはじめの一歩」の共有・活用
- ・「情報モラル教育ポータルサイト：生成AIに関する教員向け研修動画シリーズ」の共有・活用
- ・「生成AI活用における研修会」の実施（ICT運営支援センターとの連携）



### GIGA局「MIRAI」の充実

- ・情報発信（授業改善に関する資料、授業実践及び業務効率化の好事例、ICT活用の授業支援）
- ・推進事業の立ち上げと支援





# 宗像市GIGAスクール推進構想における情報活用能力育成のための指導内容の系統表

育成する項目	低学年	中学年	高学年	中学校	
活用	<b>カメラ</b> 	○カメラアプリで写真を撮影できる。フロント・バックのカメラ切り替えができる。	○必要に応じてノートや自分の学習の様子などを動画で撮影できる。	○撮影した写真や動画のデータをクラウドにアップロードできる。	○アップロードしたデータを他の人にリンクで共有できる。
	<b>クラスルーム &amp; Meet</b> ※オンラインで授業の課題を配布、プリントの共有、提出物の確認ができるもの（クラスルーム） ※オンラインで大人数で顔を見ながら話すことができるもの（Meet） 	○Google Classroomなどにふれる（クラスへの参加）。 ○先生からの投稿を確認できる。コメントできる。 ○Classroomの画面構造を大まかに理解する。 ○Meetに参加し、ミート、カメラオフなどの手続きができる。	○Google Classroomにクラスコードを入力して参加できる。 ○先生から配付された授業資料を自分で確認できる。 ○Classroomの画面構造を理解する。 ○課題を提出できる。 ○Meetのバーチャル背景やチャットの機能を使うことができる。	○ストリーム（掲示板のようなもの）に学習問題や学習計画を作成し、共有できる。 ○先生からの授業の流れを確認して学習に取り組む。 ○先生や友達とループリック（目標）を共有して学び方を選択できる。 ○学級の友達とストリーム（掲示板のようなもの）で課題解決のために交流できる。 ○Meet共有の機能を使うことができる。	○複数のGoogle Classroomで自分への課題を確認できる。 ○ストリーム（掲示板のようなもの）で学級の友達と交流しながら、自分たちの学びを計画できる。 ○Googleカレンダーの機能を使うことができる。
	<b>キーボード入力</b> 	【1年生】○自分なりの方法で文字を入力できる。 ○キーボードの書き文字を入力できる。 ○ローマ字入力という方法があることを知る。 【2年生】○1分間に10文字を入力できる。 ○簡単な文章が入力できる。 ○アルファベットの文字入力を体験する。 ○ホームポジションを取る。 ○半角・全角の文字の入力の仕方が分かる。	【3年生】○1分間に20文字を入力できる。 ○アルファベットの文字入力ができる。 ○記号を入力することができる ○タッチパッドで操作することができる。 【4年生】○1分間に25文字を入力できる。 ○キーボードのショートカットキー（コピー、ペースト）を使うことができる。	【5年生】○1分間に30文字を入力できる。 ○長文の文字入力ができる。 ○キーボードのショートカットキー（スクリーンショット・カット・取り消し）を使うことができる。 【6年生】○1分間に40文字以上を入力できる。	○1分間に60文字以上を入力し、自分の考えを文章で表現できる。
	<b>WEB検索</b> 	○ブラウザの基本操作ができる ○音声検索で調べることができる。 ○広告と本文を見分けることができる。	○具体語への言い換え（「速く走る方法」→「かけっこ 速く走る コツ」）ができる。 ○不要語の削除・置換ができる。 ○検索結果の見出し・要約を読み取り、選ぶことができる。	○（“ ”）を使ってフレーズ検索をることができる。 ○（-）を使って除外を活用することができる。 ○AND/ORを活用することができる。	○組合せ検索（AND/OR + “ ” + -）ができる。 ○（site:）を使って、サイト限定の検索をることができる。 ○複数検索エンジンの比較しながら検索することができる。 ○出典を逆引きしたり、画像検索の出所を確認したりして、バイアスや生成物を検証することができる。
	<b>ロイロノート</b> 	※授業支援のデジタルノートアプリ。 児童生徒が、写真や動画、音声、手書きの文字などを組み合わせて自分だけのノートをつくることができるもの	○基本的な使い方に慣れ親しむ。 ○絵を描いたり、文字を入力したり、提出したりできる。 ○画像や動画を取り込む。画像や付箋をコピーできる。 ○ペアや小人数のグループでの共同作業を体験する。	○自分が撮影した写真や画像を取り込んだり、文章を書き込んだりして、学習したことをまとめることができる。 ○共有ノートで小人数のグループでの共同作業を行うことができる。	○必要なシンキングツールを背景に設定できる。 ○自分で必要と判断した場面で、グループでの共同作業を行い、協働的に学習を進めることができる。 ○ツールの選択肢の1つとして、使うか否か自分で選択できる。
	<b>ドキュメント</b> 	※文章を作成・編集するための基本的なソフトやファイルのこと	○教師が共有したドキュメントを閲覧することができる。 ○クラスルームでコピー・配付されたドキュメントを操作し、文字を書いたり音声入力したり、画像を貼り付けたりする体験をする。 ○コメント機能で共同学習することができる。	○ドキュメントに文章を記入することができる。 ○ドキュメントの共同編集を行うことができる。	○目的に合わせて文章を作成する。 ○自分で必要と判断した場面で、グループでの共同作業を行い、協働的に学習を進めることができる。 ○ツールの選択肢の1つとして、使うか否か自分で選択できる。
	<b>スライド</b> 	※プレゼンテーション（発表）資料を作成するためのソフトやファイルのこと	○教師が共有したスライドを閲覧することができる。 ○クラスルームでコピー・配付されたスライドを操作し、文字を入力したり画像を貼り付けたりする体験をする。	○自分で学習したことをまとめるなどして、デジタル紙芝居を作成できる。 ○スライドショーを再生して、友達に説明することができる。 ○小人数のグループでの共同作業を行うことができる。	○目的に合わせてスライドを作成する。自分で必要と判断した場面で、グループでの共同作業を行い、協働的に学習を進めることができる。 ○ツールの選択肢の1つとして、使うか否か自分で選択できる。
	<b>フォーム</b> 	※アンケートや簡単なテストなどを作成・回答することができるソフトやファイルのこと	○アンケートフォームに回答できる。 ○回答がスプレッドシートに反映されることを体験している。 ○アンケートの結果の構造を読み取ることができる。	○テストモードのフォームに回答できる。 ○教師が提示する回答結果のグラフや表を読み取り、理解できる。	○簡単な設問のアンケートフォームを作成できる。 ○結果が反映されたスプレッドシートをクラスに共有できる。 ○結果を活用しやすいようにテキストマイニングなどで処理できる。
	<b>スプレッドシート</b> 	※表計算を行うためのソフトやファイルのこと	○教師が共有したシートを閲覧することができる。 ○キーボードの矢印キーを操作して、セルを移動できる。	○クラスで同一のシートに入り、出席番号や名簿のシートに自分の考えなどを共同編集で入力できる。 ○テスト結果など半角数字で入力できる。グラフや折れ線グラフの作成ができる。	○目的に合わせてシートを作成する。 ○自分で必要と判断した場面で、グループでの共同作業を行い、協働的に学習を進めることができる。 ○ツールの選択肢の1つとして、使うか否か自分で選択できる。
<b>適切な取扱い</b>	<b>情報モラル、権利と責任等</b> 	○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（パスワード）があることを知っている。 ○コンピュータ（タブレット）を利用するときの基本的なルール（時間を決めて使う、分からぬことは聞く、名前や写真を載せない、など）を知っている。	○自分の情報や他人の情報の大切さについて理解している。 ○生活の中で必要となる基本的な情報セキュリティ（個人情報を守ること、人を傷つけないこと、怪しいものに近づかないことなど）について理解している。 ○SNSを利用する際の、情報の発信や情報を取り扱う場合の責任（相手を傷つける言葉は書かないと、間違った情報を広めないと、許可なく写真を載せないと、他人のプライバシーを守ることなど）について理解している。	○情報に関する自分や他者の権利（著作権、プライバシーの権利、肖像権など）を理解している。 ○通信ネットワーク上のルールやマナー（投稿内容をよく考えること、著作権、肖像権を守ること、誹謗中傷に加担しないこと、知らない人や不安全にならないこと、なりすましに気を付けること、利用時間や場所に気を付けること）について理解している。 ○情報技術の悪用（ネットいじめ、フィッシング詐欺、個人情報の盗難、ウィルス感染、不正アクセスなど）に関する危険性について理解している。 ○発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響（デジタルトゥーなど）について理解している。	○情報に関する個人の権利とその重要性を理解している。 ○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を理解している。 ○情報セキュリティの確保のための対策、対応について理解している。 ○仮想的な空間（メタバースなど）の保護、治安維持のためのサイバーセキュリティ（インターネットの世界を安全にすること）の重要性について理解している。 ○情報社会における自分の責任や義務について理解している。 ○健康面に配慮した情報メディアとの関わり方について理解している。
<b>特性の理解</b>	<b>コンピュータの仕組み、データ活動等</b> 	(活用を通して体験的に学ぶ)	○ネットワークの「接続」を知る。 ○情報の「保存」、「整理」、「共有」を知る。 ○共同編集を体験し、その仕組みを知る。 ○ビジュアルプログラミング（見た目で分かりやすいプログラミングのこと）を体験し、その特性（順次、反復、分岐）を知る。	○情報処理の仕組みやコンピュータの構成の基本的な仕組みを理解している。 ○身近な課題を解決するプログラムを作成することができる。	

○表右側に示す「活用」は「情報技術の基本的な操作及び情報技術を活用した情報の収集、整理・比較、発信伝達等に関する事」、「適切な取扱い」は「情報技術を扱う際の留意事項に関する事（情報モラル、権利と責任等）」、「特性の理解」は「情報技術の特性の科学的な理解に関する事（コンピュータの仕組み、データ活動等）」のことである。これは、中央教育審議会教育課程企画特別部会で示された論点整理（案）（R7.9.5）において、整理されたものである。なお、「活用」については、本市の児童生徒が活用する頻度の多い機器に焦点化して示している。

○また、論点整理において、「小学校段階では、体験的な活動を重視し「活用」を中核としながら、「適切な取扱い」、「特性の理解」と相まって育つ。中学校段階では、各要素の内容を深めつつ、より抽象的・科学的な理解を必要とする「特性の理解」を一層重視する。」と示されている。