

しまんと

発行：四万十町教育研究所

第115号（通し番号）

令和7年1月23日 発行



2026年も約1か月が過ぎようとしています。皆様におかれましては厳しい寒さの中、日々の業務に邁進されていることと思います。中学校においては、入試という大きな節目に立たされている生徒への指導など、大変な思いをされていることでしょう。寒さもまだ厳しいと思われますので、体調には十分気を付けたいものです。

さて、新学期になり、憂慮することが児童生徒の出席状況です。先日の調査によると、インフルエンザの欠席もありますが、「家庭の事情」「事故欠」「不登校」「不登校傾向」などの理由で小中合わせて65名の欠席がありました。例年、この時期になると、増加傾向ではありますが、新規の児童生徒が気になるところです。学校でも対応に奔走しているとは思いますが、支援会を行う場合は、声をかけてくださると力になれることがあるかもしれません。よろしくお願いします。

先日朝刊を読んでいた、以下のような記事を見つけたので、少し掲載させていただきます。
不登校の要因にあげられるネット依存が大きな社会問題になっています。その対応として、久里浜医療センターのインターネットやゲーム依存専門外来では、元の生活に戻すために様々な治療を行っていて、そのためにも欠かせないことは家族とのかかわりだと話しています。夏休み以降不登校になった男子生徒は一日10時間以上ゲームに没頭。ある日父親が1日20分、数学を教えることを提案、勉強中、ゲームの話もしたり、次第に意思疎通ができるようになり、学校も週1で通えるようになったそうです。ゲーム依存の背後には学校の人間関係などの問題もあり、ゲームはその対処行動であるということです。大切なことは

- ① 依存に至る背景について一緒に考える。
- ② ネットやゲームの使用制限は本人の意向を尊重し、自ら抑止できるよう見守る。
- ③ 依存をめぐる言い争いは家族のほうから避ける。

などが挙げられています。また、親より他者の話を受け入れることができる場合もあるそうです。

（高知新聞 ネット依存の診察室から）

不登校の子の一日の過ごし方について教育支援センター指導員やSSWによると、ユーチューブ、オンラインゲームをしていることが多いのではないかとのことでした。不登校だからゲームなのか、ゲームをしているから不登校なのか、いずれにせよ、学校よりも家のほうが居心地がよいということなのかもしれません。上のような記事を読んで、ただ単にゲームやスマホを取り上げたりすることでは解決にならない、逆効果であることが理解できました。日常生活に支障をきたしている場合は、家庭だけで抱え込むことなく、医療という選択もあるのではないのでしょうか。高知県でもそのような診療をしているところがありますので、研究所までお問い合わせください。

ネット以外にも様々な依存症がありますが、その背景を探ることや家族との温かい関わり大切さについて考えさせられた記事でした。

2026年も研究所、教育支援センターの活動にご協力ご支援等をよろしくお願いします。

四万十町教育研究所 所長 野村 泰子



文部科学省研究開発指定校「小学校情報科」視察研修

11月26日～29日にかけて、宮城教育大学附属小学校の公開研究会への視察研修へ行ってきました。この視察は、宮城教育大学の飯島典子教授との四万十町版プログラミング教材開発に係る教材開発の打合せのため、同大学からの派遣依頼を頂き実現しました。この場を借りて感謝申し上げます。

今回の視察の内容について、「研究員からの『提案の種』」という形でまとめました。ここで紹介しきれない分については、研究員（西澤）まで直接ご連絡をいただけたら、個別に詳細をお伝えいたしますのでよろしくお願いいたします。

① 「情報科」を小学校でも年間35時間の授業時数に位置付けて先行実施をしている。

【理論】新設「小学校情報科」の構成

「情報活用能力」を体系的に育成するための3つの領域（A・B・C）

教育課程企画特別部会 論点整理



5

② 授業内容

A領域：クラウドを活用した情報共有、情報のまとめ方、相手への伝え方の指導等

B領域：プログラミングの基本要素の授業、ロボットへのプログラミング、マイクロビット等を用いた授業等

C領域：情報モラル・リテラシーの指導、生成AIの特性について等

このように、情報活用能力の育成を目指した学習を行っていました。次期学習指導要領で示されている学習を先行的に実践されており、今後目指していくべき方向の示唆を得ることができました。

そこで、四万十町の子どもたちのため、教育研究員だからこそ提案できる事項として次ページの3つを提案させていただきました。

提案の種①: toioDOを活用したプログラミング学習



これまでにない視点: 「思考の言語化」

低学年段階: プログラミングを通じて「言語化する」

中学年以降: 各教科の探究学習（他者参照・相互啓発）へと拡張

借用中の8台をフル活用し、先行モデル校での実践を開始。

提案の種②: 指導案への視点導入

研究授業等に「本時の情報活用能力」の視点を導入する。

- **What:** 指導案に育成を目指す情報活用能力を明記。
- **How:** [情報活用能力ステップシート](#)から、「他者参照を高めるため、スプレッドシートを使う」等、具体的に記述。
- **Why:** ICT活用が目的化するのを防ぎ、本来の目的を意識する文化を醸成。

提案の種③: 授業におけるスケール表の活用

スケールを使って授業を考える

現状はどうか? 今後どこを目指すか?

	1	2	3	4	5
課題 (問題/目標)	教師が課題を決める	ほぼ教師が課題を決める	子供に選択肢から選ばれる	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	教師が意図して過程を回す	子供が過程のどこかを意識する	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	すべ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決める	教師が誰とどう学ぶかをほぼ決める	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	すべての過程で誰とどう学ぶかを子供が決める
ツール	教師が何をを使うかを決める	ほぼ教師が何をを使うかを決める	子供に選択肢から選ばれる	ほぼ子供が自分でツールを決める	子供が自分でツールを決める
場所	教師が学びの場所を決める	ほぼ教師が学びの場所を決める	子供に選択肢から選ばれる	ほぼ子供が自分で学ぶ場所を決める	子供が自分で学ぶ場所を決める
ベース	全員同じベースで学ぶ	ほぼ同じベースで学ぶ	一部学びたいベースで学ぶ	子供がほぼ学びたいベースで学ぶ	子供が学びたいベースで学ぶ

(出典) 三井一典 (2025) デジタル学習基盤における学習者主体の学びと教師の足場かけ 教育研究報告

① [スケール表](#)を使って本時では何をを目指すかを選ぶ。

② 学習者主体の学びを目指す。

③ ICTツールはあくまで選択肢の1つとなる状態を目指す。

1月中旬より窪川小学校3年生、6年生にて実施予定

この3つのテーマで今後の研究を進めていきますので、その進捗もこの通信でお知らせできたらと思っています。

【toio とは】

sony と株式会社内田洋行が共同開発したプログラミングロボットです。スクラッチのシステムを使っているの、直感的にプログラミング学習ができ、低学年からの実践に適した教材です。



【町内での先行実践】

川口小学校、七里小学校、米奥小学校にて toio を用いたプログラミング学習の先行実施をしております。今後、四万十町モデルの開発を進めていくにあたっての貴重な実践の場を提供して頂きありがとうございました。

低学年：目的地までたどり着くためのプログラムを考える授業
思考の言語化を行い、その後プログラムへの命令を行う。



中高学年：桃太郎のストーリーに合わせてマスを進むプログラムを組む。

高学年では、算数で習った距離と道のりの学習と繋げ思考を言語化させる。

合計5枚のワークシートを用いて、プログラミング的思考を順番に学習していく。

* 高学年向け教材は、宮城教育大学 飯島典子教授が開発した学習教材を使用しています。

ももたろう

ももから生まれたももたろう。
鬼ヶ島で悪さをしている鬼に会いに行くみたい。

おじいさんとおばあさんに「きびだんご」を
もらって出発しよう！

