

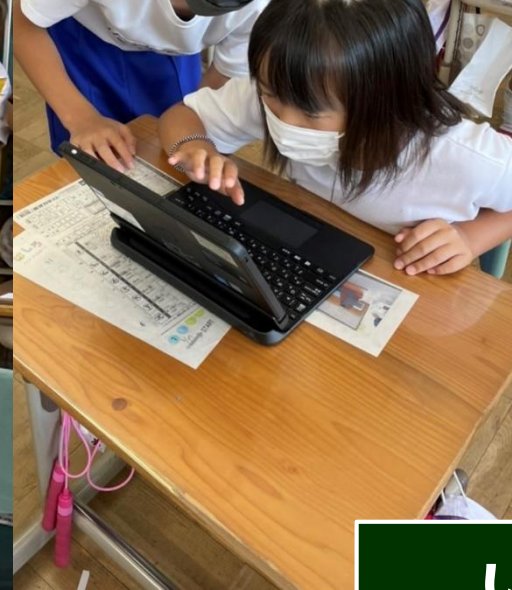
令和4年度 「ふくしま『未来の教室』授業充実事業」 第1回地区別研究協議会 実践事例発表

タイピング記録表

生 徒 名 前

日 付

	月	火	水	木	金
日付	/	/	/	/	/
文字数	××	××	××	××	××
正答率					
日付	/	/	/	/	/
文字数	××	××	××	××	××
正答率					
日付	/	/	/	/	/
文字数	××	××	××	××	××
正答率					
日付	/	/	/	/	/
文字数	××	××	××	××	××
正答率					



なついつ子 GIGAチェックリスト ステップ1

ねん ばん なまえ

あてはまっていたら、○をつけましょう。

		1学期	2学期	3学期
基礎・技能	1	キーボードでIDとパスワードをにゅうりょくしてログインできる。		
	2	タップ（ダブル）、スクロール、ピンチイン、ピンチアウトができる。		
	3	カメラでしゃしんやどうがをとって、みるができる。		
	4	しゃしんのつかいたいところをトリミングすることができる。		
	5	オクリンクでペイントしたり、もじをかいたり、しゃしんをはりつけたりすることができる。		
	6	オクリンクのカードをならびかえることができる。		
	7	オクリンクでつくったものをせんせいしに、ていしゅつすることができる。		
	8	オクリンクでつくったものをもだちにおくることができる。		
	9	ドリルパークをつかって、じぶんでドリルにとりくむことができる。		
	10	たんまつやゲームがインターネットにつながることをしている。		
	11	しりたいことをほんやインターネットでしらべることができる。		
	12	たくさんのともだちのいけんをしたら、もっとよくかんがえられることがわかる。		
	13	ほかのひとがかいたものやつくったもの、じょうほうはだいせつにし、かかってにつかってはいけないことをしている。【モラル】		
	14	ひとのしゃしんを、かかってにどってはいけないことをしている。【モラル】		
	15	IDやパスワードがだいせつであることをしている。【モラル】		
資料・教材の活用	16	ひとのはなしをよくきいて、しつもんやかんそうをいうことができる。		
	17	あいてにつたわるように、こえのおおきさなどにきをつけながら話すことができる。		
	18	つたえたいことをじゅんばんにきをつけてはびょうずすることができる。		
学びに向かう力・人間性等	19	みせたいものをおおきなテレビにうつしてはびょうずできる。		
	20	しりたいことは、なるべくじぶんのちからでしらべようとしている。		
	21	じぶんのこじんじょうほう（なまえ・でんわばんごう・じゅうしょ・ID・パスワードなど）をしらないひとにおしえないようにしている。【モラル】		
	22	せんせいはなしをきくときは、たんまつをさわらないなどの、たんまつをつかうときのルールをまもってつがっている。【モラル】		
	23	たんまつをだいせつにつかい、つかいおわったらじゅうでんほかんこにいれて、じゅうでんしている。【モラル】		

2022. 8. 23 Tue

いわき市立夏井小学校

研究主題

課題に主体的・対話的に向き合い、自ら考え、判断し、
自信をもって表現できる児童の育成
～ICTを効果的に活用し、思考力・判断力・表現力を高める学習活動の工夫～

研究主題に迫る手立て

- (1) 課題に主体的に向き合うことのできる効果的なICTの活用
- (2) 思考力・判断力・表現力を高めるICT活用の工夫

本日の発表内容

- ▶ 1 はじめに 児童はタブレット端末をどんどん使いたいと思っている・・・先生は？
- ▶ 2 実践例 1 オクリンク ムーブノートを中心に
- ▶ 3 実践例 2 夏井っ子GIGAチェックリスト
- ▶ 4 実践例 3 タイピングスキルの向上
- ▶ 5 実践例 4 Teamsを中心に
- ▶ 6 実践例 5 持ち帰りで広がる活用例
- ▶ 7 最後に 個別最適な学びは、協働学習と共にあり

1 はじめに

児童はタブレット端末をどんどん使いたいと思っている
先生は？

- ▶ 面倒くさい
- ▶ 端末を使わなくてもこれまでのやり方で十分できる
- ▶ 端末の活用には習得までに時間がかかる
- ▶ トラブルがあるとかえって時間がかかる あせる
- ▶ 低学年には必要ない 鉛筆とノートで十分

本当にできない？ 全国最低レベルの指導力？


ICT支援員さんと十分なやりとりの時間をとれているか？

～話しているだけでいろいろな情報が手に入る～



研修の充実（動画視聴、実技）や指導案検討、 教育課程編成のバージョンアップ

学校におけるICTを活用した学習場面 (放送大学教授 中川一史) : 校内研修シリーズ№76
学校におけるICTを活用した学習場面

A 一斉学習		B 個別学習		C 協働学習			
<p>挿絵や写真等を拡大・縮小、画面への書き込み等を活用して分かりやすく説明することにより、子供たちの興味・関心を高めることが可能となる。</p>	<p>デジタル教材などの活用により、自らの疑問について深く調べることや、自分に合った速度で学習することが容易となる。また、一人一人の学習進度を把握することにより、個々の理解や関心の程度に応じた学びを構築することが可能となる。</p>	<p>タブレットPCや電子黒板等を活用し、教室内の授業や他地域・海外の学校との交流学習において子供同士による意見交換、発表などお互いを高めあう学びを通じて、思考力、判断力、表現力などを育成することが可能となる。</p>	<p>A1 教員による教材の提示</p>  <p>画像の拡大提示や書き込み、音声、動画などの活用</p>	<p>B1 個に応じる学習</p>  <p>一人一人の習熟の程度等に応じた学習</p>	<p>B2 調査活動</p>  <p>インターネットを用いた情報収集、写真や動画等による記録</p>	<p>C1 発表や話し合い</p>  <p>グループや学級全体での発表・話し合い</p>	<p>C2 協働での意見整理</p>  <p>複数の意見・考えを議論して整理</p>
<p>B3 思考を深める学習</p>  <p>シミュレーションなどのデジタル教材を用いた思考を深める学習</p>	<p>B4 表現・制作</p>  <p>マルチメディアを用いた資料、作品の制作</p>	<p>B5 家庭学習</p>  <p>情報端末の持ち帰りによる家庭学習</p>	<p>C3 協働制作</p>  <p>グループでの分担、協働による作品の制作</p>	<p>C4 学校の壁を越えた学習</p>  <p>遠隔地や海外の学校等との交流授業</p>			

その

GIGA StuDxメールマガジンより
gigastudx-ml@mext.go.jp dkim.cuenote.jp



日本の先生は世界的に見ても優秀。これまでもたくさんさんの難題を乗り越えてきた実績がある。

→ いかに納得してやる気になってもらうかだけ

参考資料

夏井小学校の1年目の取り組みは、本校HPの研修用プレゼンをご活用下さい。

先生方がやる気になるヒントがひとつでもあれば幸いです！



2 実践例 1

オクリンク ムーブノートを中心に



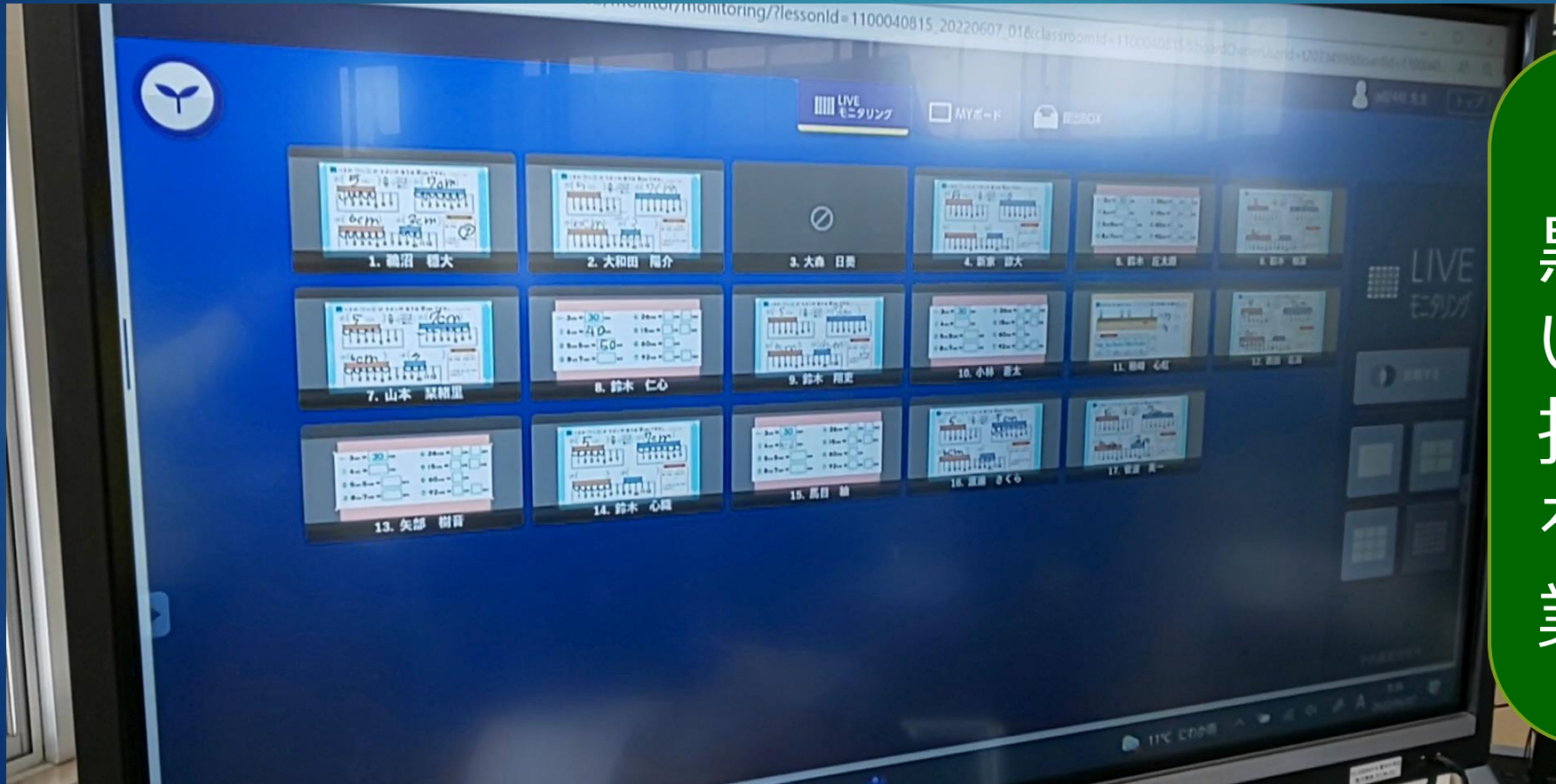
(1) オクリンクの特徴

- ① 友達の意見を見ることが出来る
(ボックスの公開・ライブモニタリング)
- ② 発表者として発表の順番を意識する。



(1) オクリンクの特徴

① 友達の意見を見ることが出来る
(ボックスの公開・ライブモニタリング)



画用紙やミニ
黒板に転記して
いた作業、実物
投影機にノート
を映していた作
業を一瞬で

(1) オクリンクの特徴

① 友達の意見を見ることが出来る
(ボックスの公開・ライブモニタリング)

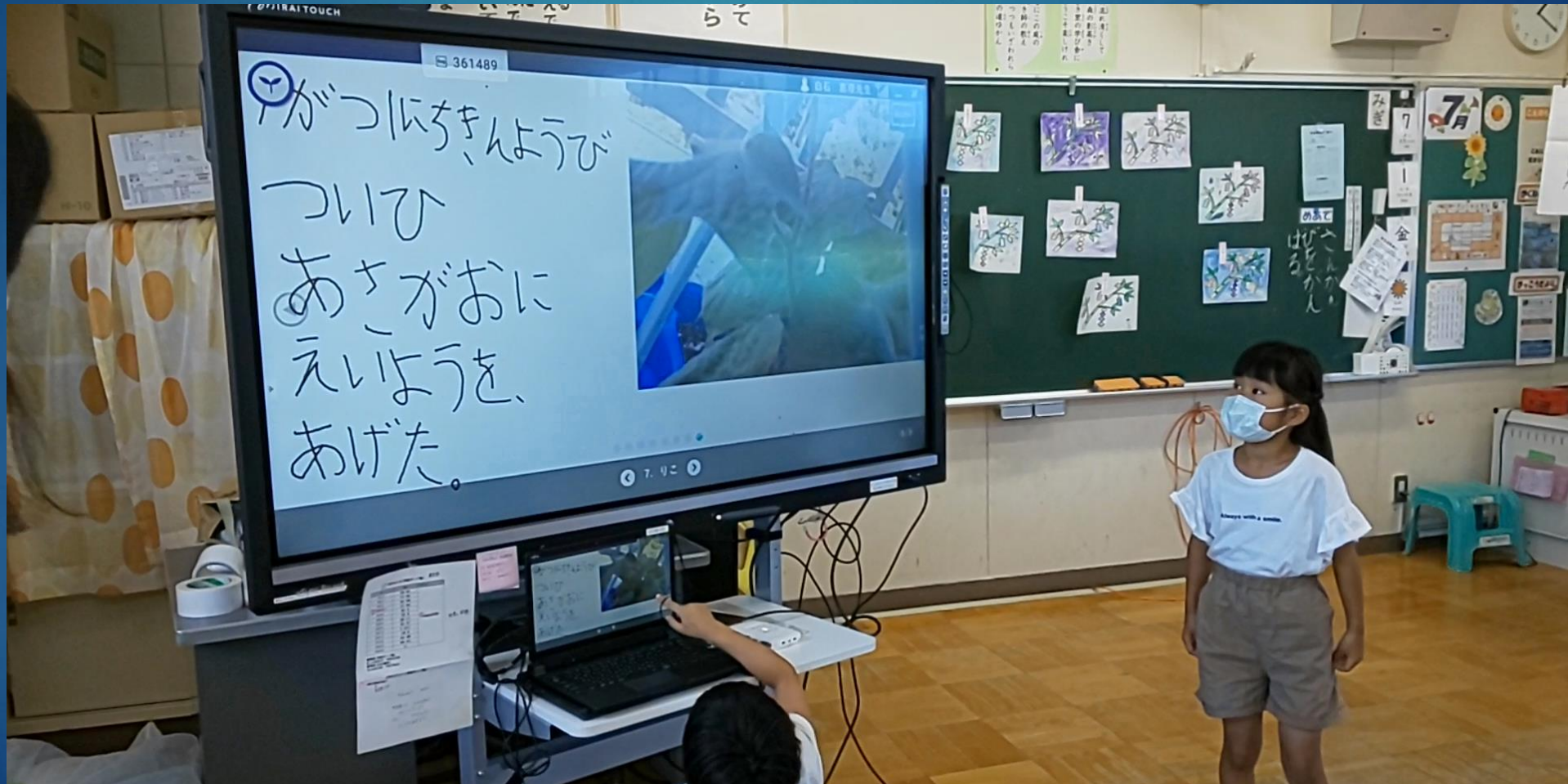
→ 意見の比較から自分の考えを深める。
→ 理解のヒントになる。(タイミング)

※時間の短縮
(画用紙、移動、転記)



(1) オクリンクの特徴

②発表者として発表内容の順番を意識する。



(1) オクリンクの特徴

②発表者として発表内容の順番を意識する。

カードをつなげる
画像をはりつける
発表内容の順番を意識する



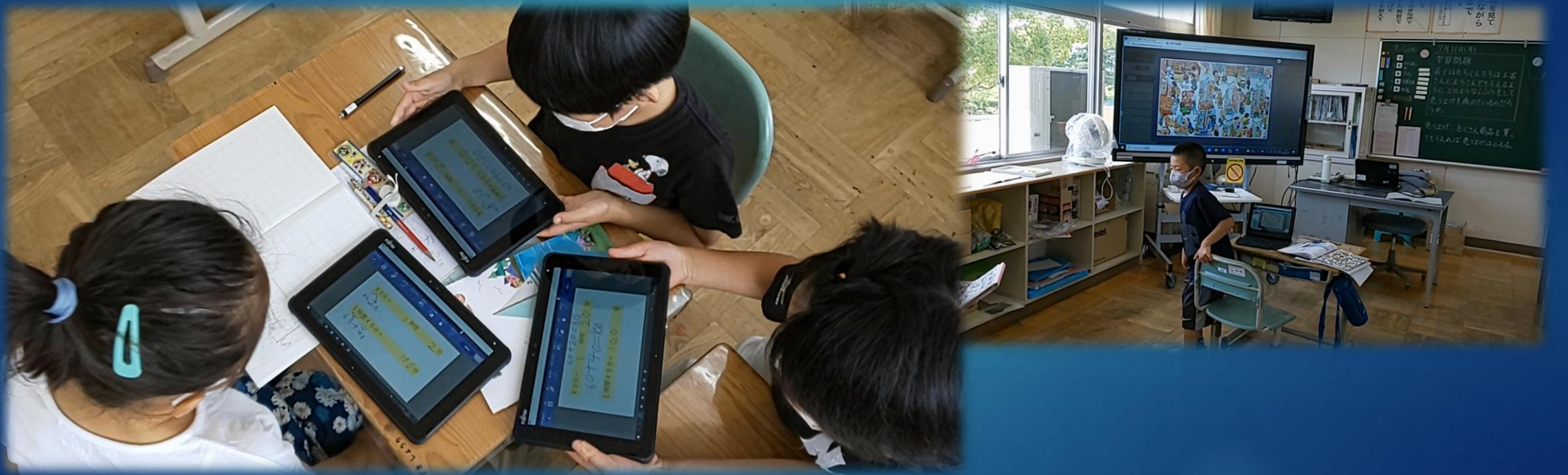
2年国語 「あったらいいなこんなもの」

①ほしいもの ②理由

③特徴 ④思い

(2) ムーブノートの特徴

- ①仲間分け、集計機能 ※自由筆記の可能
- ②ふりかえり記述、いいねスタンプ



(2) ムーブノートの特徴

- ①仲間分け、集計機能（キーワード、気づき）
→ひとつの質問事項について集約できる
（指導者側がその場で評価が可能）
- ②ふせんに友達への感想をかいて貼って回る
作業を一瞬で可能に
（自己評価、相互評価）

※時間の短縮

※授業展開へのフィードバック



3 実践例 2

夏井っ子GIGA チェックリストの作成

なつっ子 GIGAチェックリスト ステップ1

ねん ばん なまえ



あてはまっていたら、○をつけましょう。

		1学期	2学期	3学期	
知識・技能	1	キーボードでIDとパスワードをにゅうりよくしてログインできる。			
	2	タップ (ダブル)、スクロール、ピンチイン、ピンチアウトができる。			
	3	カメラでしゃしんやどうがをとって、みることができる。			
	4	しゃしんのつかいたいところをトリミングすることができる。			
	5	オクリンクでペイントしたり、もじをかいたり、しゃしんをはりつけたりすることができる。			
	6	オクリンクのカードをならびかえることができる。			
	7	オクリンクでつくったものをせんせいに、ていしゅつすることができる。			
	8	オクリンクでつくったものをともだちにおくることができる。			
	9	ドリルパークをつかって、じぶんでドリルにとりくむことができる。			

知識・技能

なつっ子 GIGAチェックリスト ステップ1

ねん ばん なまえ



あてはまっていたら、○をつけましょう。

		1学期	2学期	3学期	
知識・技能	1	キーボードでIDとパスワードをにゅうりよくしてログインできる。			
	2	タップ (ダブル)、スクロール、ピンチイン、ピンチアウトができる。			
	3	カメラでしゃしんやどうがをとって、みることができる。			
	4	しゃしんのつかいたいところをトリミングすることができる。			
	5	オクリンクでペイントしたり、もじをかいたり、しゃしんをはりつけたりすることができる。			
	6	オクリンクのカードをならびかえることができる。			
	7	オクリンクでつくったものをせんせいに、ていしゅつすることができる。			
	8	オクリンクでつくったものをともだちにおくることができる。			
	9	ドリルパークをつかって、じぶんでドリルにとりくむことができる。			
	10	たんまつやゲームきがインターネットにつながることをしている。			
	11	しりたいことをほんやインターネットでしらべることができる。			
	12	たくさんのともだちのいけんをしると、もっとよくかんがえられることがわかる。			
	13	ほかのひとがかいたものやつくったもの、じょうほうはたいせつにし、かっにつかっではいけないことをしている。【モラル】			
	14	ひとのしゃしんを、かっにつかっではいけないことをしている。【モラル】			
	15	IDやパスワードがたいせつであることをしている。【モラル】			
生活・学習・遊びの力	16	ひとのはなしをよくきいて、しつもんやかんそうをいうことができる。			
	17	あいてにつたわるように、こえのおおきさなどにきをつけながらはなすことができる。			
	18	つたえたいことをじゅんばんにきをつけてはっぴょうすることができる。			
学びに向かう力・人間性等	19	みせたいものをおおきなテレビにうつしてはっぴょうできる。			
	20	しりたいことは、なるべくじぶんのちからでしらべようとしている。			
	21	じぶんのこじんじょうほう (なまえ・でんわばんごう・じゅうしょ・ID・パスワードなど) をしらないひとにおしえないようにしている。【モラル】			
	22	せんせいはなしをきくときは、たんまつをさわらないなどの、たんまつをつかうときのルールをまもってつかっている。【モラル】			
	23	たんまつをたいせつにつかい、つかいおわったらじゅうでんほかんこにいられて、じゅうでんしている。【モラル】			

教育課程に位置づけて 計画的に育てたい力を育成する。

- ▶ 「GIGAチェックリスト」の活用（目指す児童像が明確になる、指導者が評価しやすい）※なわとびカード
- ▶ 教育課程への学習内容と時数の位置づけ（学校ぐるみで取り組む姿を共有できる、発達段階）
- ▶ 実践事例をこまめに蓄積、その都度情報共有をして、「あ、これならできそう」と指導者の心に火をつける（研修、研修だよりなど賞賛承認慰労...）

学習カードの活用で日常化する (チェックリスト)

なついっ子 GIGAチェックリスト ステップ1

ねん ばん なまえ



あてはまっていたら、○をつけましょう。

		1学期	2学期	3学期	
知識・技能	1	キーボードでIDとパスワードをにゅうりよくしてログインできる。			
	2	タップ (ダブル)、スクロール、ピンチイン、ピンチアウトができる。			
	3	カメラでしゃしんやどうがをとって、みることができる。			
	4	しゃしんのつかいたいところをトリミングすることができる。			
	5	オクリンクでペイントしたり、もじをかいたり、しゃしんをはりつけたりすることができる。			
	6	オクリンクのカードをならびかえることができる。			
	7	オクリンクでつくったものをせんせいに、ていしゅつすることができる。			
	8	オクリンクでつくったものをともだちにおくることができる。			
	9	ドリルパークをつかって、じぶんでドリルにとりくむことができる。			
	10	たんまつやゲームきがインターネットにつながることをしている。			
	11	しりたいことをほんやインターネットでしらべることができる。			
	12	たくさんのともだちのいけんをすると、もっとよくかんがえられることがわかる。			
	13	ほかのひとがかいたものやつくったもの、じょうほうはたいせつにし、か			

なついっ子 GIGAチェックリスト ステップ1

ねん ばん なまえ



あてはまっていたら、○をつけましょう。

		1学期	2学期	3学期	
知識・技能	1	キーボードでIDとパスワードをにゅうりよくしてログインできる。			
	2	タップ (ダブル)、スクロール、ピンチイン、ピンチアウトができる。			
	3	カメラでしゃしんやどうがをとって、みることができる。			
	4	しゃしんのつかいたいところをトリミングすることができる。			
	5	オクリンクでペイントしたり、もじをかいたり、しゃしんをはりつけたりすることができる。			
	6	オクリンクのカードをならびかえることができる。			
	7	オクリンクでつくったものをせんせいに、ていしゅつすることができる。			
	8	オクリンクでつくったものをともだちにおくることができる。			
	9	ドリルパークをつかって、じぶんでドリルにとりくむことができる。			
	10	たんまつやゲームきがインターネットにつながることをしている。			
	11	しりたいことをほんやインターネットでしらべることができる。			
	12	たくさんのともだちのいけんをすると、もっとよくかんがえられることがわかる。			
	13	ほかのひとがかいたものやつくったもの、じょうほうはたいせつにし、か ってにつかっはいけないことをしている。【モラル】			
	14	ひとのしゃしんを、かってにとっはいけないことをしている。【モラル】			
	15	IDやパスワードがたいせつであることをしている。【モラル】			
態度・関心・意欲	16	ひとはなしをよくきいて、しつもんやかんそうをいうことができる。			
	17	あいてにつたわるように、こえのおおきさなどにきをつけながらはなすこ とができる。			
	18	つたえたいことをじゅんばんにきをつけてはっぴょうすることができる。			
まね・まねのふりかた・ふりかた	19	みせたいものをおおきなテレビにうつしてはっぴょうできる。			
	20	しりたいことは、なるべくじぶんのちからでしらべようとしている。			
	21	じぶんのこじんじょうほう (なまえ・でんわばんごう・じゅうしょ・ID・ パスワードなど) をしらないひとにおしえないようにしている。【モラル】			
	22	せんせいはなしをきくときは、たんまつをさわらないなどの、たんまつ をつかうときのルールをまもってつかっている。【モラル】			
	23	たんまつをたいせつにつかい、つかいおわったらじゅうでんほかんこにい れて、じゅうでんしている。【モラル】			

4 実践例 3

タイピングスキルの向上



学習カードの活用で日常化する (タイピング)

タイピング記録表

年 番 名前

[]月



	月	火	水	木	金
日付	/	/	/	/	/
文字数	文字	文字	文字	文字	文字
正答率					
日付	/	/	/	/	/
文字数	文字	文字	文字	文字	文字
正答率					
日付	/	/	/	/	/

タイピング記録表

年 番 名前

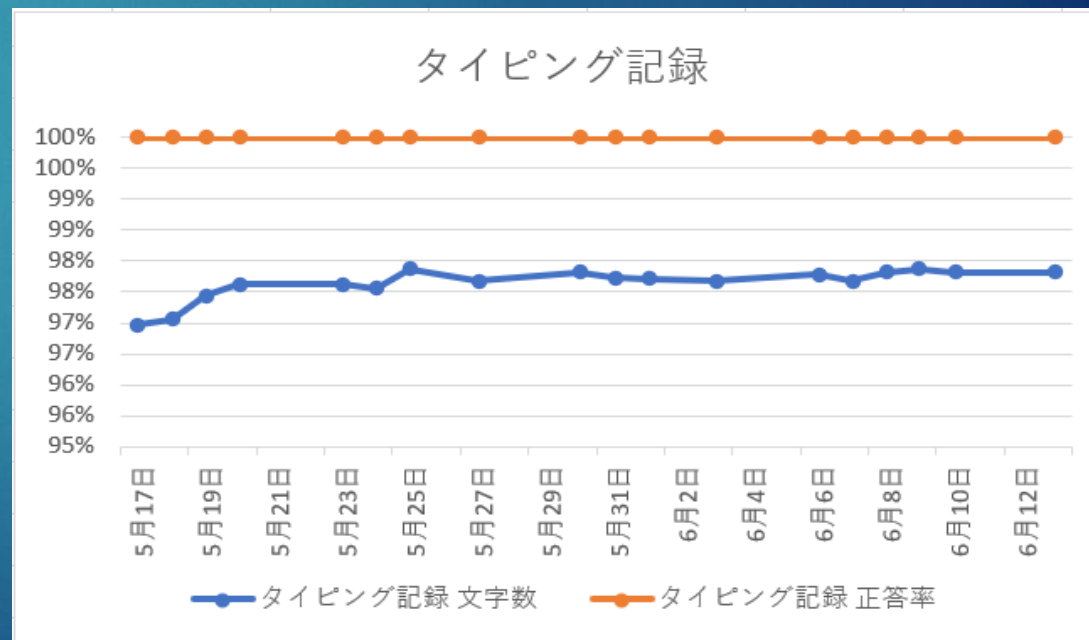
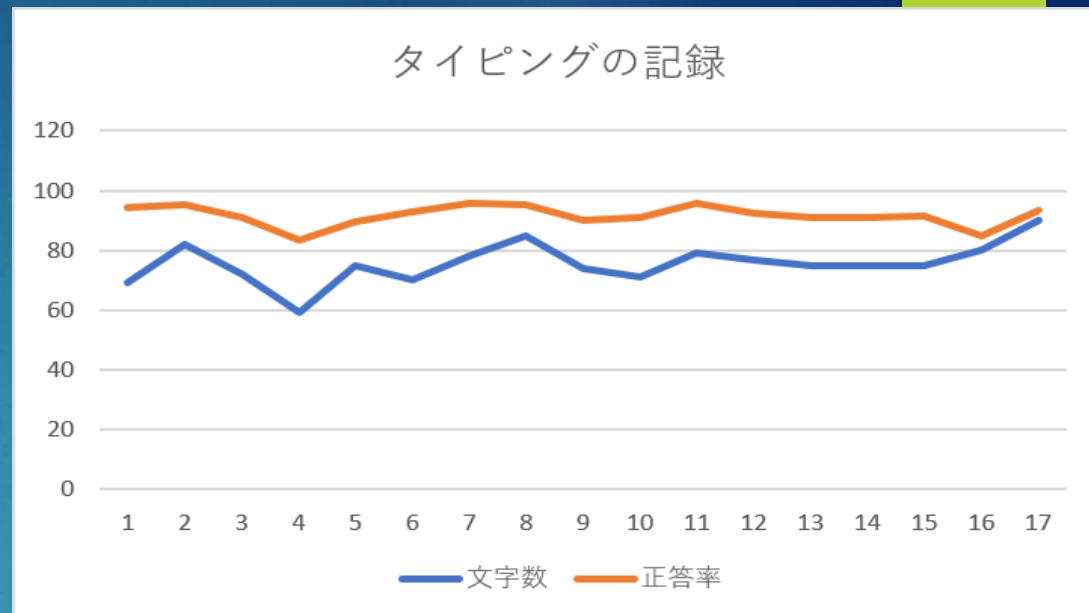
[]月



	月	火	水	木	金
日付	/	/	/	/	/
文字数	文字	文字	文字	文字	文字
正答率					
日付	/	/	/	/	/
文字数	文字	文字	文字	文字	文字
正答率					
日付	/	/	/	/	/
文字数	文字	文字	文字	文字	文字
正答率					
日付	/	/	/	/	/
文字数	文字	文字	文字	文字	文字
正答率					

入カスキルの向上 1 (タイピング)

- ▶ 4年生～6年生でタイピングテストを実施(ひらがな)
- ▶ 1分間で何文字打てるか
- ▶ 事前練習は、
なつい、名前のみ



入カスキルの向上 2 (タイピング導入期の配慮)

- ▶ 文字を打てない児童は、ローマ字表をみながらでよい。

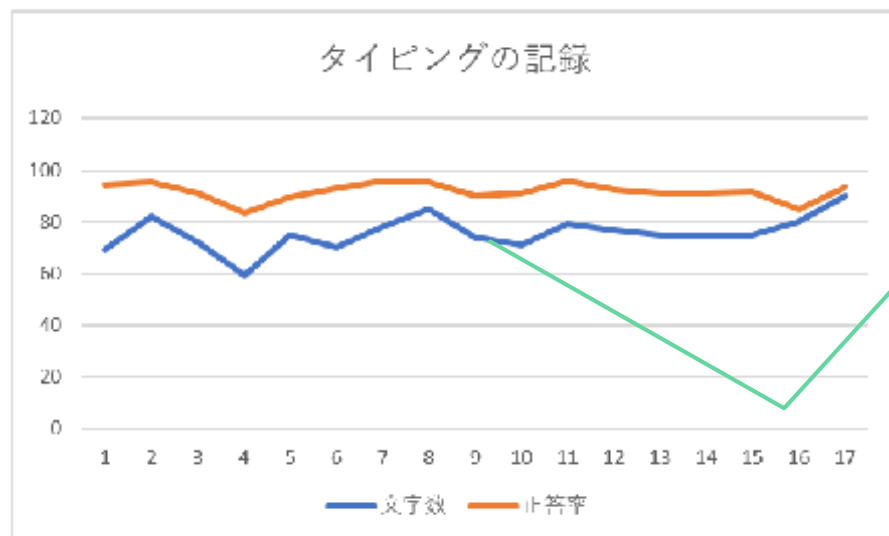


入カスキル向上3 (タイピングの日常化)

- すきま時間でタイピングの練習をいれる
「こどもOffice」にタイピング練習機能
「アナビジョン」 タイピングアプリ
- 授業中の作業によるタイピングの機会の確保

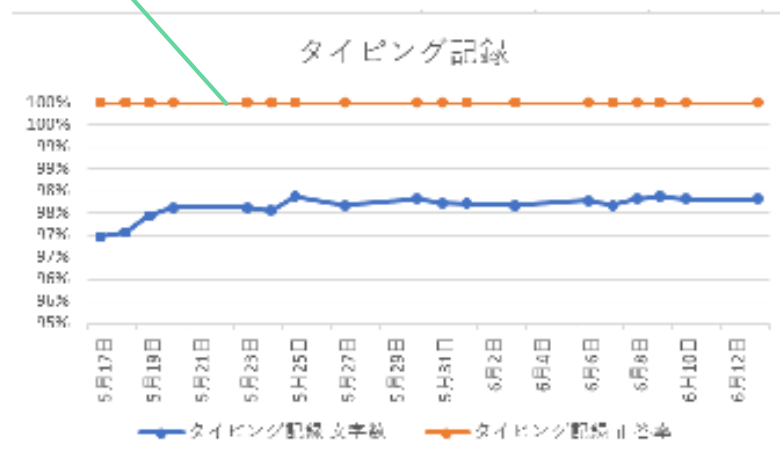
◎ 教育課程への位置づけ

- 3・4年総合「タブレットとなかよし」20時間
- 5・6年総合「タブレットを活用しよう」25時間



正答率

入力文字数



正答率は、高いが文字数は、少ない。

文字数は、上がったり下がったりしている。

文字数は、46文字から上がらない。

これからも頑張って練習したいです。

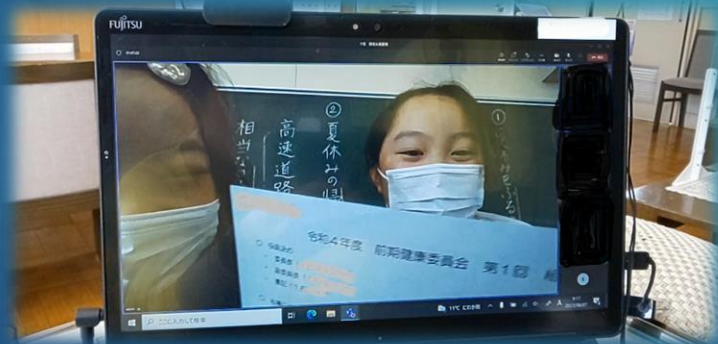
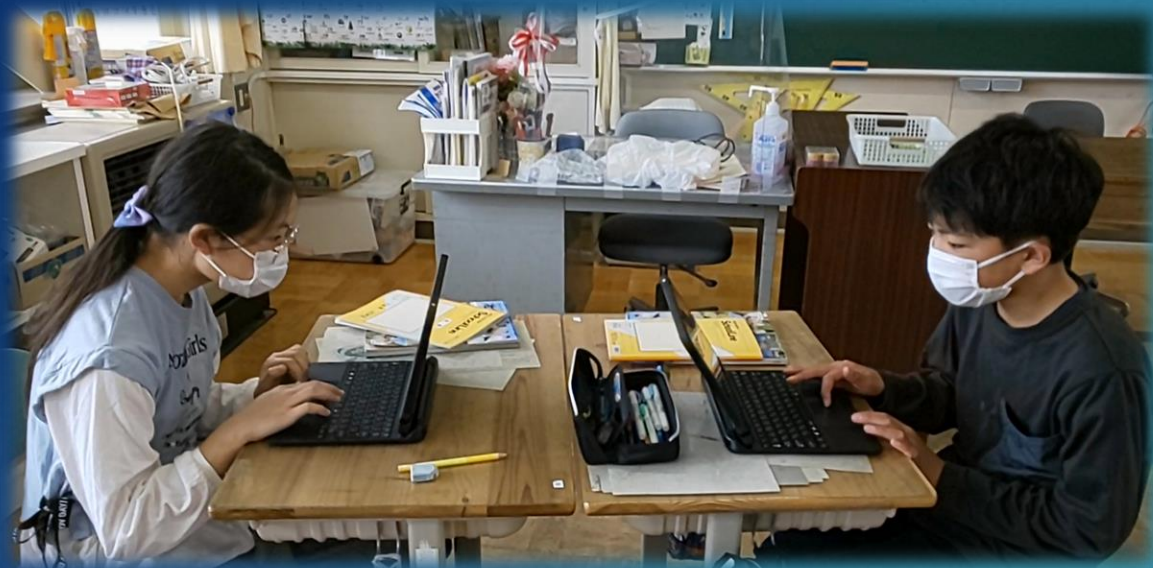
反省

- ・折れ線グラフが岩山みたいに上がったり下がったりしているので、いつでもいい記録を出せるようにしたいです
- ・正答率が上がるどころか逆に下がってきているので、これからは下がらないように意識したいです

自己分析（バランス型）

自己分析（堅実型）

5 実践例4 Teamsを中心に



Teamsを使うハードルは意外と低いことが判明！

(Word, Excel, PowerPointが使える人なら指導しやすい)

ポイントは、「ファイル」の活用にあります

Teamsの「ファイル」にデータを置くことで、

- ①児童の作品、画像や動画を保存できる。
- ②新聞、パワポなどを同時に編集できる。
- ③持ち帰っても作業できる。

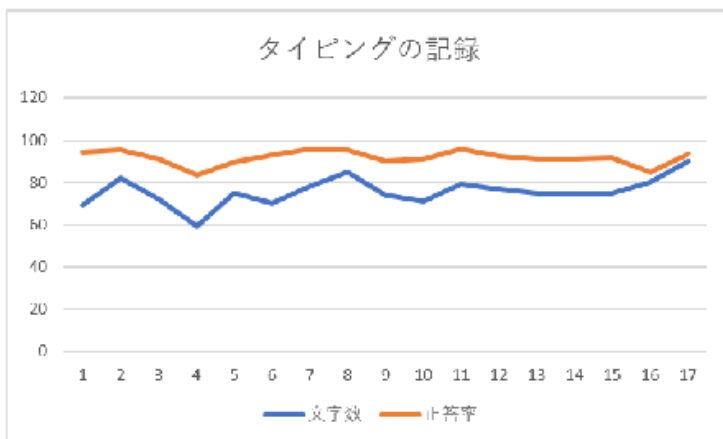


各教科等で必要に応じて「チャンネル」を作って、データを整理整頓することも大事です！

「ふりかえり」の重要性（評価との関連）

- ▶ プレゼンや新聞を上手につくって終わりではなく、児童が学習を通して「何を身に付けたのか」が重要である。教科の特性を持つキーワードを使って説明できるようになったか、新しい発見や課題を見つけて学びが深まっているかなど、評価に直結する「ふりかえり」の時間を十分に確保する必要がある。指導者側が単元を通して効果的なICTの活用を工夫するとともに、「ふりかえり」を重ねて、考えを深めていくことを意識したい。

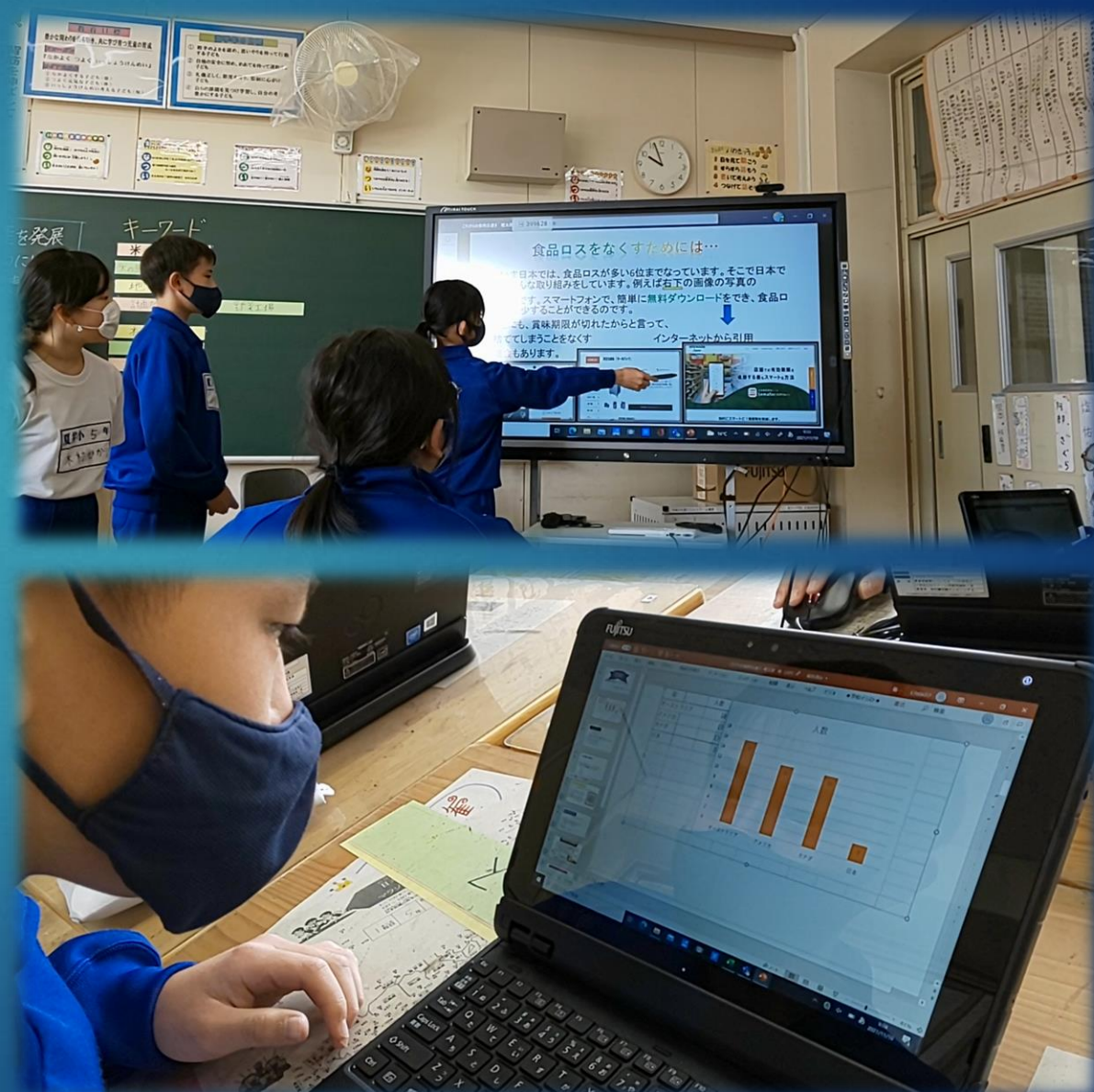
(1) Teamsを使った授業での取り組み



反省

- ・折れ線グラフが岩山みたいに上がったり下がったりしているので、いつでもいい記録を出せるようにしたいです
- ・正答率が上がるどころか逆に下がってきているので、これからは下がらないように意識したいです

自己分析（バランス型）



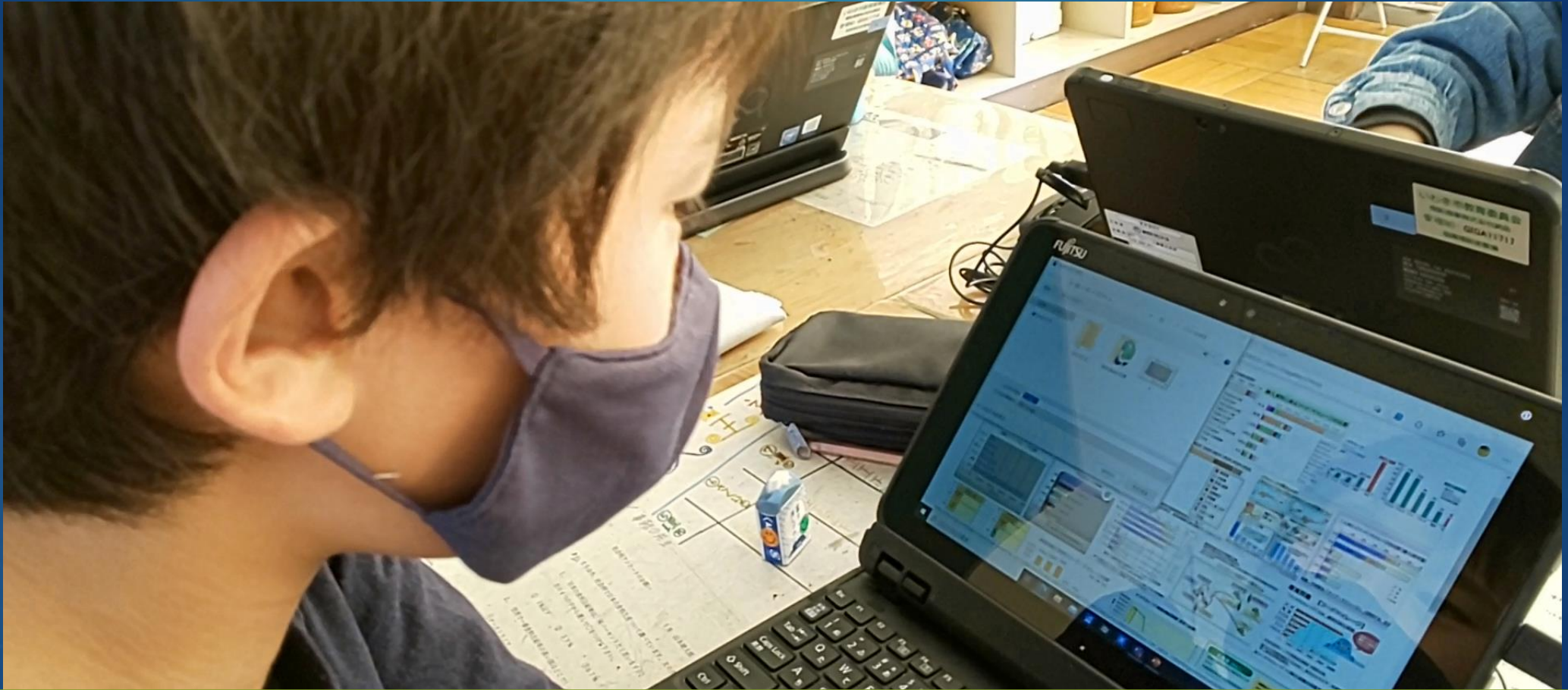
協働学習 新聞づくり (Excelでグラフを作る)



グラフにしてみる

協働学習 新聞づくり（5・6年）社会科、国語科他

（ネットから有効な記事を切り取り、新聞に貼り付ける）



切り取る、保存する、データを読み取るなど総合的なスキルが必要

協働学習 新聞づくり (Teamsで同時編集)

グループ活動中に、遊んでいる児童がいない。

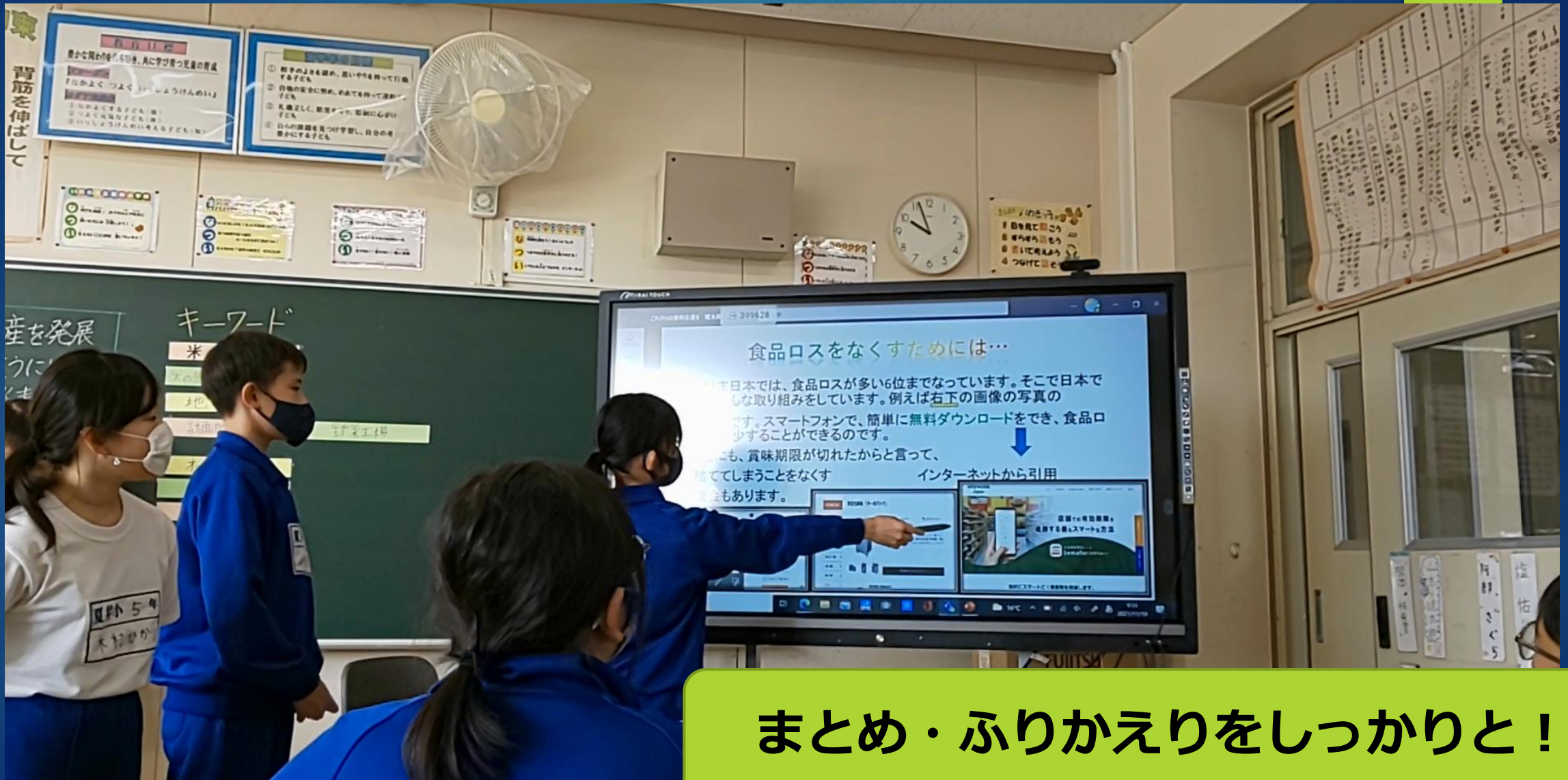


一つのプレゼンをページごとに分担して、同時に編集していく。必要に応じて友達と話し合いながら作業に修正を加えていく。



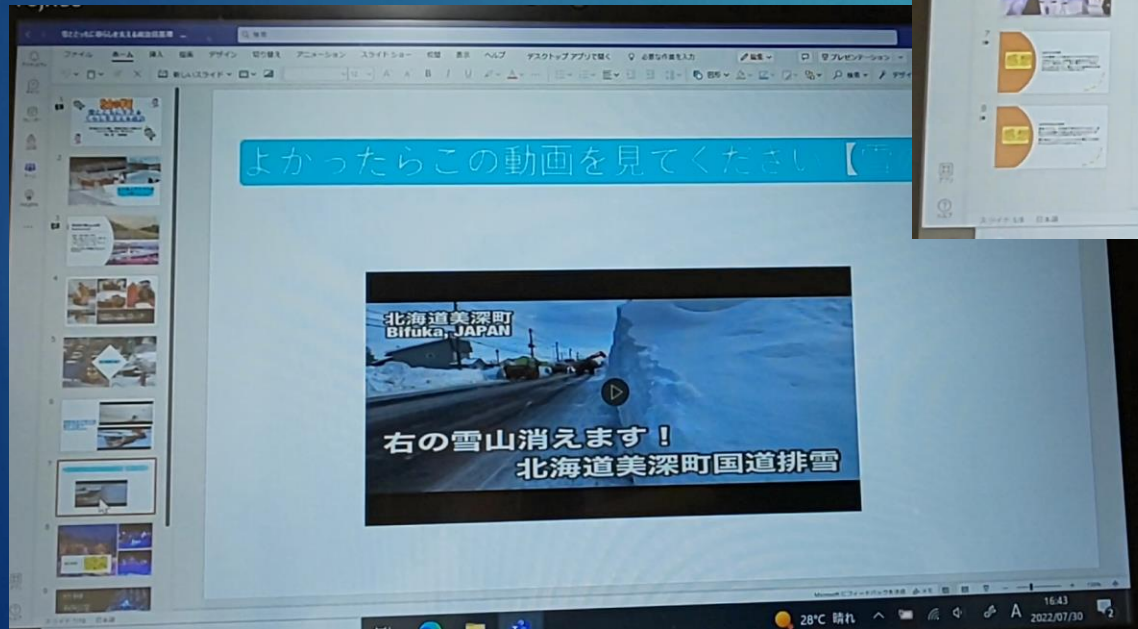
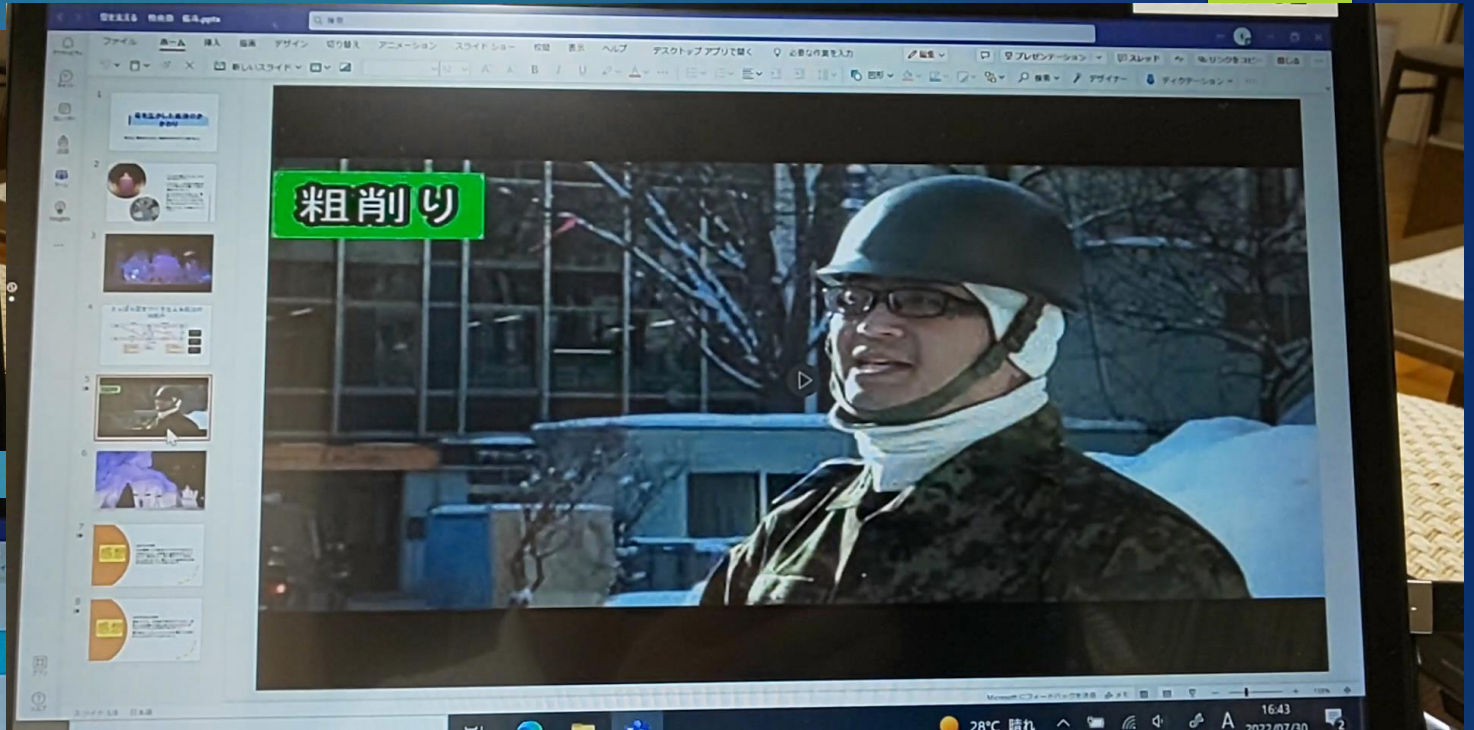
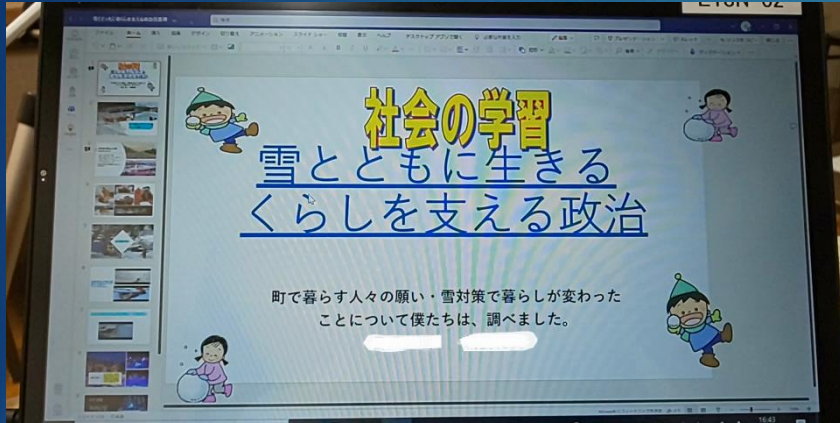
上学年になったら、小グループで壁新聞を模造紙に書くことから移行してみてもどうか。

協働学習 新聞づくり (PowerPointでプレゼンテーション)

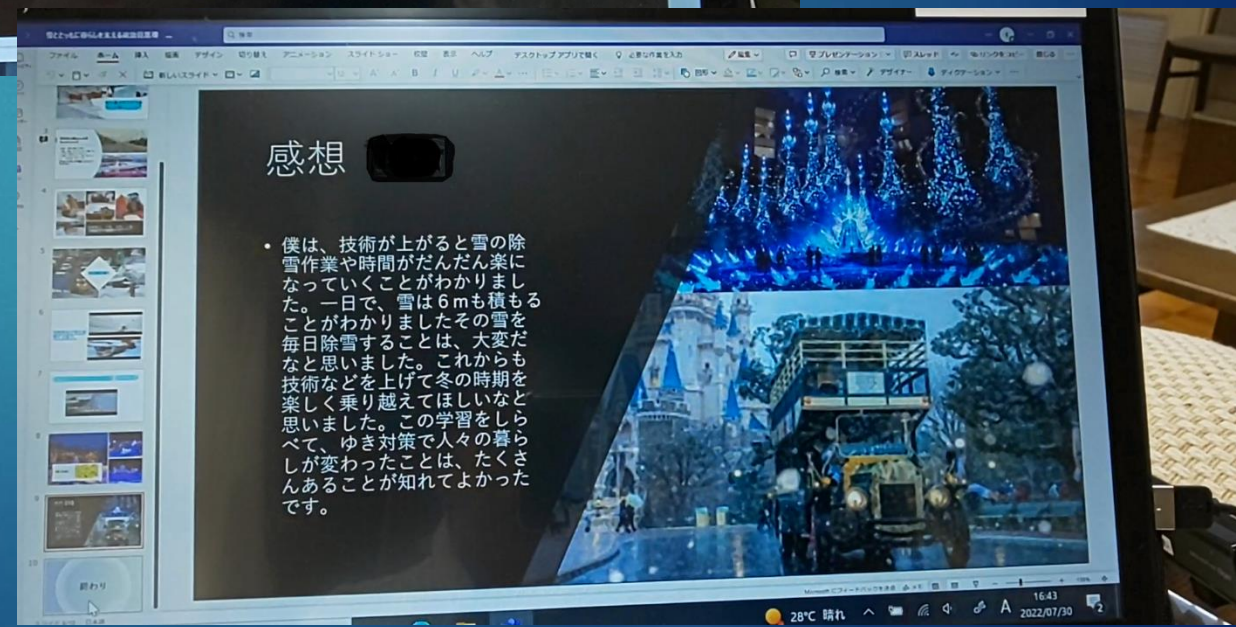
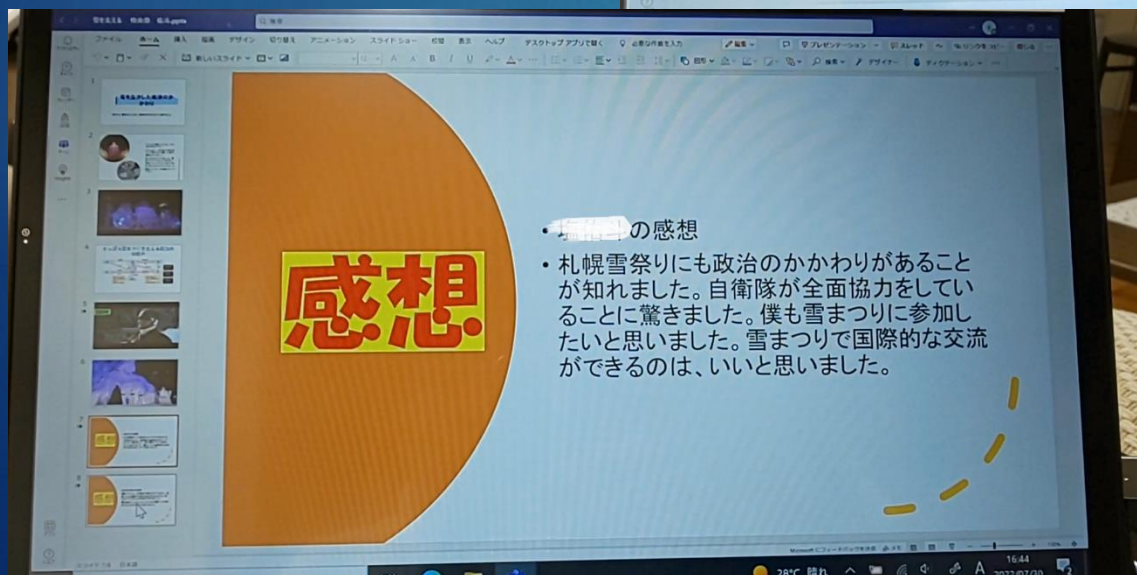
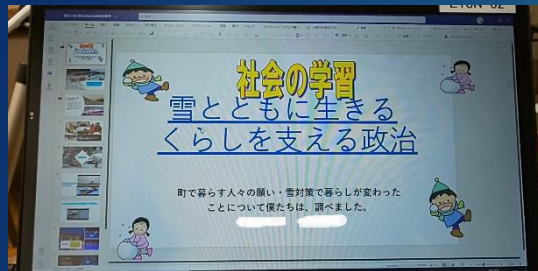


まとめ・ふりかえりをしっかりと！

協働学習 新聞づくり5 (プレゼンの進化・動画添付)

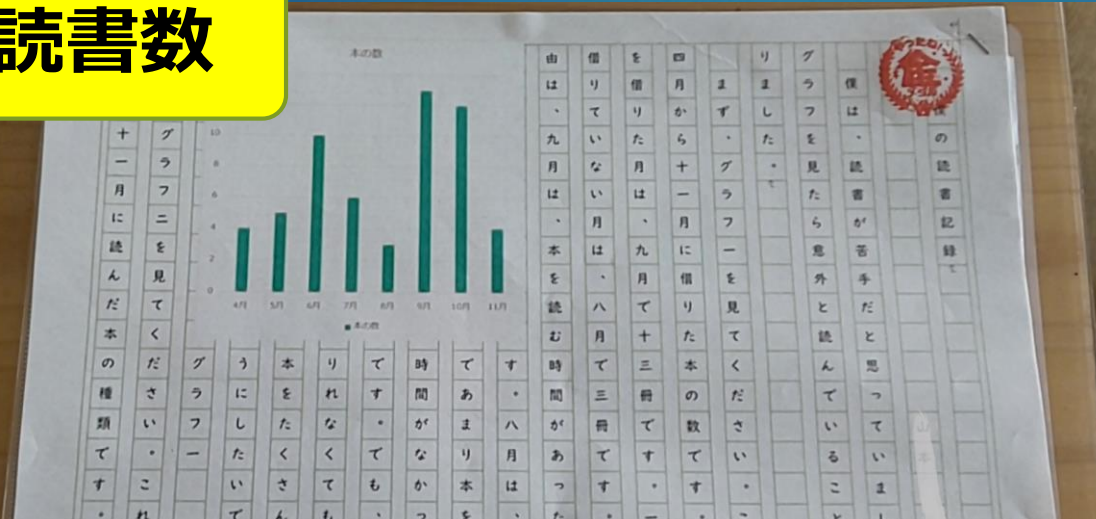


協働学習 新聞づくり5 (プレゼンの進化・動画添付)

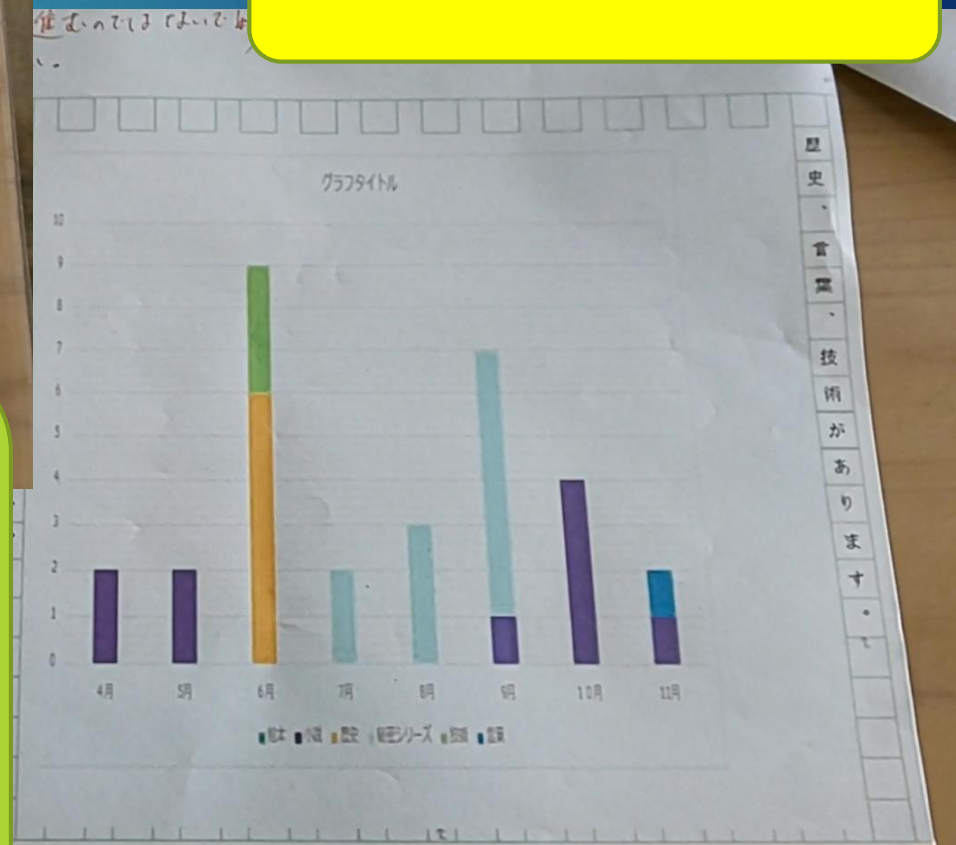


5年国語 作文（自分の読書傾向を分析する）

月別の読書数



種類別の読書数



自分の読書実績について、グラフ化して、冊数や種類について考察し、グラフと文章でまとめる。自分の読書傾向を意識しながら、今後のめあてを立てることに役立っている。

体育での実践例 (Excelを使ったグラフ化)

持久走の記録

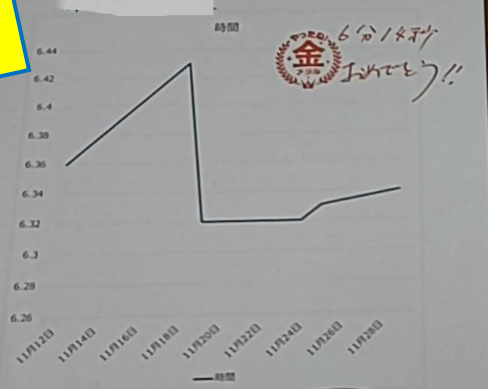
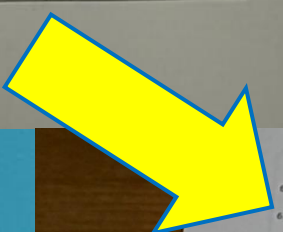
月日	分	秒
11/12	6	36
11/18	6	43
11/19	6	32
11/29	6	32
11/25	6	33
11/29	6	34
11/30	6	4

持久走の記録

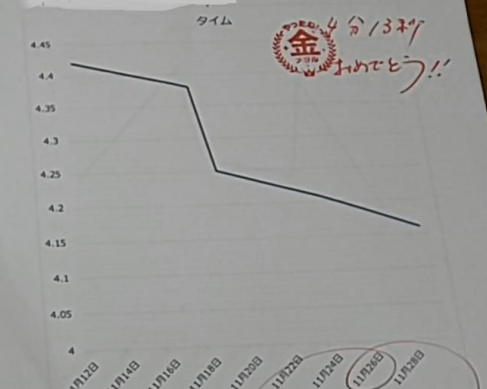
月日	分	秒
11/12	4分	42秒
11/18	4分	38秒
11/19	4分	25秒
11/24	4分	21秒
11/25	4分	20秒
11/29	4分	16秒
11/30	4分	15秒

持久走の記録を
見える化し、
自己分析する。

記録の変化から原因を
考察し、次の実践に生か
す。(目標の修正)
「なぜ、記録が伸びたの
かな?この日、記録が落
ちたのはなぜだろう?」



わたしの目標は、今はほん少し
6分32秒を6分22秒にすることです。
それができたら6分10秒台も目指し
ます!



このグラフを見て
このグラフを見て、タイムは落ちていると思われ、
1回も似たことかな、たのよ、
持久走の目標
目標は前のタイムより速く走る事です
4分00秒がんばるぞ

分析結果を交流し、 分析力やマネジメント力を 高める。

持久走の記録		
日付	分	秒
11/22	6	36
11/18	6	43
11/19	6	32
11/24	6	32
11/25	6	33
11/27	6	34
11/30	6	37

持久走の記録		
日付	分	秒
11/22	4分	42秒
11/28	4分	28秒
11/29	4分	25秒
11/29	4分	21秒
11/29	4分	20秒
11/29	4分	16秒
(11/29)	(4分)	(15秒)

記録の変化から原因を
考察し、次の実践に生か
す。(マネジメント力)
「なぜ、記録が伸びたの
かな?この日、記録が落
ちたのはなぜだろう?」
(自己分析)

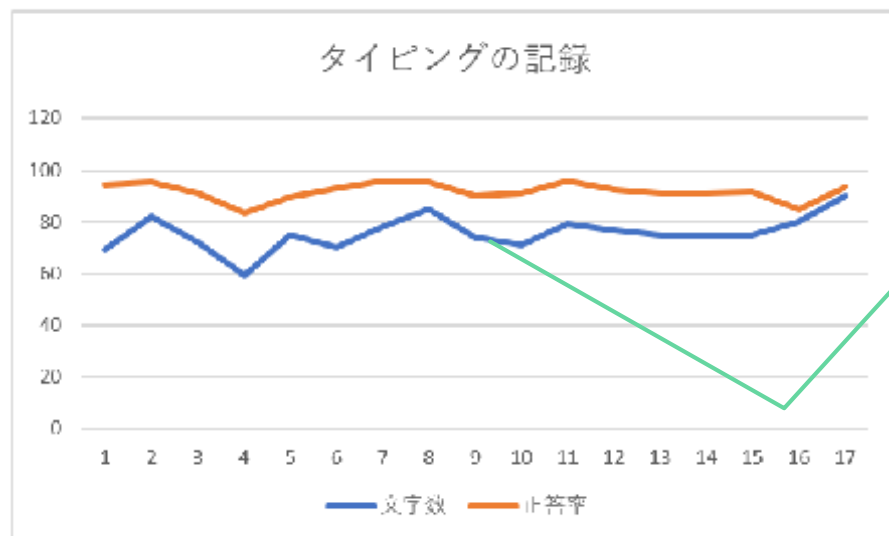
マネジメント力を高め、実践に生かす

「次回は、最初の1周は〇〇秒で入って、最後に
全力を出し切きる作戦でいこう」(分析結果を
受けて、自分の走るペースをマネジメントしよ
うとする力)

自分への期待感(わくわく)、探究する力、
個別最適な学びの実現へとつなげていく

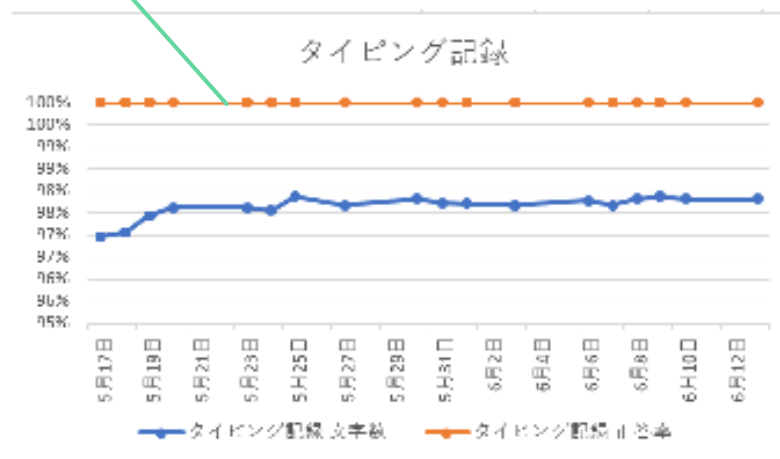
分析結果の交流
(分析する力を高める)

持久走の目標
目標は前のタイムより速く走る事です
4分00秒がんばるぞ



正答率

入力文字数



正答率は、高いが文字数は、少ない。

文字数は、上がったり下がったりしている。

文字数は、46文字から上がらない。

これからも頑張って練習したいです。

反省

- ・折れ線グラフが岩山みたいに上がったり下がったりしているので、いつでもいい記録を出せるようにしたいです
- ・正答率が上がるどころか逆に下がってきているので、これからは下がらないように意識したいです

自己分析（バランス型）

自己分析（堅実型）

(2) Teamsを使ったその他の取り組み

2年生以上のチームを作る

2年生以上の児童全員と指導者をつなぐことで、委員会からのお知らせやプレゼン視聴、オンライン会議が可能になる。

(2) Teamsを使ったその他の取り組み

2年生以上のチームを作る

「放送委員会からのお知らせ」

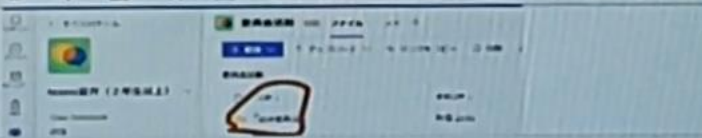
放送委員会で、「戸田 裕樹教頭先生」に突撃インタビューをしました。

そのビデオを、チームズの2年生以上に入れました。空いている時間に見てください。

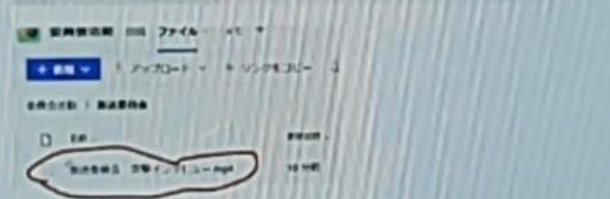
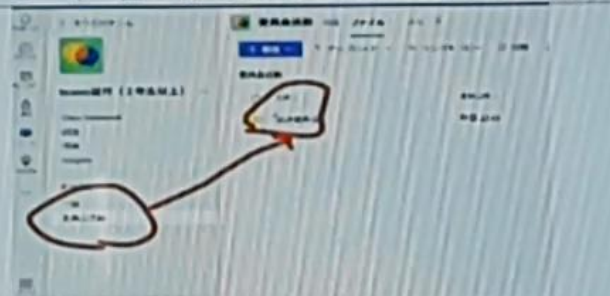
「動画の聞き方」



2年生以上のチームに入る。



2年生以上のチームに入る



委員会活動というチャンネルをクリックし、チャンネルをクリックします。
次に放送委員会のファイルをクリックすると、チャンネルに入っています。

ご協力ありがとうございます。

次回もお楽しみに！

2年生以上の児童全員と指導者をつなぐことで、委員会からのお知らせやプレゼン視聴、オンライン会議が可能になる。

(2) Teamsを使ったその他の取り組み

突撃インタビュー
とだ ひろき
教頭先生です

もしドラえもんがいたら、どんな道具が欲しいですか？

2年生以上のチームを作る

2年生以上の児童全員と指導者をつなぐことで、委員会からのお知らせやプレゼン視聴、オンライン会議が可能になる。



Teamsを使ってきて見えたこと①



- 1 仕上がりが大変きれいなので、手書きより出来映えがよく見える。児童の意欲（作ってみたい！）につながる。
 - (1) 学習意欲の維持向上（タブレットでまとめられる、やってみたい）
 - ・「この内容を新聞にとりあげよう。写真やグラフを使おう。」
 - ・学習を通して持った感想や考えが深まったことをまとめに書こう。
 - (2) タブレットによるまとめをめざして学習意欲も向上する
 - (3) 単元を通して学習意欲が高まり、ひとつひとつの学習への探究心が高まっていく。
 - (4) 内容の質的に低い、技術的に分からないときは、指導者の出番！
「もう少し歴史的な部分を加えてみよう」
※児童の進捗状況が端末上で把握でき、指導助言も作業しながらできる。

Teamsを使ってきて見えたこと②



- (5) 授業でできなかった所は、休み時間や持ち帰りでカバーし、出来上がったものはお互いに共有したり、アドバイスしたりして高め合っていく。
- (6) 指導者は、自分のスマホで自宅等でも児童の進捗状況を確認できる。
(アカウントさえあれば、入り口はどこでもいい)
- (7) ある程度スキルが高まれば、児童どうしで組ませて、児童の力が高まる効果が見られる。(自分がやらないといけない状況も成長を促す)
- (8) 相手意識を高めるとさらにやる気アップ！
(1年生にクイズを出そう、5年生に歴史学習を説明しよう)
- (9) 全校児童用チームを作ると、委員会などの授業外の活動にも広がる可能性が出てきた。(先生へのインタビュー、委員会だより、プレゼン視聴など)

6 持ち帰りで広がる活用例

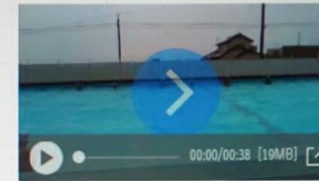


(1) 持ち帰りで広がる活用例 連絡帳、学年だより (動画付)

宿題

自由読書 プリント 1 枚 漢字練習 1 ページ(国力 3 6 の漢字)
作文「自分の好きな物・好きな場所」(写真を 1 枚入れる)
持ち物 リコーダー・けんぱんハーモニカ・作品バック

指で操作すると、画面を大きくできます。画面を調節してご覧ください。



けのび・バタ足
流れるプール
宝探し
の様子です。



FUJITSU

スクリーン - 職場 - Microsoft Edge

https://miraised3.benesse.ne.jp/okulinkweb/cardbox/index/

カードBOX | カードを選ぶ

ムーブメントのBOX オクリンクのBOX

オクリンクのBOX 先生のみ R4 5年生 学年便り

学年便り 0個のフォルダ、5件のカード・ストーリーが見つかりました。

音楽「聖家物語」
計算ドリル 39、40
国語ドリル 4 5
今週の作文【夏休みに楽しみなこと】

けのび・バタ足
流れるプール
宝探し
の様子です。

敬励会・大成功

(2) 持ち帰りで広がる活用例 (自主学習)

日記 写真を1枚とってはりましょう。

今週末楽しかったこと

ここに書く。

Before



After



私のペットのトリミングに行ってきました！左の写真がトリミング前で、右の写真がトリミング後です。テディベアカットにしました！

可愛い～(´・`)

ほぞん


15:28 2022/07/22

日記 写真を1枚とってはりましょう。

今週末楽しかったこと


土曜日にソフトボールの県大会がありました。

1回戦は川俣ジュニアフレンズと試合をしました。8対0で勝ちました。2回戦は、中山スポーツ少年団と戦いました。0対1で負けてしまいました。最終回2アウトの時に自分が打席に入りました。ショートゴロで終わってしまいました。その時自分は、泣いてしまいました。次、戦う時は、自分の一振りでチームを救って勝ちたいです。



今週末楽しかったこと


お父さんとプラモデル作成



ほぞん

今週末楽しかったこと

僕は、ハリネズミのスノーボールを作りました。スノーボールはお菓子です。約20匹作りました。鼻がピンクのハリネズミと鼻が茶色のハリネズミの2種類作りました。



最初に薄力粉とアーモンドプードルをふるいました。その次に、ボールにバターと砂糖を入れてクリーム状になるまで混ぜました。この2つをゴムべらで混ぜました

(3) 持ち帰り広がる活用例 新聞づくり (5・6年)

新聞づくり (複数同時編集)

学校での作業を行う。(チャット機能の使用、係分担について)

学校での作業の後、自宅で継続して作成する。

複数人での作業を行う。

作業終了後、チャット機能の使用して(喜びを分かち合う)

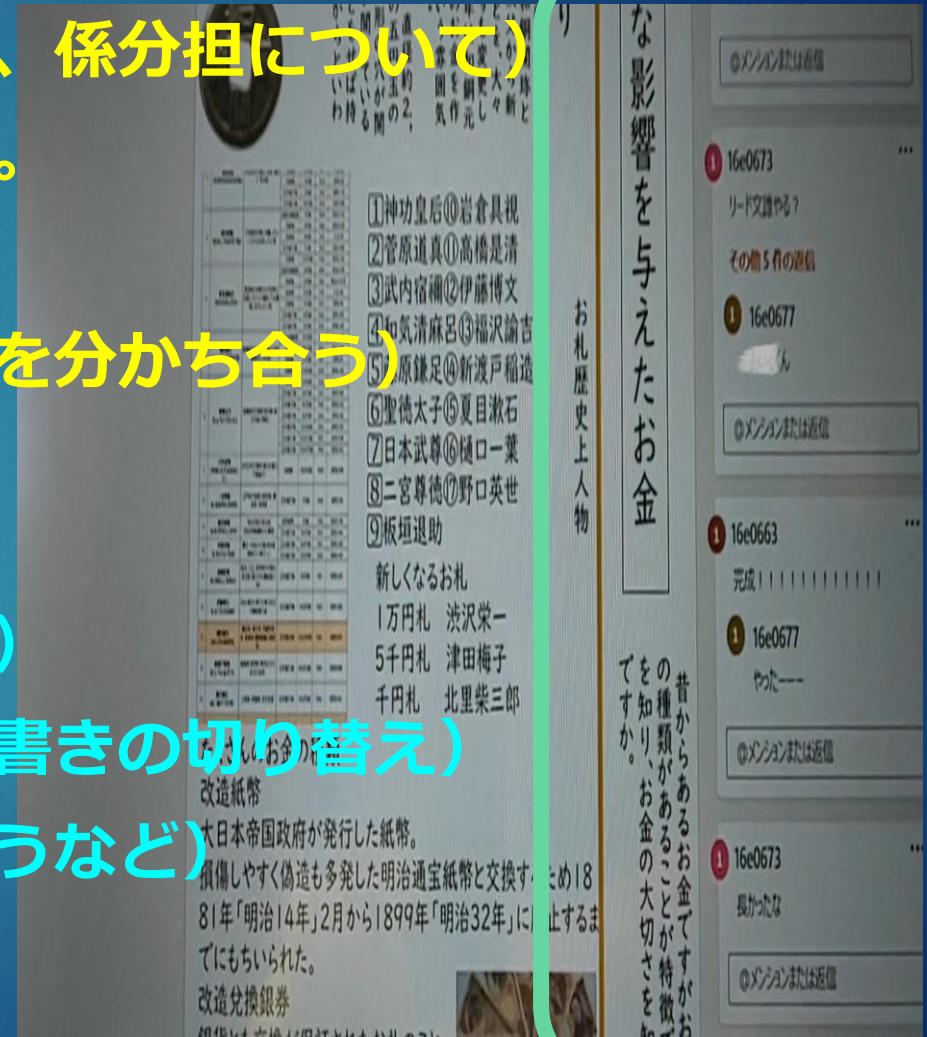
※最良の使い方の一つの形

不都合な点として(対処方法がわからなくなる)

作業中に編集方法が分からない(縦書き、横書きの切り替え)

(文字変換がうまくいかない、止まってしまうなど)

作業しながら、なんとなく乗り越えてきた。

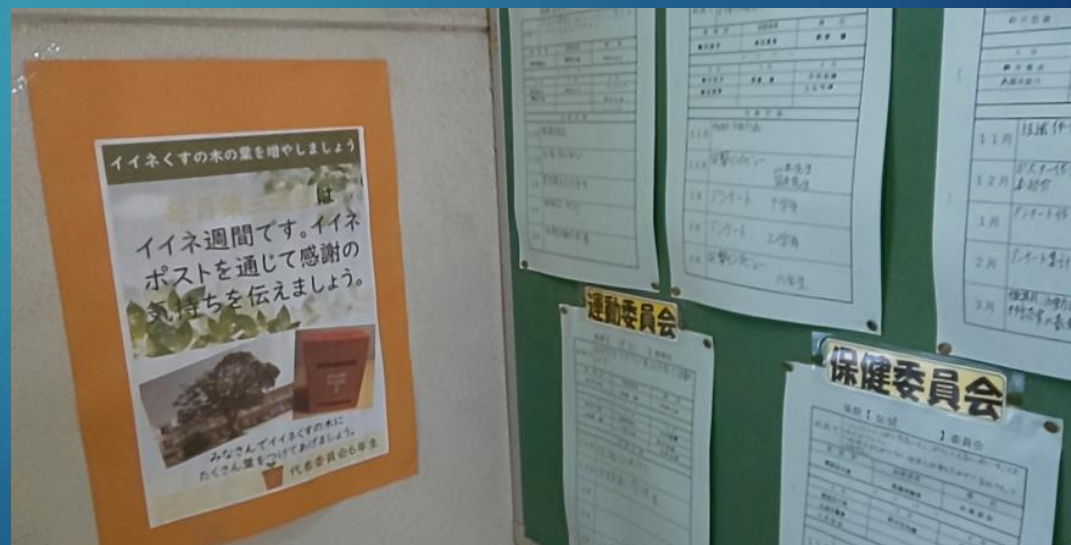
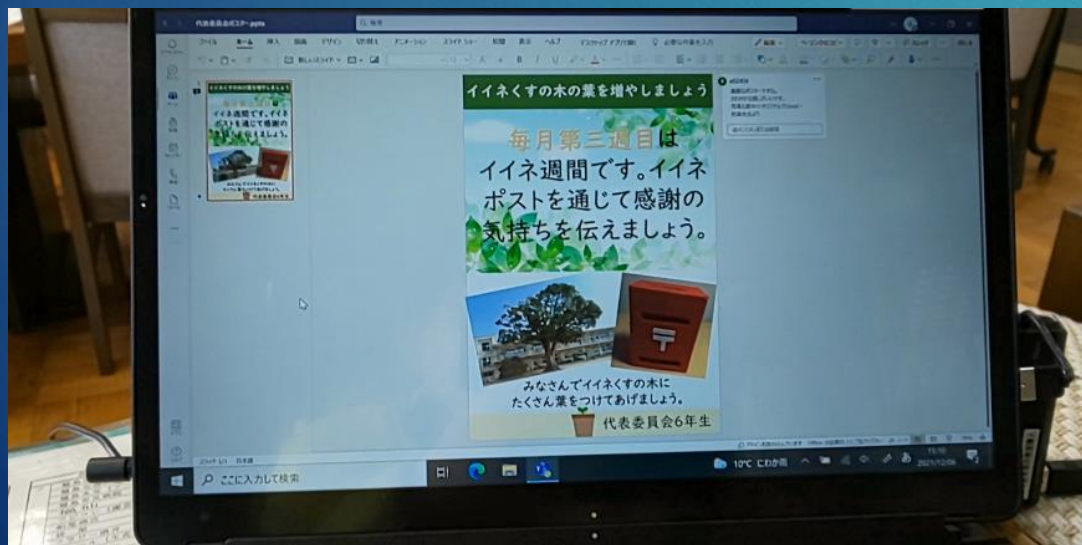


(4) 持ち帰りでの広がる活用例 ポスター作り (委員会)

ポスター作り (単独編集)

委員会で使用するポスターを自宅で作成。

これまで使ってきた画像を用いて、テンプレートを使用して
短時間で作成できた。



タブレットの持ち帰りのメリット

- ▶ 学校で学習したことを家庭に帰ってから、じっくり取り組むことができる。また、家庭での成果をタブレット内で共有、交流できる。（学習の連続性、学習の発展深化、相手を意識した発信型の学習など）

具体例：

委員会のポスター作り、
楽器演奏の動画記録、
集会活動のプレゼンの
仕上げなど



6 最後に

～個別最適な学びは、協働学習と共にある～



成果 1

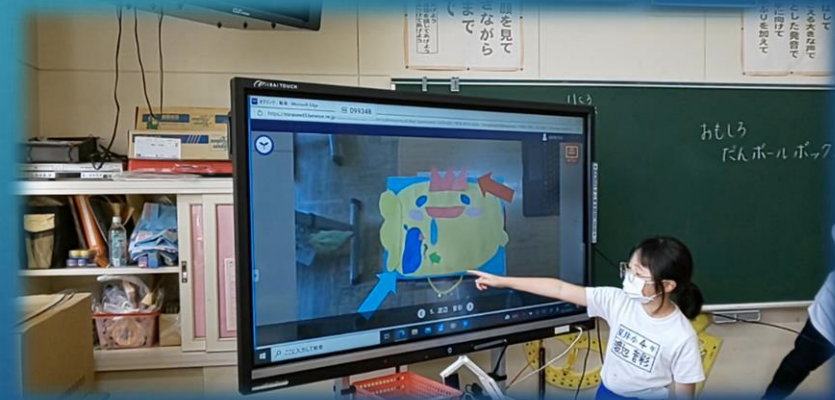
- ▶ タブレットを使うことで「なぜか」意欲が喚起される
- ▶ 植物の成長記録や体育の実技などを写真や動画で記録することで振り返りに大変効果的である。
- ▶ ICT機器（タブレット、電子黒板）を使用することで視覚的にとらえやすくなりわかる授業へ。（デジタル教科書、YouTube, NHK for school)
- ▶ 単元の導入で動画（調理実習、鉄棒、理科の実験など）をみることで、イメージがつかみやすい。

成果 2

- ▶ いまままでの紙媒体を使っていたの発表等にかかる時間より格段に時間が短くなり、発表や話し合いにかけられる時間をより多く確保できる。
- ▶ Teams の同時編集作業時など、机間指導の代わりに端末上での指導が可能になった。
- ▶ 感染症対策の手段として有効（密の回避、遠隔地の学校との同時授業が可能）

成果3

- ▶ 人前での発表に自信がなかった児童にとってタブレットを使って自分の意見を集約してもらおうことで、友達との交流の機会が増え、発表の場が増え、それにともなって少しずつ自信がつくようになった。（自分で発表できなくても作成した内容を友達に替わって説明してもらおうことも効果的：予想、再生、換言等） ※ふくしまの授業スタンダードから



デジタルとアナログのベストバランス を常に意識することが大事

- ▶ デジタルにすべてを任せない
- ▶ 指導者の役割は何か？を意識する
 - 数値で表れないことをくみ取る
(洞察力、表情、生活状況、背景など)
- ▶ ICTの「いいとこどり」を
- ▶ 読書活動との連携や健康状態等を常に評価する

～個別最適な学びは、協働学習と共にある～

タブレットでの学習というと個人での学習のイメージが強いが、相手意識（意見の比較、考察）や協働学習が常に隣り合わせにあることで深い学びへとたどり着ける。（学習の連続性へ）タブレットがなかった時代の不易であったものが、現在はツールとしてICT機器を手に入れ、より洗練された形へと進化している。



～個別最適な学びは、協働学習と共にある～

未来を担う子どもたちの学びが変化している以上、指導者の意識を改革していくことは必要不可欠であり、できればその変化を教職員同士で楽しんで受け入れていきたいものである。



指導者の研修（定期、不定期）がマスト！

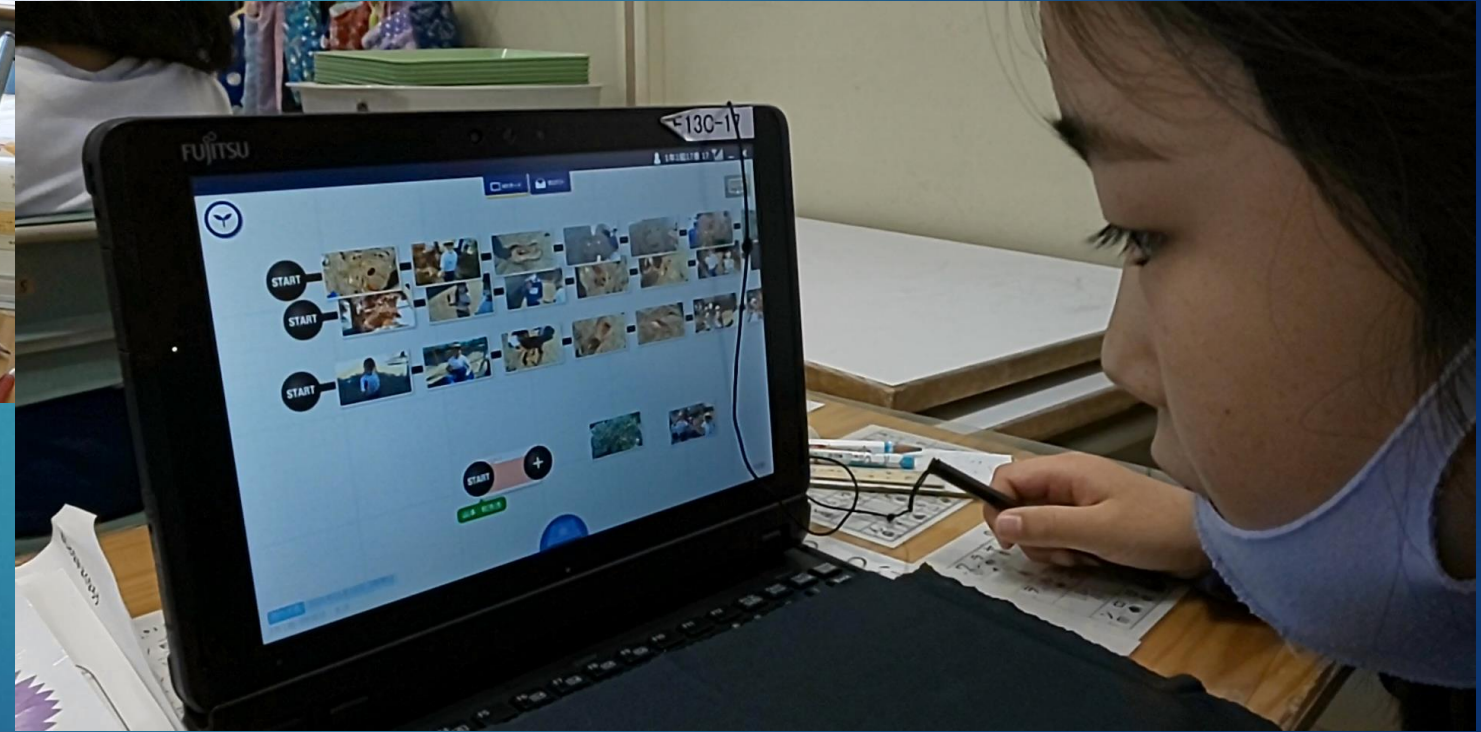
できるだけ楽しく無理のないように研修機会を設定していくかがICT活用を進めるポイント（温度差の是正）



学校経営の重点項目になっている「ICTの効果的な活用」

情報担当主任だけでなく、管理職、学校職員、ICT支援員等々、組織的に総動員で関わっていくことが重要！

指導者側が熱を持って動き出せば、子どもたちは
想定以上のスピードで進化していきます！



子どもたちと一緒に
成長するつもりで
楽しく学んでいけた
らいいですね。



最後までご覧頂きありがとうございました。

いわき市立夏井小学校