

ICT活用促進プロジェクト 実践推進校の取組

フォームで学校評価に挑戦

第1学年・学活

【Google フォーム】

・一人一人にキーボードが印刷されたパスワードカードを渡し、それを見ながらパスワードの入力ができるようにした。

・事前にフォームを使った簡単なアンケートで、タップの練習や送信の経験をさせた。その後、実際の学校評価を実施。教師用端末をテレビ投影しながら、一問ずつ一緒に取り組んだ。



わっかでへんしん

第2学年・図工

【ミライシード】

・ぼうしやブレスレットなど、紙のわっかで装飾品を作った。タブレットを使って自分が変身した姿を撮影した。取り込んだ画像を、オクリンクの画面共有を活用してクラスに紹介した。

・ワークシートに紹介された「わっかでへんしん」の工夫した点やまねしたいところを記入し、評価に活用した。



ICT活用促進プロジェクト 実践推進校の取組

目覚まし時計

第4学年・道徳

【Google ジャムボード】

・各児童の意見（立場）を全体で視覚的に把握できるように、ジャムボードを使用した。画面上の付箋に児童が意見を書き込む活動だと、求められるタイピングスキルが高いため、入力が活動のメインになってしまふ。



・予め1つ1つの付箋に個人名を入力したものを担任が用意しておき、児童がその付箋を「賛成・反対」などのエリアに移動して、意見表明ができるようにした。立場が明確になるので、意図的指名に生かすことができ、理由を聞き合うなど話し合いを深めることができた。



デジタル連絡帳（学級・学年サイト）

第4学年

【Google サイト】

・これまで板書して手書きで書き写していた連絡帳を、「〇年〇組サイト」としてデジタル連絡帳にした。閲覧確認のフォームを埋め込み、確認状況を把握できるようにしている。



・サイトの特性を生かし、学習で参考となるリンクを掲載したり、学年全体に共通する情報（ツルレイシの観察記録や、ALTのビデオ動画等）は学年サイトに掲載してリンクしたりするなど、学級生活の玄関口として活用が期待される。



・手書きの連絡帳と異なり、細かく丁寧に連絡を書いたり、文字サイズや文字色で強調したりできる。

ICT活用促進プロジェクト 実践推進校の取組

くらしを支える食料生産

第5学年・社会

【ミライシード】

・わたしたちの食生活を支えている食材について、様々な地域・国から集まっている。それを地域の広告から理解させるために、様々な産地の共有・集約を行った。



・オクリンクのカード（産地・食材・画像）をつなげて、提出されたものから産地の比較を行った。

画像を撮影する際に、品物と産地がしっかりと写り、他者にも参考になる資料を作る視点を持たせて活動した。



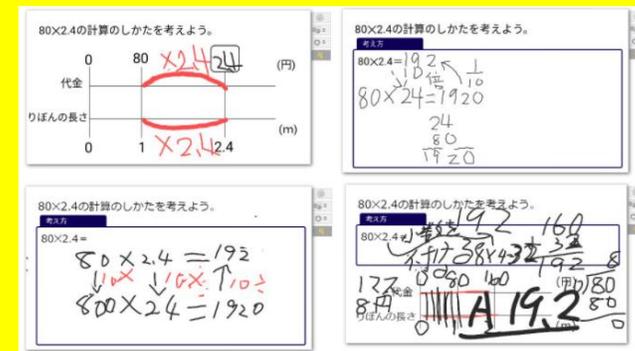
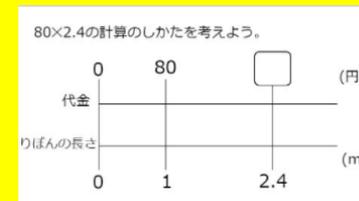
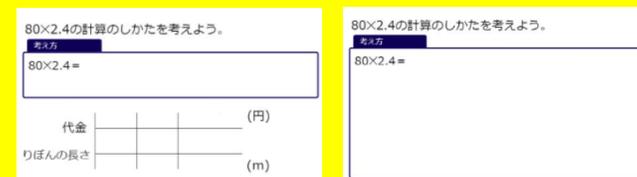
小数のかけ算

第5学年・算数

【ミライシード】

・（整数）×（小数）の計算の仕方を考え、いずれかのカードを使って説明を書く。

・説明を書いた自分のカードを広場に送ると、他の人の解答を見ることができる。計算の仕方を共有し、それぞれの考え方を説明した。それぞれの考え方のよさや違いを検討した。



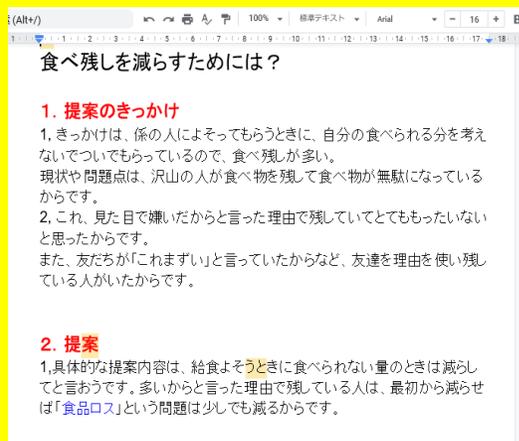
ICT活用促進プロジェクト 実践推進校の取組

私たちにできること

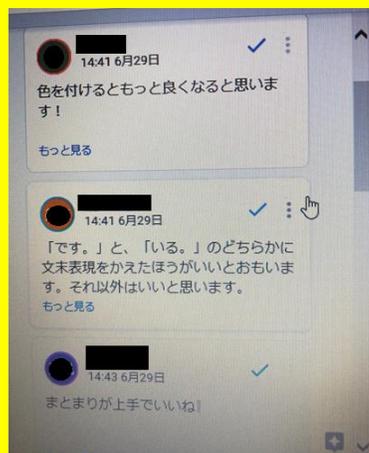
- ・ 具体的な事実や考えをもとに、提案する文章を書こう 第6学年・国語

【Google ドキュメント】

・ 提案の理由や具体的な内容を別紙に構成メモとして書いた上で、ドキュメント機能を用いて提案文を書いた。



・ 児童が相互に提案文を読み合わせるようリンクを貼り、コメント機能を用いることでお互いにアドバイスをし合い、推敲をした。

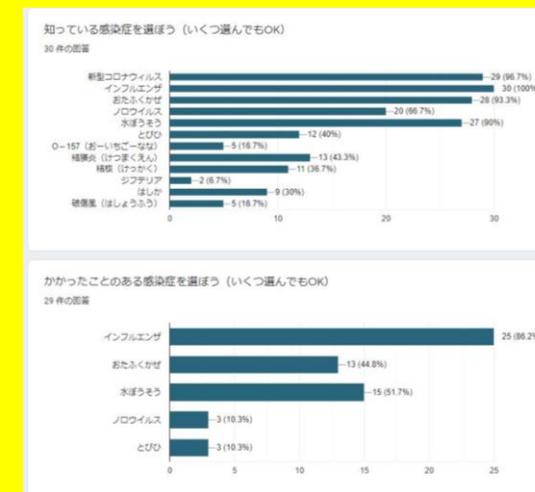


感染症の予防

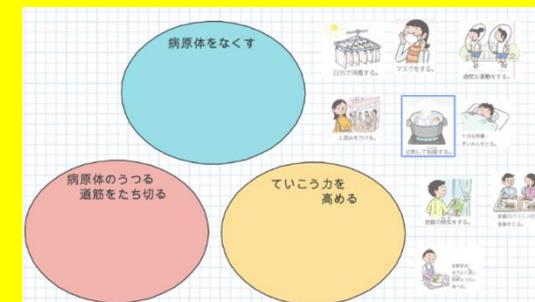
第6学年・体育（保健）

【Google フォーム・ジャムボード】

・ Googleフォームで感染症に関するアンケートを取り、認知度や既往歴をグラフ化して全体で確認した。



・ ジャムボードを活用し、日常の生活を振り返り、感染症の予防方法を3つのグループに分ける活動をした。シートを分けながら班で共有させたため、他の児童の考えも見られるようにした。



ICT活用促進プロジェクト 実践推進校の取組

もっと知りたい、ともだちのこと

かたくり（情緒3年～5年）・国語

【Google クラスルーム】

・撮影した写真や動画を写しながら、家族の紹介を行う。友達の発表を聞き、話し手が伝えたいことを捉えたり、自分が聞きたいことを質問したりしながら、自分の考えを深めた。



・動画や写真があることで、発表の苦手な子も、友達からの質問に答えながら、進んで発表ができた。また、自宅でペットを抱いて録画したことで、生き生きと質の高い発表ができた児童も見られた。

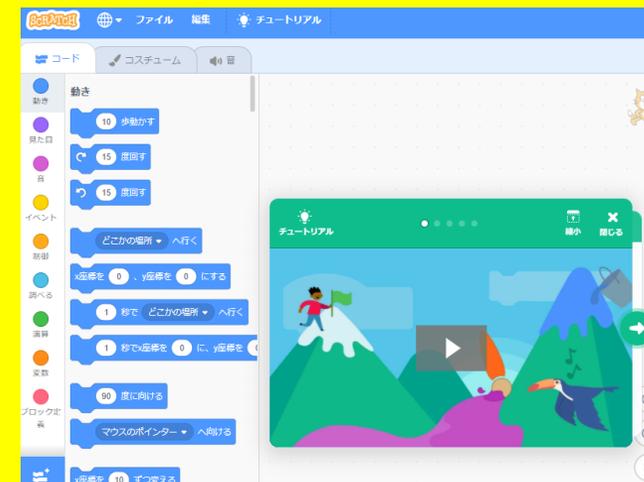


スクラッチでプログラミング

かたくり（情緒3年～5年）

【Scratch】

・余剰時間を使って、スクラッチを使わせた。始めはチュートリアル操作を模倣することで、簡単なプログラムを作り、自分のプログラムを動かして楽しんだ。



・次第に背景を変えたり、音を加えたり、独自のキャラクターを動かしたりして、自分なりにアレンジしたプログラムを作ることができた。