



学校名・報告者	稲沢市立稲沢西小学校 M・K	活用項目	2 図画工作
具体的活用例	カメラと画像編集機能を活用した風景画の授業（6年「わたしの大切な風景」）		
<p>○ タブレットのカメラ機能を使って、自分にとっての大切な校内の風景の写真を撮らせた。自分の思いが表れるような構図にするために、視点や向きなどを工夫するように助言した。</p> <p>○ 数枚撮ったのち、SKYMENUの「教材・作品」から画像を複数枚並べて表示させ、どの構図が自分の思いが伝わるかを検討させた。2枚や4枚を同時に見比べることができ、自分の思いに合った構図を選ぶことができていた。</p> <p>○ 構図が決まったら、SKYMENUの「教材・作品」から撮影した写真をトリミングしたり、明度を変更したりして、より自分の思いが伝わるように画像を編集させた。納得がいかなければ何度もやり直し、自分の思いに近づけようとする姿が見られた。</p> <p>○ 編集した画像を見ながら、画用紙に下書きさせた。また、彩色する際にも、タブレットの画像を見ながら色作りをさせ、できるだけ編集した画像に近づけられるよう、画用紙とタブレットの画像を比較しながら彩色させた。</p>			<p>【構図を考えながら撮影する様子】</p>
			<p>【撮った画像を比較している画面】</p>

学校名・報告者	稲沢市立国分小学校 N・M	活用項目	1 3年 音楽科
具体的活用例	Chrome music Lab の「KANDINSKY」を活用した音楽を形作っている要素を感じ取る授業		

楽譜を読むことや楽譜を書くことに抵抗のある児童は大変多い。また、楽譜上で音符が上下するのに伴って、音の高低が変化することや、楽器や奏法の違いによって音色が変化することを意識して音楽活動に取り組める児童も少ない。そこで、本アプリを使用して、視覚的にわかりやすく、楽しんで音楽づくりをし、ドレミを用いた五線譜の学習に入る前に「音楽」と「楽譜」が密接に関わっている事を理解させることにした。

<KANDINSKYの仕組み>

○はスカット（パパパ、アー、ウーなど）のように歌う。

△は打楽器の音。□はベースギターやマリンバの音。

適当に絵を描いても音楽になるが、○を書くと顔に変化し、スカット（パパパ、アー、ウーなど）のように歌う。△は打楽器、□などは楽器の音に変化する。楽譜と同じように左から右へと音楽は進んでいき、書いた位置によって音のなる位置が決まる。

KANDINSKY を使って、自分の描いた絵が、どのような音楽になるか気付いたことをワークシートに記入させた。児童は、○が顔に変化して歌うことに驚き、その動きなどが楽しいため終始笑顔で取り組んでいた。どの形を描くとどうなるかは伏せて活動させたため、「絵が左から動いた」とか「△がドーンって面白い音がした」など、新しい発見を児童同士で伝え合う姿が見られた。

<成果>タブレットを用いることで、誰にでも容易に操作でき、全員が楽しく取り組むことができた。

読譜を難解と感じる児童にとっては、導入の活動として、取り組みやすかった。



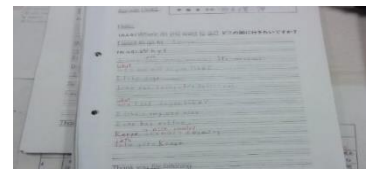
学校名・報告者	稲沢市立千代田小学校	活用項目	1・2 体育
具体的活用例	体育科の授業における動分析		
<p>○ 体育科の授業では、「体育の見方・考え方を働かせ、豊かなスポーツライフを実現するための資質や能力を育成すること」を目標としている。また、体育の見方・考え方は、「自己の適性等に応じた『する・見る・支える・知る』の多様な関わり方と関連付けること」とされている。つまり、これからの体育科の学習では、運動『する』ことだけが目的ではなく、運動をすることが苦手でも、スポーツの指導者やトレーナーやドクター等として運動を『支える』関わり方の能力を向上させたいと考えた。</p> <p>○ 具体的な手立てとしては、6年体育の「走り高とび」の授業において、児童に一人一台タブレットを持たせ、いつでも自分のはさみ跳びのフォームを撮影できるようにし、その動画をスロー再生で確認できるようにさせた。また、言語で動作のポイントを伝えても理解できない児童が多いため、自分のフォームの動画と、NHK for schoolの「はりきり体育ノ介」に出てくる日本記録保持者のフォームの動画を、タブレット画面を並べて比較し、比較・分析できるようにさせた。</p> <p>○ 成果としては、動画を比較することで、児童の課題がはっきりするため、思考・判断力を高めることにつながるとともに、技能の向上にもつながった。また、動画をもとに友達にアドバイスしやすくなり、そのアドバイスにより友達の技能が高まる喜びを感じている様子が見られた。</p>			



学校名・報告者	稲沢市立下津小学校 M・H	活用項目	1 外国語
具体的活用例	小6 Unit3 Let's go to Italy. 行ってみたい国や地域とその理由を伝えよう。		
活動内容	<p>旅行業者になりきり、旅行プランのプレゼンテーションをおこなう。【『国』 is a nice country. You can see the 『名所』 . You can eat 『食べ物』 . You can buy 『特産物』 . それぞれに It's delicious/ nice/ wonderful などのリアクションスキルをいれる。また、Do you～?やWhat ～do you ～? などの疑問文をクラスの友達に聞く。】</p> <p>手だて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼンテーション機能を使い、スライドを作る。 ・シナリオを考える。→学年で共有する→シナリオを再構成する。 ・学年で良くかけているシナリオを名前を消して、共有する。 ・作成したスライドを見せながらプレゼンテーションを行う。 <p>成果</p> <p>仲間のシナリオの良いところを吸収したり、シナリオを書き換えたことにより、スライドも数枚に増やして、発表する児童もいた。</p> <p>また、英語力とは別に、プレゼン能力の高い児童も出てきて、いつものパフォーマンステストよりも、子どもたちが表現力に自信をもてるようになった。</p> <p>会話とは違う伝える工夫を考えることにより、声の大きさ・目くばせ・大きなジェスチャーについて工夫したり、伝えたいことを最初と最後にもってきて、ポイントの効率のよい伝え方を学んだりすることができた。</p>		

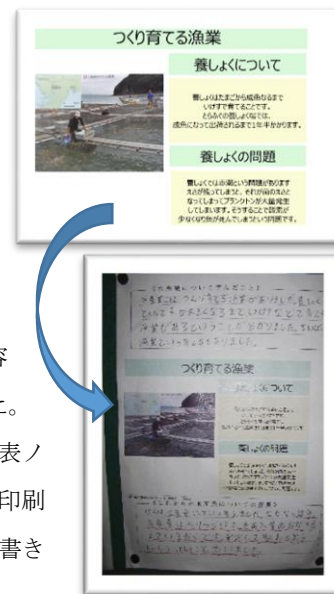




児童が作製したスライド



児童が作製したシナリオ

学校名・報告者	稲沢市立三宅小学校 B・H	活用項目	1・2 5年社会科
具体的活用例	発表ノートによる学習内容のまとめと、印刷によるアナログとの融合		
<p>○ 5年社会科「水産業のさかんな地域」の「プレゼンテーションソフトを使ってまとめる」という学習で、Sky menu classの発表ノートを活用した。教師が予めタイトル、サブタイトル、本文の枠を作成して、児童にシートを配付することにより、児童はレイアウトに迷うことがなく、必要な写真をカメラで撮影して空欄に取り込み、文字を入力するだけで良いので、短時間で作成できた。また、Sky menu classでは、キーボード入力と手書き入力を選択することができるため、児童が自らの得意不得意に応じて、入力方法を選択することができた。作成の際には、一人一人が、単元での学習内容を振り返り、発表の際には、提出された画面を拡大表示して、内容を共有しながら、どの視点で、どのような工夫や問題点があるのかについてまとめた。</p> <p>○ 発表後には、児童が提出した発表ノートをPDF化して、USBにコピーし、横長の発表ノートをあえてA4用紙縦に印刷した。それにより、上下部分に空白ができ、記入枠を印刷して、「水産業について学んだこと」や「これからの水産業についての意見」等を手書きで記入させ、掲示物として、長期間友達のことを知る場を作ることができた。</p> <p>【成果】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・レイアウトの配付による作業の効率化 ・入力方法の選択制 ・拡大表示による発表での共有化 ・印刷によるアナログ（手書き）との融合 ・掲示物としての長期間の学習内容の共有化 			

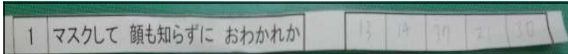



学校名・報告者	稲沢市立治郎丸中学校	活用項目	1・2 保健体育
具体的活用例	マット運動における動画遅延アプリやプロジェクターへの無線接続の活用		
<p>○ 器械運動（マット運動）の授業において、マットの横に定点でタブレット端末を設置し、動画遅延アプリを使用して撮影を行った。10秒前（時間設定は変更可能）の自分の動きを実技後、その場ですぐに確認させた。タブレット端末をプロジェクターに無線接続（ワイヤレスディスプレイアダプター）しておくことで、自分の動きを大画面（スクリーン・ホワイトボード・壁）で確認させた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「運動→動きの確認→運動」のサイクルを効率よく行うことで、生徒はタイムラグなく自分の実技動画を瞬時に確認し、次の練習に生かすことができた。 ・ 撮影者や操作者がいなくてもタブレット端末を設置しておくだけで動画を撮影・確認ができ、生徒の運動量を確保することができた。 ・ プロジェクターと無線接続することで端末の切り替えや映す場所を自由に変更できるため、離れた場所で参考になる動きを映すことができた。 ・ 他の生徒の動きを見たり、自分と比較・分析したりする生徒の姿が多くみられるようになり、思考力・判断力・表現力を高めることにつながるとともに、技能の向上にもつながった。 			
		 	

学校名・報告者	稲沢市立稲沢西学校 O・K	活用項目	英語科
具体的活用例	スピーチ練習の動画撮影・ワークシートの写真提出		
<p>○ 英語科の授業では、パフォーマンステストを学期に数回行っている。特に、生徒の前で行う「発表」は相手に伝えることを意識させたい。そのため、練習の段階で友達にスピーチを見てもらい、相手に十分に伝えられていなければ、改善して本番に臨ませたい。しかし、コロナ禍のため話している様子を近くで見てももらうことも難しい状況である。そこで、タブレットを使って自分の発表練習を録画し、動画で友達に見てもらってアドバイスをもらえるようにした。</p> <p>方法：①動画を撮る ②発表ノートに貼り付ける ③グループごとにグループワークに参加させる④グループの仲間と動画を共有する ⑤友達の動画を見る ⑥アドバイスや良い点についてコメントを書き込む ⑦アドバイスを読んで改善する</p> <p>コロナ禍でも、本番前に友達に見てもらうことができ、自分が思っていた程伝えられていないことに気付いたり、友達の良いところを取り入れたりすることができた。グループワークにすることで、限られた時間でも自分のタブレットで友達の発表を見たり、意見を書き込んだりすることができた。</p> <p>○ 授業中に英作したプリントを写真で撮って提出させた。</p> <p>授業では、写真を生徒用タブレットに投影し、友達がどのような文を作ったかを確認したり、文法的に直すべきところを一緒に考えたりした。</p> <p>授業後には、写真で提出されたものを職員室で添削し、それをデータで返却して次の授業で確認・訂正させた。データで練習問題を配付することもできるが、1年生なので、まだキーボードで英語を打つよりも、手書きで取り組ませたい。書くことに慣れてきたら、データで配付したり、答えだけノートに書かせたりしていくことも考えたい。</p>			

学校名・報告者	稲沢市立大里東中学校	活用項目	1 英語
具体的活用例	タブレットの記録媒体（ビデオ）を用いた話すこと（発表）の技能の育成 検索サイトを用いた書くことの技能の育成		
<p>○ タブレットの記録媒体（ビデオ）を用いて、話すこと（発表）の技能の育成に取り組んだ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ パフォーマンステストの前時の授業で、発表の様子をタブレットの動画機能で録画し、自分自身の発表を聞かせ、自己分析させた。 ・ 自分の発表の様子をペアでお互いに見せ合い、よりよい発表になるように、考えさせた。 ・ その後、教師が参考となる生徒の動画を学級の生徒に共有した。 <p>○ 検索サイトを用いて、書くことの技能の育成に取り組んだ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ライティングの授業で、検索サイトやWeb上の辞書を用いて、自分の表現したい語を調べさせ、教科書の参考ページに紹介されている語にとどまらず、本当に自分自身が表現した文を書かせた。 			



学校名・報告者	稲沢市立平和中学校 K・M	活用項目	2 国語
具体的活用例	中学3年 タブレット端末を活用して「デジタル句会」を開く		
<p>一、出句・清記準備</p> <p>生徒の創作した俳句(作者名は書かない)を教師がエクセルに入力し、ランダムに並べ替えたものに通し番号を付けて一句ずつ短冊にし、誰の句がどこにあるのか、それが誰の句なのかが分からなくするようにした。</p>  <p>二、清記</p> <p>生徒に短冊を配布し、清記用の発表ノートに、短冊の番号と俳句とを入力させた。</p>  <p>三、選句・互選</p> <p>全員同じグループワークに参加させ、順番に俳句を鑑賞しながらよいと思った句を5つ選ばせた。Formsクイズを活用して、全ての俳句の中から、選句した5つの俳句を選択するアンケートに取り組みせ、互選を行った。</p> <p>四、披講・名乗り</p> <p>互選の集計結果を生徒のタブレット端末に投影し、披講を行った。教師が若い番号から順に選句者が一人以上いる句について、選句数と俳句を読み上げた。読み上げられた俳句の作者は挙手をして自分が作者であることを皆に知らせ、教師が作者名と俳句に対するコメントを述べていった。</p> <p>五、成果</p> <p>タブレット端末の活用により、清記や選句、集計に掛かる時間を短縮して、1時間で句会を開くことができた。自分とは異なる感じ方や考え方、言葉の用い方に触れて、言語活動に対する興味や関心を高めることにつながった。</p>			

学校名／報告者	稲沢東小学校／K・S	活用項目	道徳	主体的な学び	小4	2022/6/16
具体的活用例	Teamsを使った意見交流（道徳）					

「絵はがきと切手」Teamsを使った意見の交流（道徳）

終末で「あなたにとって友達とはどんな人ですか」と発問し、その答えをチャットで入力をさせた。

The screenshot shows a chat interface with four messages:

- Message 1: User 'しんらいできる' (06/16 14:28) sends a message. A '返信' (Reply) button is visible below.
- Message 2: User ' : ' (06/16 14:28) sends the message: 「嘘や、隠し事ではなく、本当の気持ちを伝え合える関係。」. A '返信' (Reply) button is visible below.
- Message 3: User 'ちがっていることまいう' (06/16 14:28) sends a message. A '返信' (Reply) button is visible below.
- Message 4: User '自分の言ったことを信じてくれる' (06/16 14:29) sends a message. A '返信' (Reply) button is visible below.

★★★ 成 果 ★★★

①道徳の授業でふだん発言しない児童も、意見を発言することができた。

②チャットが進む度に、多くの友達の考えに触れることで友達についての道徳的価値の深めることができた。

学校名／報告者	清水小学校／U・T	活用項目	主体的な学び	算数	小6	2022/7/31
具体的活用例	個別最適な学びにつながる音声計算練習（算数）					

オンライン上で、各自が取り組みたい音声計算を選択できるシステムの活用

- ・ SharePointを活用して、チームサイトに学年ごとのフォルダを作成する。
- ・ 学年ごとのフォルダに音声計算のPDFデータを保存する。
- ・ 子どもたちは、該当学年のフォルダを開き、自分が取り組みたい音声計算を選択して、取り組む。
- ・ ペア学習において、一人が問題のページを見て計算結果を伝え、もう一人が解答のページを見て、正解かどうかを伝える。



★★★ 成 果 ★★★

子ども一人一人が苦手な分野を選択することで主体的に取り組む姿が見られた。計算スピードを速くしたいという思いから休み時間に練習する姿も見られた。

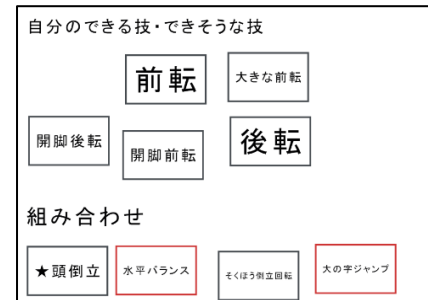
他学年の学習内容にもアクセスできるため、苦手な計算にも取り組むことができる。

教師が音読計算の用紙を印刷する手間を省くことができた。（エコの観点からも有効である。）

学校名／報告者	清水小学校／U・T	活用項目	主体的な学び	体育	小5	2022/7/31
具体的活用例	マット運動での組み合わせ技に取り組む活動（体育）					

SkymenuCloudを活用した組み合わせ技の選択と向上のためのアドバイス

- ・教師が発表ノートにこれまで練習した「中心となる技」「ジャンプ」「バランス」の技の「ラベル」を作成し、児童に配付する。
- ・児童は、自分ができる技やできそうな技の「ラベル」だけを残す。
- ・残った「ラベル」を移動させて、組み合わせ技の順番を考える。
- ・2回披露する技の「ラベル」はコピーして、組み合わせの中に入れる。
- ・同じグループの子どもたちが見られる場所にタブレットPCを配置する。
- ・カメラ機能で動画を撮影し、互いの向上のためのアドバイスをする。



★★★ 成 果 ★★★

組み合わせを考える際、自分ができる技を可視化することができ、容易に順番を入れ替えることができたため、組み合わせ技をスムーズに考えることができた。

練習段階で、うまくいかないところは途中で修正することができ、修正したのもグループ内で可視化することができたため、アドバイスがしやすそうであった。

学校名／報告者	千代田小学校／K・H	活用項目	主体的な学び	英語	小6	2022/7/5
具体的活用例	パワーポイントを使った英語スピーチの発表（外国語）					

Unit3 I want to go to Italy. の終末活動としての発表スピーチ

- ・児童に自分の行きたい国、そこで見たい物、食べたい物を考えさせる。
(ALTと一緒に、どんな表現なのかを確認する。)
- ・国旗、見たい物、食べたい物のスライドを作らせる。
- ・完成した児童から、Teamsを使って、先生のタブレットに提出する。
- ・先生のタブレットとテレビをつなぎ、スライドを使って発表をする。



★★★ 成 果 ★★★

- ・英語を聞くことが苦手な児童も、発表者が何を言っているのか推測することができた。
- ・どの児童にとっても、より主体的に英語の学習に取り組むことができた。

学校名／報告者	大里東小学校／T・N	活用項目	対話的な学び	英語	小6	2022/7/20
具体的活用例	発表ノートを活用した意見交流（外国語）					

グループでスピーチを聞き、良かった点と改善点をアドバイスし合う。（外国語）

・SkyMenuCloudの発表ノートを活用し、おすすめの国について紹介する資料を作成し、その資料を見せながら英語でスピーチを行った。



★★★ 成 果 ★★★

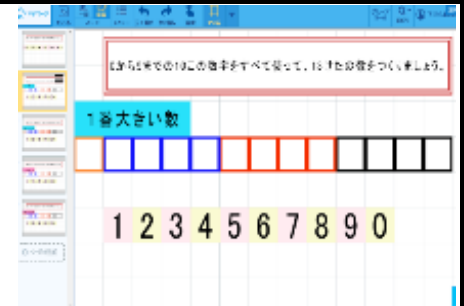
国旗を載せたり、レイアウトや色づかいを工夫したりと、一目見て分かるように工夫して取り組む姿が見られた。

英語が苦手な児童もタブレットを見ながら話すことで、自分の伝えたい内容を確実に伝えることができた。また、スピーチを聞き取る側の支援にもなっていた。

学校名／報告者	下津小学校／M・M	活用項目	算数	主体的な学び	小4	2022/6/20
具体的活用例	0～9のカードが並べられたSkymenu発表ノートを使って大きな数づくり（算数）					

「一億をこえる数」大きな数をつくるためのカードの並びかえ（算数）

- ・ 0～9のカードと4桁ごとで色分けされた枠が準備された発表ノートを児童に配付する。
- ・ 決められた桁数に合わせてカードを並び替えて、大きな数をつくる。
- 1桁以上の上のときには、増やしたいカードをコピーしてカードを増やす。
- ・ 友達とつくった数字を見せ合いながら、できた数字を読み合ったり、大きさ比べをしながら、どのように並べたら一番大きな数や一番小さな数ができるのかを考えていく。



★★★ 成 果 ★★★

- ①何度も並び替えをすることができるので、いろいろな数をつくろうと、児童が主体的に活動することができていた。
- ②友達の考えを投影して映すことができるので、自分がつくった数と友達がつくった数の大きさの比較がしやすく、数の大きさについての理解が深まった。

学校名／報告者	下津小学校／H・N	活用項目	主体的な学び	生活	小1	2022/7/4
具体的活用例	エクセルのグラフを共有して振り返る活動（生活）					

生活がんばり表の達成状況の振り返りと今後の目標（生活）

- ・生活がんばり表の各項目の◎、○、△の数を数えて、 エクセルの表に数字を入力させる。
- ・入力した数値から、円グラフができ、それを見て、自分の達成状況を振り返られる。
- ・グラフと振り返りを全体で共有し、互いにどのようなことを意識したら、よりよい結果になるか考えさせる。



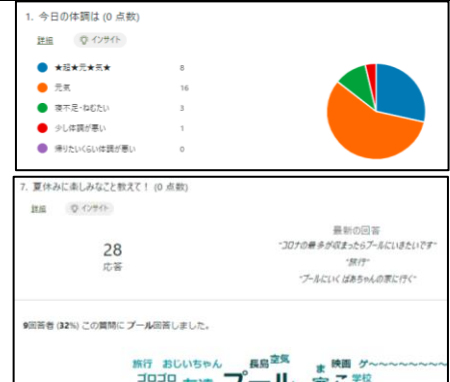
★★★ 成 果 ★★★

- ①グラフ化して自分の達成状況を見ることで、何ができていて、何ができていないかが分かり、個人で課題を意識化させるのに有効であった。
- ②他の児童の結果と振り返りを自分と比較することで、互いに問題解決に向けた意欲や意識が高まった。

学校名／報告者	牧川小学校／I・M	活用項目		小5	2022/7/22
具体的活用例	日常の健康観察と教育相談窓口				

健康観察・悩み・相談・今日の話題作りに（学級活動）

- ・フォームスのクイズで質問項目（体調・悩み・話題など）を準備する。
- ・前日のうちに児童に課題配付をする。
- ・子どもが登校、朝の準備の後各自で取り組む。
- ・個別の対応が必要な児童に声をかける。
- ・悩みを記入した児童には個別の声かけ、クラスノートへの記入、フィードバック機能等を活用し問題の解決を図る。
- ・話題や質問は授業の導入や朝の会の話題などで学級の意見を紹介する。



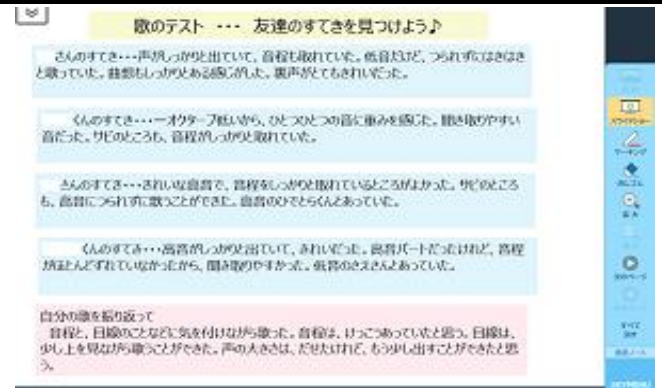
★★★ 成 果 ★★★

従来のお悩み相談BOXや紙でのやりとりと異なり、書いていること、相談している様子が周りから見られないことで、普段周りを気にして相談しない児童からの相談が何件かあった。告げ口による仕返しの心配がなくなり、安心して学校生活を送ることができた。保護者からも家ではなかなか悩みを話さないが担任の先生に相談できているようで安心、ありがたい機能だとの声をいただいた。

学校名／報告者	牧川小学校／A・C	活用項目	音楽	主体的な学び	小6	2022/7/22
具体的活用例	音楽の鑑賞					

歌のテストの友達のすてき見つけと自分の歌の振り返り（音楽）

- ・鑑賞&振り返りシートを教師で準備する。
- ・スクイメニューで配付された鑑賞カードに取り組みさせる。
- ・鑑賞カードには、「友達のすてきなところ」と「自分の歌について振り返りコメント」を打たせる。
- ・教師が個々の鑑賞カードを各児童のタブレットPCに投影し、その内容を共有させ、励みにさせる。



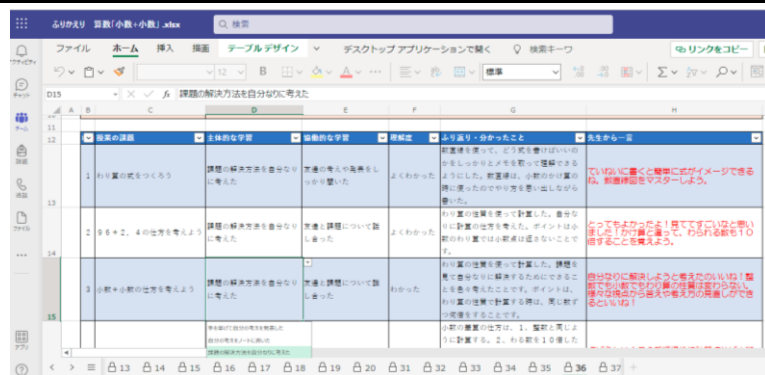
★★★ 成 果 ★★★

鑑賞カードに記された友達からの温かいメッセージから、今まで音楽に自信をもてなかった児童の大きな励みになった。「音楽が大好き」と口にする児童が増えた。また、温かな人間関係を育む学級経営にもなっている。振り返りに言葉には、プラス思考の言葉が多く見られた。

学校名／報告者	牧川小学校／I・M	活用項目	算数	主体的な学び	小5	2022/7/22
具体的活用例	振り返りの共有、教師のフィードバックから主体的な学びへ					

小数÷小数（算数）

- ・エクセルで振り返りカードを作る。
- ・児童ごとにシートを作成する。
- ・授業ごとに振り返りを記入する。
- ・書けた児童や何を書いていか困っている児童は友達のシートを参考にする。



★★★ 成 果 ★★★

振り返りをノートやプリントではなくデータ上で行ったことで、効率的に集約することができた。また、コピー＆ペーストを使うことで、膨大な時間がかかっていた朱書きも短時間で行うことができた。児童は友達の振り返りと比較したり、教師からのフィードバックを参考に学び方を見直し、学習に生かすことができた。

学校名・報告者	稲沢市立稲沢中学校 Y・F	2022/06/28	活用項目	中1 理科
具体的活用例	Teams による共同作業を使って、統計を読み取る学習			
<p data-bbox="188 247 1139 359">自由研究單元において、「足のサイズが大きいと、身長が大きくなるというが本当か?」という疑問を検証しようという学習課題についてタブレットを利用した共同学習を行った。</p> <p data-bbox="188 374 1139 656">自分や身の回りの人の足のサイズと身長を調べ、データベースに入力すると、近似直線が出るようExcelファイルを作成した。Teamsの共同作業により、全データが近似直線に反映されるため、すべてのデータについて相関関係が分かった。足のサイズと身長は比例関係であることが、グラフから読み取れたため、その傾きを調べると約6.5であった。(横軸を足のサイズ、縦軸を身長)つまり、足のサイズが大きいほど身長が大きくなる傾向があると導き出すことができた。</p> <p data-bbox="199 670 1437 913">【手順】①Excelファイルにて、データベースとなるタブ1に、足のサイズ、身長を入れるセルを作成する。②タブ2にデータベースから、散布図を作成し、近似直線と関数を表示するよう設定。③Teamsにて、配付したいチームに入りファイル→アップロード→ファイル指定すると共同作業できるようになる。④ファイルは編集すると随時保存されていくため、保存作業は必要ないが、生徒が間違っデータを打ち込んだり、消したりしてしまうと戻せなくなるため注意が必要。</p>				



学校名／報告者	明治中学校／M・T	活用項目	対話的な学び	国語	中2	2022/8/5
具体的活用例	発表ノートを活用して鑑賞文の交流を行う。					

国語 グループワークで共有化

発表ノートに鑑賞する絵画の画像をはりつけ、そこに直接鑑賞を書き込めるようにした。
さらに、グループワーク機能を使い、全員がお互いの作品を見られるようにした。
これらにより、低位の生徒も周りの生徒の書き方を真似て整った鑑賞文を書くことができた。

★★★ 成 果 ★★★

ワークシート等でグループ交流を行わなくても、周りの生徒の考え、書き方を真似することが出来るので、人の鑑賞文を見て学びやすくなったようで、整った鑑賞文が書ける生徒が増えた。

学校名／報告者	明治中学校／M・T	活用項目				2022/8/5
具体的活用例	teamsを使って連絡					
teamsの投稿機能を使って、朝の連絡を行う。						
<p>teamsの投稿機能で委員会の集まり、提出物等の朝の連絡を行っている。</p> <p>また、職員のチームでは朝の連絡をそこでやっている。</p>						
★★★ 成 果 ★★★						
<p>teamsアプリを自分の持っている端末にインストールしておけば、連絡をいつでも確認できる。また、連絡の書き込みを忘れても、書き込むことができる。</p> <p>子どもたちへの連絡の漏れが少なくなる。</p>						

学校名／報告者	千代田中学校 K・T	活用項目	主体的な学び	体育	中1	2022/7/1
具体的活用例	Formsアンケート機能による技能分析					

バレーボールの技能・ゲーム分析（体育）

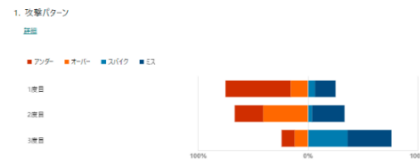
三段攻撃を目指したゲーム内で「レシーブ」「トス」「スパイク」がどのような順番で出現するとよいのかを考えさせるために、Formsアンケートを活用して学級・学年での出現数を集計、分析をした。

1. 攻撃パターン

	アンダー	オーバー	スパイク	ミス
1回目	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2回目	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3回目	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

資料1 バレーボール分析アンケート

- ・「レシーブ」「トス」「スパイク」のどのような技能で攻撃を行ったのかを入力する。
- ・アンケートの入力は、チーム内でゲームに参加していない生徒が行う。
- ・テレビモニターに表示し、全体で共有できるようにした。



資料2 バレーボール分析結果

★★★ 成 果 ★★★

- ・ ゲームに参加していなくても、チームの戦術や仲間の動きを考えるなど、授業に主体的に参加することにも役立った。
- ・ チーム内でボールをつなぐためには、1回目にレシーブ、2回目にトスをするなどなどのメリットを考えることにつながった。【資料2】

学校名／報告者	治郎丸中学校／K・H	活用項目	主体的な学び	理科	中3	2022/7/20
具体的活用例	PhETのシミュレーション機能を活用した授業実践（理科）					

力学的エネルギーの保存におけるPhETを活用したシミュレーション実験（理科）

・生徒にコースを作成させ、エネルギーの移り変わりを示したグラフを表示させ、変化の様子を理解させる。



PhET URL(<https://phet.colorado.edu/ja/>)

★★★ 成 果 ★★★

力学的エネルギーの保存について、エネルギーの移り変わりを表すグラフを見ながらシミュレーションを行うことで、しっかりと理解することができていた。

学校名／報告者	治郎丸中学校／K・H	活用項目	主体的な学び	社会	中3	2022/7/20
具体的活用例	PowerPointの機能を活用した資料活用学習（社会）					

高度経済成長による社会の変化について資料から考察する（社会）

・ PowerPointのサマリーセクション・サマリーズーム機能を活用し、資料を一画面に表示し、タッチすることで拡大表示できるようにする。



★★★ 成 果 ★★★

SkyMenuで一枚ずつ資料を配付したり、PowerPointでただスライドにするだけでは、見づらい、切り替えづらい部分があったが、感覚的に操作できるため、生徒は活動しやすそうであった。

ペア活動、グループ活動に切り替わった際にも、説明や比較を行いやすく、主体的に取り組む生徒が多く見られた。

学校名／報告者	小正小学校／S・K	活用項目	情報モラル	小1	2022/7/27
具体的活用例	情報モラル教育				

ＩＤやパスワードの役割に気付く

- ・SKYMENU Cloudの発表ノートで家のイラストを配付する。
- ・パスワードと同じ役割をしていると思う場所に○をつけさせる。
- ・○をつけた発表ノートを回収し、グループで話し合う。
- ・話し合いの中で、パスワードと鍵が同じ役割であることを学ぶ。
- ・家の鍵が盗まれるとどうなるか、スライドショーを見て考える。
- ・ＩＤやパスワードはインターネット上の名前・鍵であることを知り、扱い方について考える。
- ・家庭にワークシートを持ち帰り、家庭と学習内容を共有する。



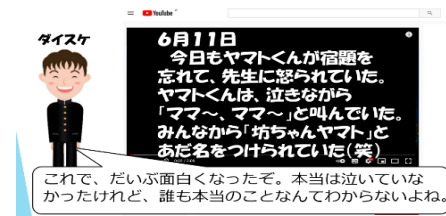
★★★ 成 果 ★★★

「鍵」や「名前」といった児童になじみのある事柄に例えたことで、低学年児童に理解しやすく、実感をもって理解できた。ワークシートの記述には、ＩＤやパスワードの重要性を知り、安全に気を付けてタブレットＰＣを管理したいという趣旨の記述が見られた。低学年児童でも、情報モラルの抽象的な指導内容を自己の経験から想像し、実感を伴って理解できた。（Ｒ３ 学校視聴覚教育部会推進委員）

学校名／報告者	稲沢西中学校/H・Y	活用項目	情報モラル		中1
具体的活用例	情報モラル教育				

権利を大切にしながら情報機器を利用する

- ・文部科学省の動画教材『著作物を公開するためには』を視聴する。
- ・著作権が法律で守られている理由を話し合う。
- ・YouTubeの投稿を想定し、著作権法違反や名誉毀損になるような具体的な場面を提示し、問題点に気付く。
- ・インターネットを利用した情報収集及び情報発信のメリット・デメリットを話し合い、手軽に世界中の人と即座につながる反面、トラブルに巻きこまれやすいというデメリットがあることに気付く。
- ・家庭にワークシートを持ち帰り、家庭と学習内容を共有する。



★★★ 成 果 ★★★

著作権などの情報モラルに関する法律について理解を深めることができた。また、容易に情報発信ができるからこそ、情報の真偽を見極め、インターネット上にあふれている情報を正しく取り扱う必要があることについても理解させることができた。法律で決まっているからということだけでなく、悲しむ人がいないようにするためにも情報モラルを守ることが重要だと考えさせることができた。

(R3 学校視聴覚教育部会推進委員)