

【令和7年度リーディングDXスクール事業指定校】

大阪市立姫里小学校 実践事例集



【令和7年度リーディングDXスクール事業指定校】

大阪市立姫里小学校 取組

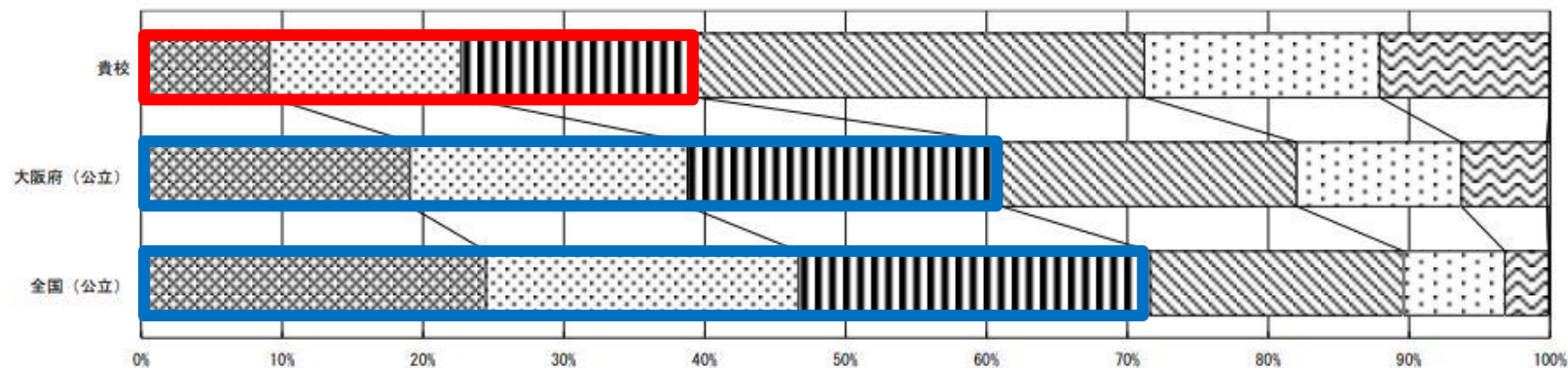
- 1 本校の現状
- 2 実践事例「ここからはじまるICT」
- 3 「学びを変える 学校を変える ICT」へ



I 本校の現状(R7年度全国学力・学習状況調査)

質問番号	質問事項											
(28)	5年生までに受けた授業で、PC・タブレットなどのICT機器を、どの程度使用しましたか											
選択肢	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	その他	無回答
貴校	9.1	13.6	16.7	31.8	16.7	12.1					0.0	0.0
大阪府（公立）	19.1	19.7	22.3	21.0	11.7	6.1					0.0	0.2
全国（公立）	24.5	22.2	25.0	18.0	7.2	3.1					0.0	0.1

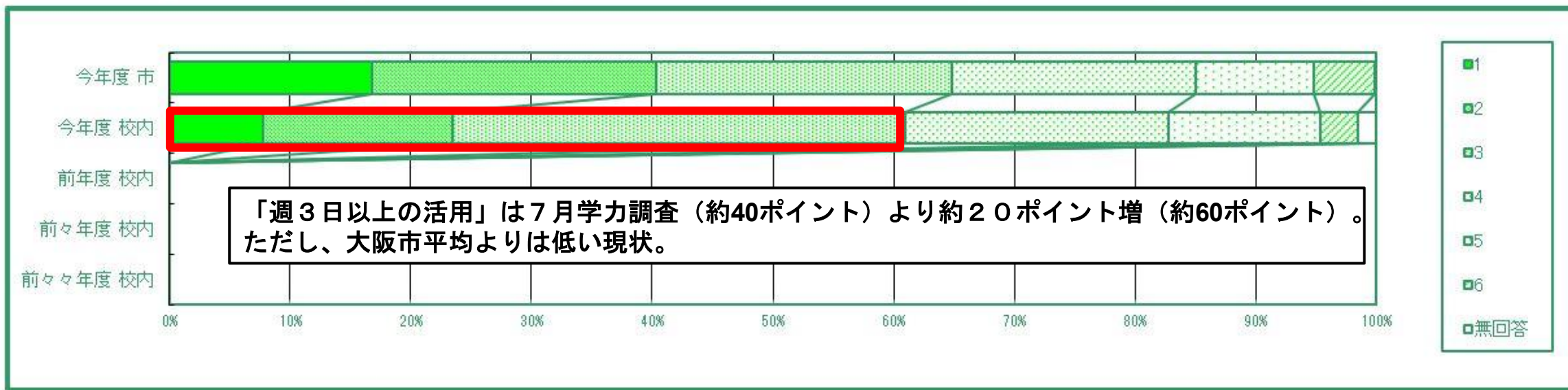
☐1. ほぼ毎日（1日に複数の授業で活用）
 ☐2. ほぼ毎日（1日に1回くらいの授業）
 ☒3. 週3回以上
 ☐4. 週1回以上
 ☐5. 月1回以上
 ☐6. 月1回未満
 ☐その他
 ☐無回答



I 本校の現状(R7年度 大阪市学力経年調査6年)

(40) 授業でパソコンをどれくらい使っていますか。

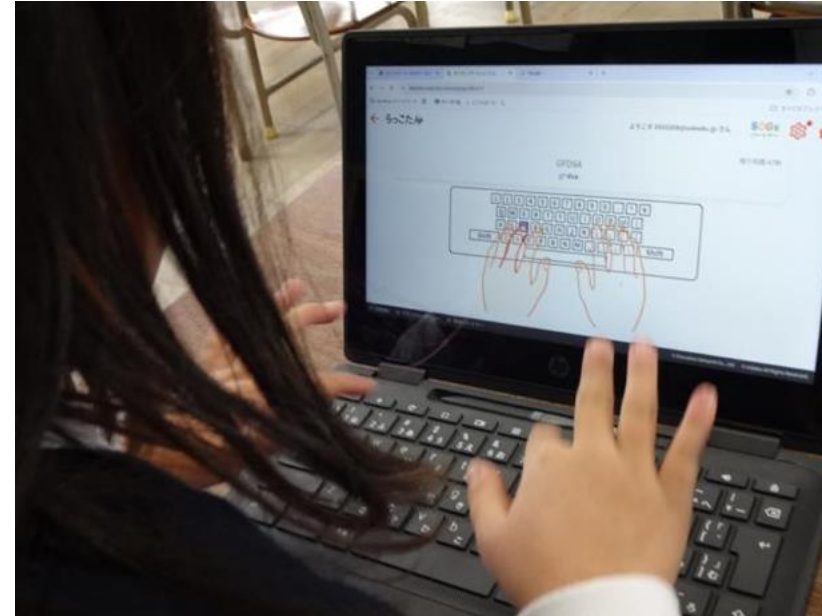
	1 ほぼ毎日(1日に複数の授業)	2 ほぼ毎日(1日に1回くらいの授業)	3 週3回くらい	4 週1回くらい	5 月1回くらい	6 月1回より少ない	無回答
今年度 市	16.8	23.6	24.5	20.2	9.7	5.1	0.1
今年度 校内	7.8	15.6	37.5	21.9	12.5	3.1	1.6
前年度 校内	—	—	—	—	—	—	—
前々年度 校内	—	—	—	—	—	—	—
前々々年度 校内	—	—	—	—	—	—	—



2 実践事例「ここからはじまるICT」

- ◎教職員一人一人が自分の「できる」「できそう」から
 - 「クラスルーム」「フォーム」「スプレッドシート」「スライド」「Canva」の活用
 - ・学校生活（授業など） ・家庭
 - 「デジタルドリル」「教科書2次元コード」の活用
 - タイピングスキル向上
 - 教員研修「Canva」と「Canva」を使った研究討議会
 - 校務DXの推進

【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用



すき間時間を活用して、デジタルドリルやらっこたん、寿司打に取り組んでいる。

デジタルドリルでは、主に国語科と算数科の学習の振り返りとして活用している。
日々活用することで、学習理解の定着につながっている。

らっこたとんと寿司打では、タイピングに慣れることを目標に取り組んでいる。少しずつ文字が打てるようになった児童は、クラスルームでのメールのやり取りに参加できるようになった。

【取組内容】 課題を見つけ、主体的に取り組むためのICTの活用

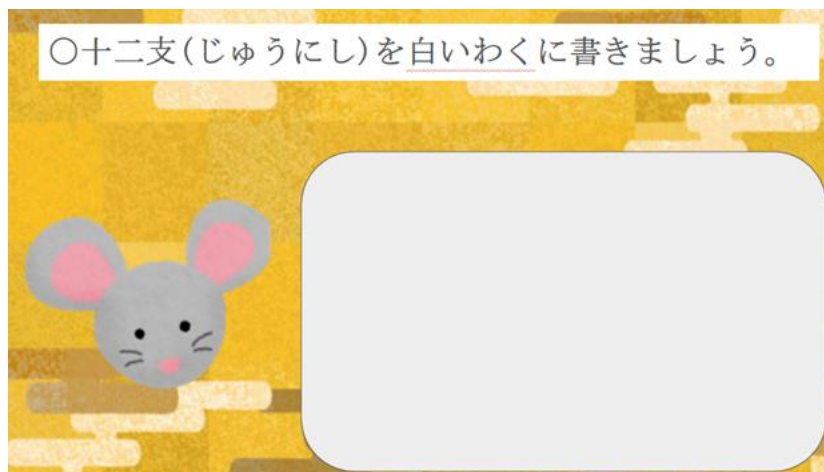


体育科のなわとびの単元では、自分の跳ぶ姿をペアの児童に動画撮影してもらい、その動画を確認する活動を行った。動画を見ることで、自分の課題を発見し、練習に生かすことができていた。

また、ICTを活用することで児童の意欲も向上し、練習に主体的に取り組む姿が見られた。

動画の再生速度を変更できるため、低速で再生することにより、縄がどこに引っかかっているかなど、細かく自分の姿を確認することができた。

【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用



2年生「国語科・むかしからつたわる言い方」では、グーグルスライドを使って、十二支を正しいじゅんにならべかえ、絵を参考に干支をタイピングする取り組みをした。

スライドを動かして並び替えたり、ローマ字を使ってタイピングしたりすることで、児童自ら考え取り組むことができていた。

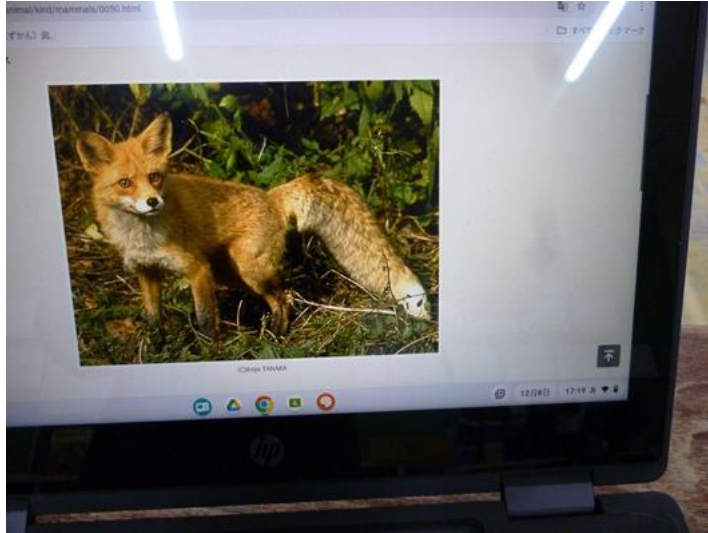
以前からローマ字を教えてほしいという児童がいたので、今回の取り組みで検索するために必要なローマ字を知るきっかけになった。

【取組内容】 自分の成長を確認するICTの活用



○ 2年国語「かさこじぞう」では、学習のはじめに、VIDSを使って自分の音読を録音し、学習の最後にも録音をした。単元を通して、登場人物の気持ちを考える学習をしたことで、情感豊かに音読をすることができるようになり、後に録音した音読の方が上手になっていることを、自分自身で確認することができた。

【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用



国語科「「どうぶつカードを作ろう」」の単元において、前単元の「ビーバーの大工事」でビーバーのひみつについて読み取ったので、同じように「○○（動物名）のひみつ」についてカードを作成した。まず自分の調べたい動物を考えた後、タブレットで動物図鑑を使用し、その動物のひみつをまとめていくためにICTを活用して行った。

児童たちは、画面上の写真と文字を見ながら、カードをまとめていった。最初、ページが見つけれなかったり、ページを消してしまいわからなくなることもあったが、何回か同じ作業を繰り返すことで、慣れてきてスムーズにできるようになった。

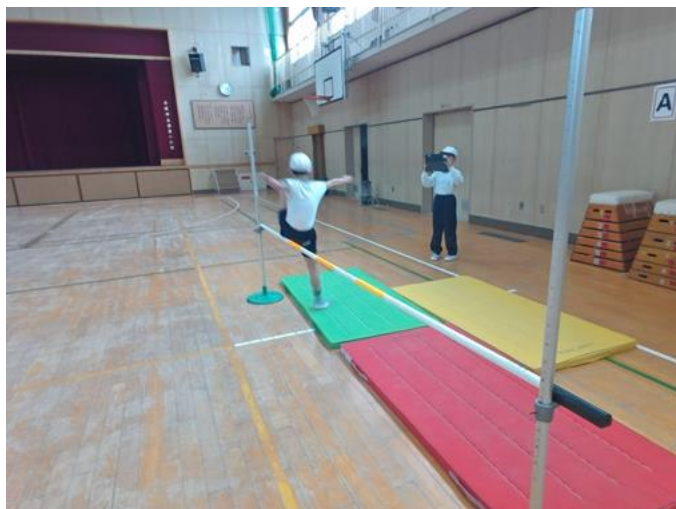
【取組内容】 家庭学習での活用



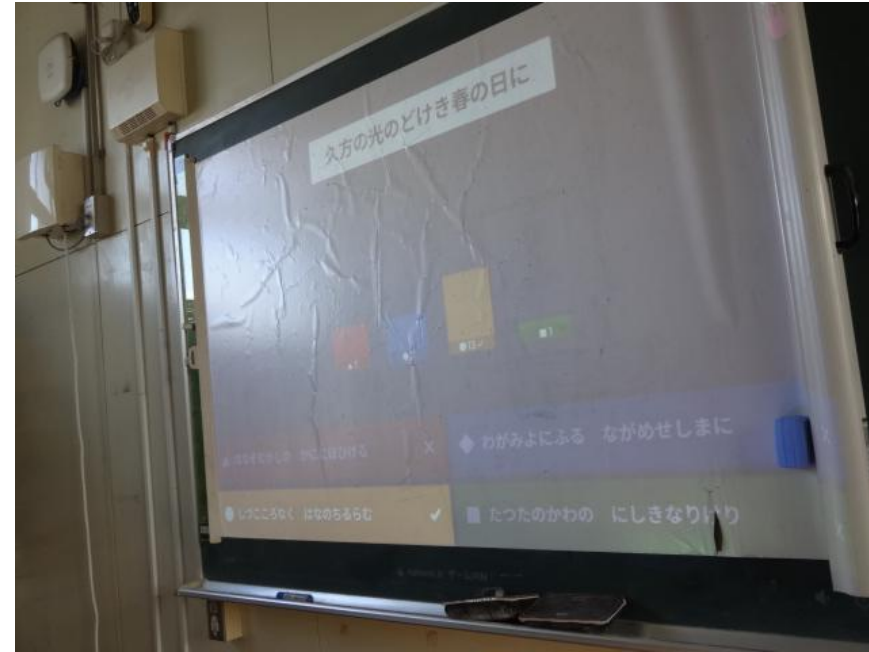
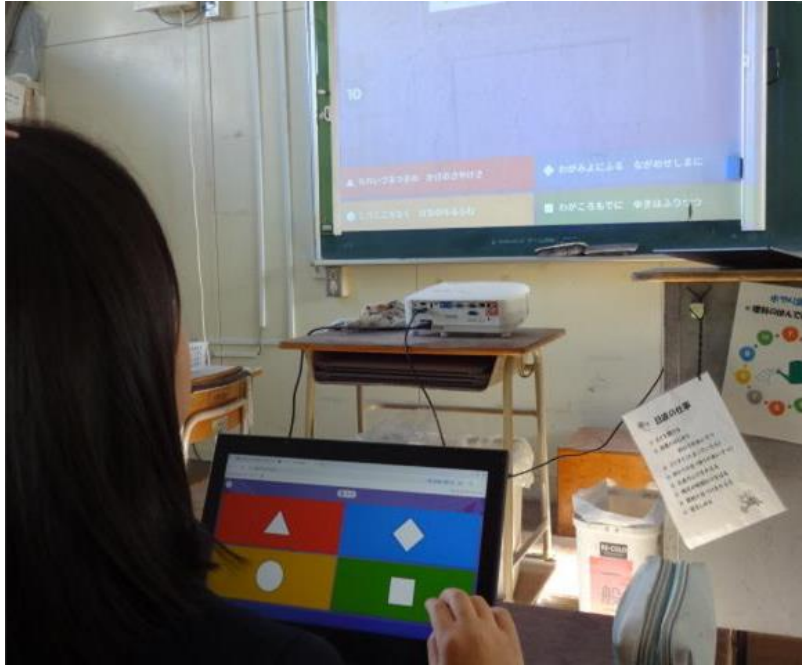
学習者用端末の操作にもタイピングにも慣れていなかったため、様々な機能に慣れるため家庭学習での活用を始めた。

- ① デジタル作文・テーマに合った文や単語のタイピング（ドキュメント）
- ② 音読の動画撮影
- ③ デジタルドリル
- ④ 板書の写真を見ながら授業のふり返りを書く。
- ⑤ 産地調べ・身近な単位調べ→写真を取り授業でも活用

これらを、クラスルームで指示して取り組むようにした。はじめは操作が分からない児童もいたが繰り返すうちに慣れ、ほとんどの児童が一人で取り組むことができる。またタイピングにも慣れてきている。また、課題も説明もクラスルームに残っているため、欠席の児童もあとから自分のペースで学習に取り組むことができている。

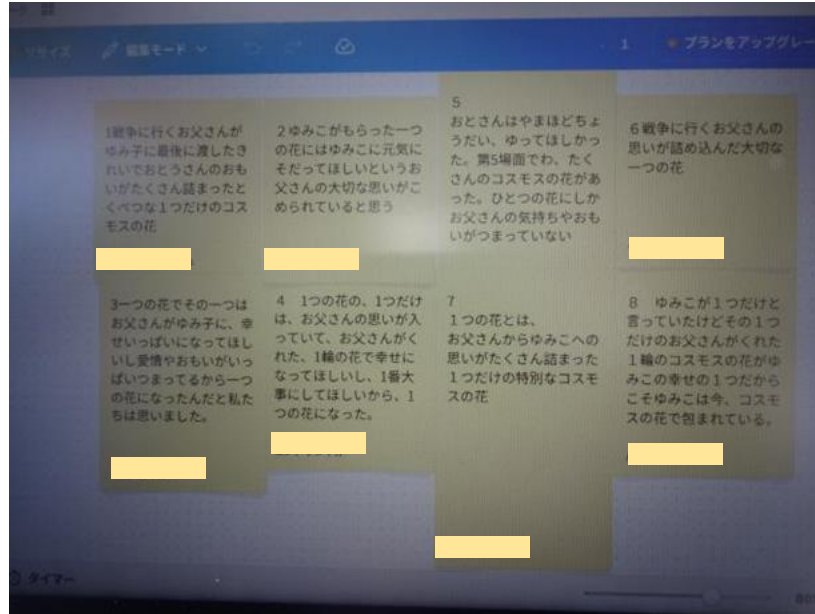
【取組内容】 個別の学びと他者の学びを結びつけるICTの活用

- 高跳びで棒を跳び越える際のポイント(棒に近づくにつれてスピードがあがっているか、手も高くあげられているかなど)ができているか、それぞれ個人のタブレットの動画機能を利用して撮影。その後、動画を確認し、自らの課題を見つける。
- 自分が高跳びに取り組む様子を撮影することで、自分ではできていると思っていても、できていないことに気づけたり、より高い棒を跳び越えるためにはどうすればいいかなど、教員から指導しなくても動画をもとに児童どうしで伝え合ったりすることができた。動画を見ながら児童どうしが話し合うことで、新たな課題を共有し合うこともできた。
- 高跳びの様子を何度も撮影ができるので、自分の成長を後から振り返ることができる。また、振り返りカードを教員が紙媒体で作らなくても、クラスルームの「授業」から、児童が動画と振り返りをタイピングして文章を送ることができる。

【取組内容】 個別最適な学びをサポートするICTの活用

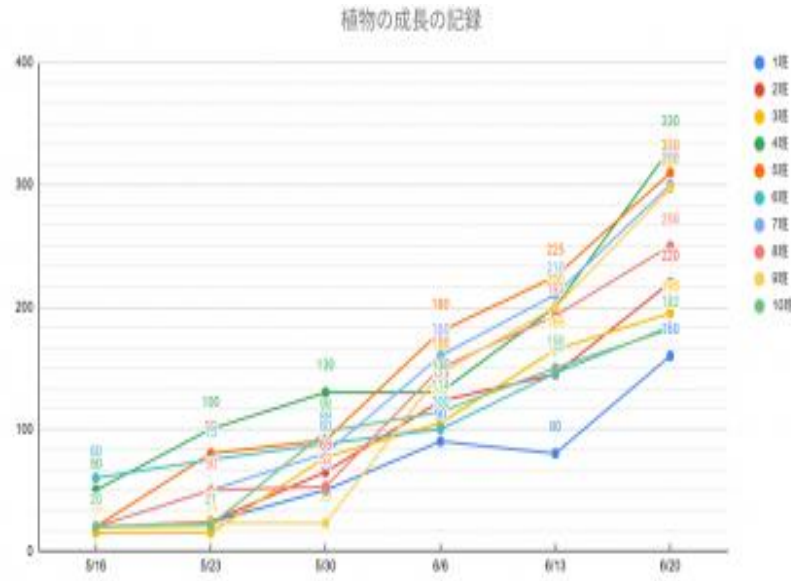
国語科「百人一首に親しもう」では、百人一首のかるた遊びをしたり、百人一首の短歌を覚えたりした。百人一首のかるた遊びでは、少人数グループでの活動になり、札を取るのが特定の児童になることもあった。そこで、アプリケーション「Kahoot!（カフート）」を使って、百人一首クイズ大会を行った。4択クイズ形式なので、全員が気軽に参加することができた。実際の百人一首かるたでは、消極的でなかなか札を取ることができない児童も、積極的に楽しく参加する様子が見られた。

【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用



題名にもなっている「一つの花」とはどういう意味かを班で話し合い、意見をCanvaに書き込む活動を行った。

児童は班で話し合いながら、スクリーンに映し出されるほかの班の意見も参考にしながら自分たちの言葉で考えながら打ち込んでいた。思っていることをうまく言葉に表すことが難しく悩んでいても、ほかの班の意見も見ることができるので、ヒントとなり進んで話し合いに参加する児童の姿が多く見られた。

【取組内容】 班の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用

4年生の理科では、1年間を通して植物の成長を観察する。児童は班ごとに、ツルレイシ、ヘチマ、ヒョウタンについて、春から夏にかけての1週間ごとの変化を写真に撮り、草丈の記録を行った。それらのデータをGoogleスプレッドシートやスライドにまとめた。

ほかの班の観察記録を画面上で見ながら比較することができ、共通点や相違点の考察を深めることができた。

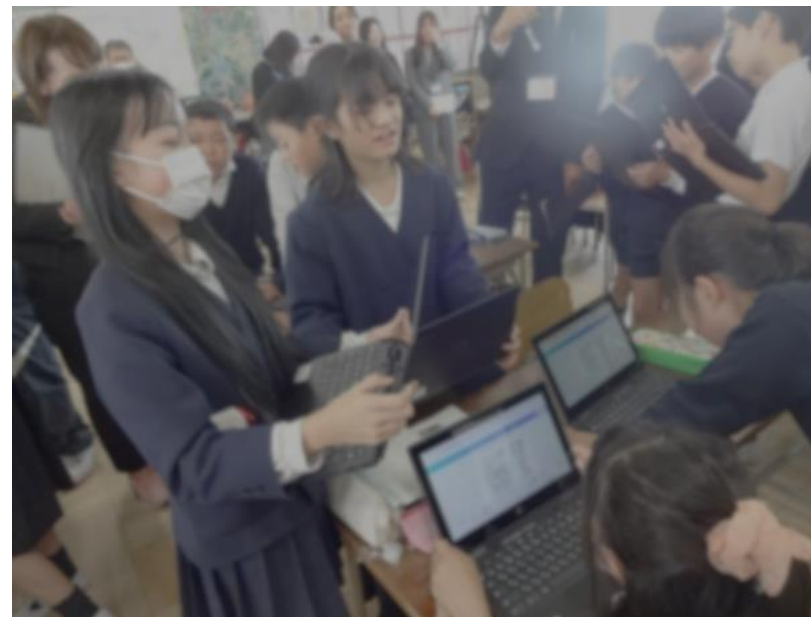
【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用



社会科の「自動車をつくる工業」の単元のまとめでは、「これまでの学習を振り返って日本の自動車づくりのよさをまとめよう」をめあてにし、キャンバを用いて自動車のCMづくりを行った。

消費者に伝えたい自動車の工夫、キャッチコピーなどを盛り込んでCMづくりに取り組むことができた。完成したCMは指導者用の端末に送信させ、リアルタイムにできあがった作品を学級で共有した。また、友だちのCMを鑑賞し、そのCMのよい点などを、まだ製作途中の自分の作品にも、その場ですぐに取り入れることができた。

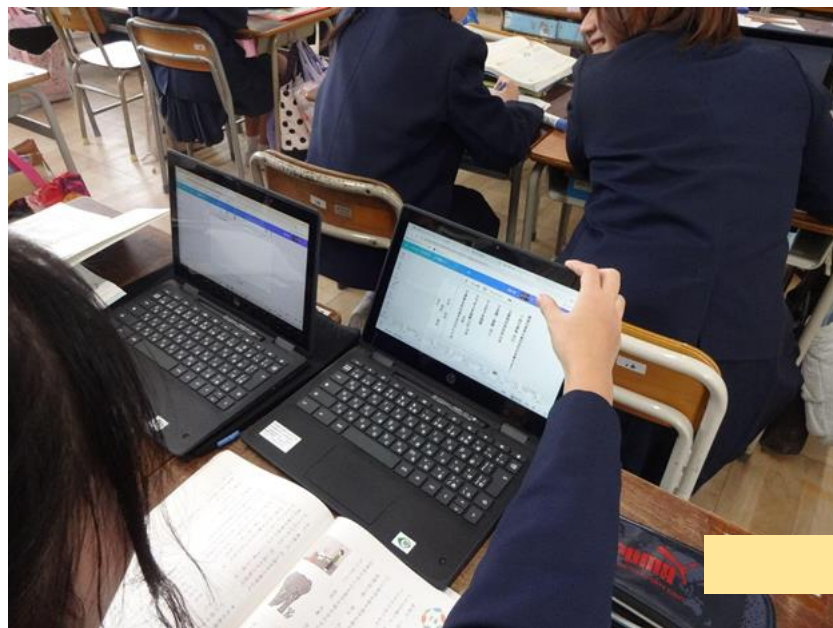
【取組内容】 各授業での「他者参照」Canvaとスプレッドシートの活用



国語科「大造じいさんとがん」では、Canvaのプレゼンテーションとホワイトボード機能を用いて学習を行った。教科書の本文をプレゼンテーションに張り付け、児童分コピーし、そこに線を引いたり、そこから分かる大造じいさんの気持ちを付箋機能を使って書き込んだりした。つまりきがある児童は、他者参照がしやすくなり、参考にしやすくなっていた。交流の活動でも、他者参照しながら交流できていた。

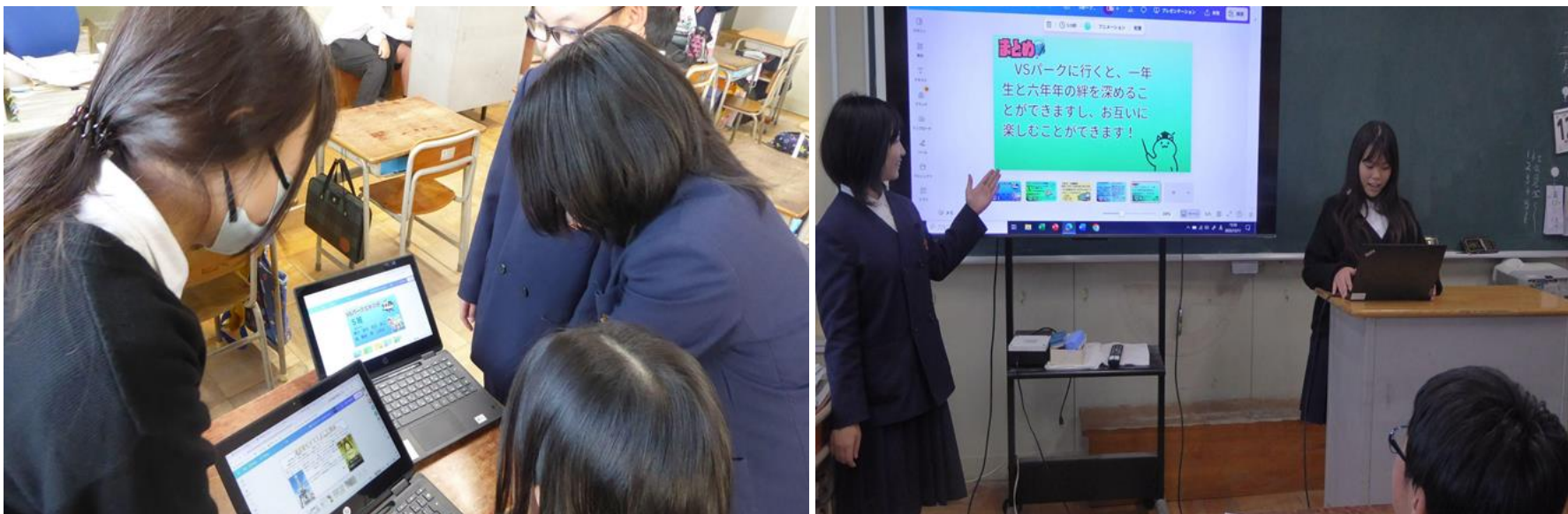
振り返りをスプレッドシートにまとめることで、自己評価し、文字数を書く量が明らかに増えている児童が多かった。また、上手に書けている児童に注目し、振り返りの書くポイントが分かったという児童が多かった。

【取組内容】 個別最適な学びをサポートするICTの活用



国語科「熟語の構成と意味」の単元において、教科書にある六つの熟語の構成に分ける問題をICTを活用して行った。

児童たちは、画面上で操作するので、抵抗なく行うことができた。本来ならノートに書く作業があり、六つの構成に分けることに戸惑ってしまう児童もいるが、ICTを活用することで積極的に考えることができていた。また、画面を見せ合いながらペアで交流することもでき、考えがより深まった。

【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用

本単元では、「もし、一年生と遠足に行くとしたら・・・」をプレゼンテーションで提案するという言語活動を行った。友だちの意見を聞いたり、一年生の児童の立場を想定してみたりするなど、他者の視点から考え、情報を集めた。そして、目的に応じて、取捨選択したり、情報同士を関連づけたりして企画を立てていった。全体の発表の際には、情報を効果的に示し、聞き手にプレゼンテーションで分かりやすく提案することができた。発表を聞くときには、自分たちの発表と比べ、共感することや納得すること考えながら聞くことができていた。

【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用

03

関所の廃止

メリット

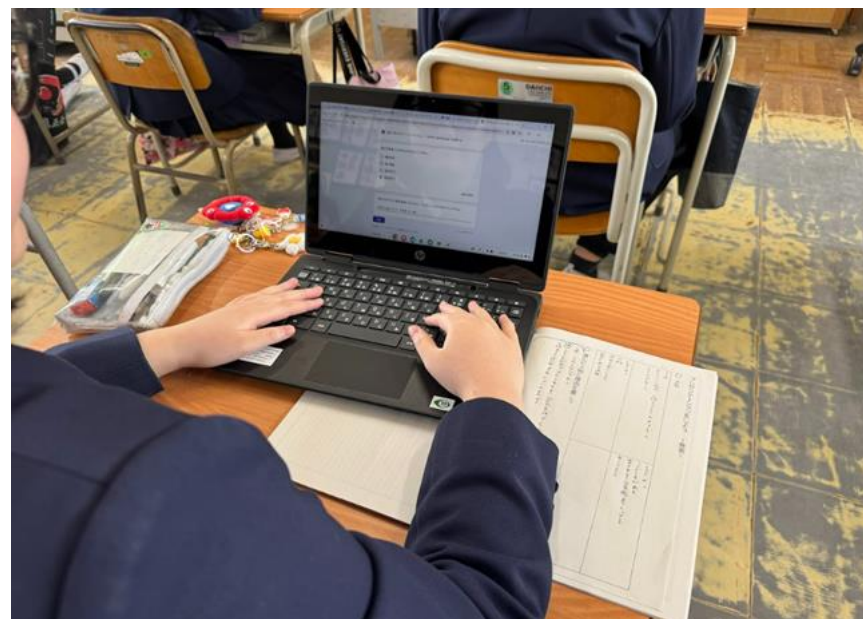
・流通の活性化と経済の発展
…人と物の運搬が自由になり、物資の運搬がスムーズになることで商業活動が促進されました。

デメリット

・収入源のそう失や治安の悪化
…関所からの通行税が財政基盤となっていた大名たちは関所の廃止は経済的な打撃、国境や街道の関所がなくなることによって盗賊や国境をこえた犯罪の増加に繋がりました。

また、関所を廃止したのは織田信長と豊臣秀吉です。

関所



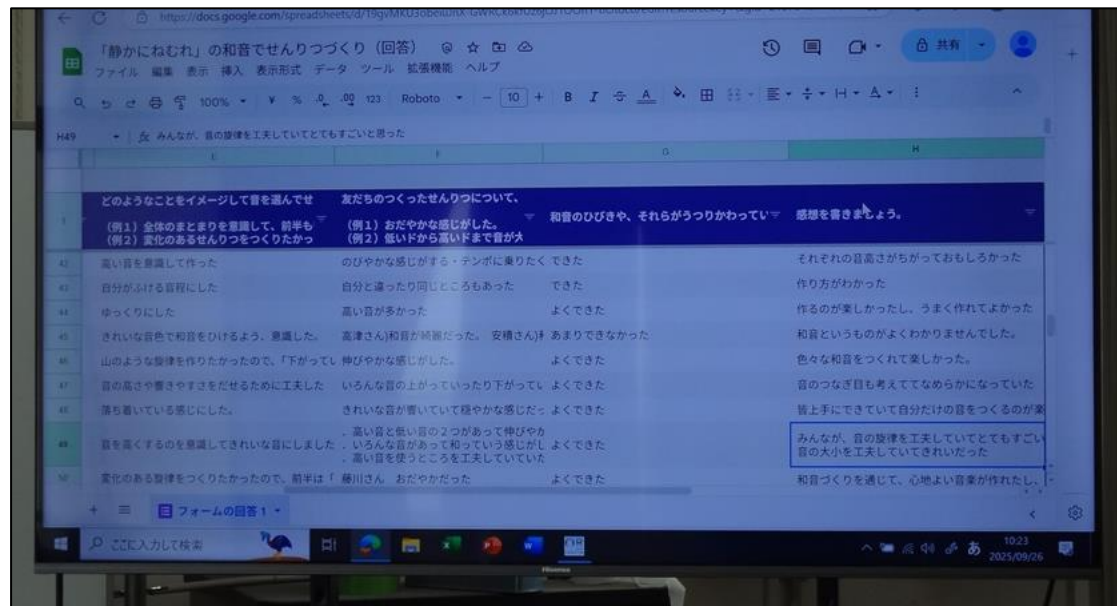
本単元では、「戦国武将に仕えるなら誰がよいか・・・」をプレゼンテーションとして提案する学習を行った。選んだ人物がその時代に取り組んだこと、当時の人々のために尽くしたことなど社会科の教科書には書かれていないことも調べ、スライドにまとめた。自分の端末で、班全員が同時に操作できるので、どのスライドを作るのか班で相談し、効率よく作業が行えた。発表後、ほかの班のスライドを再度見直すために使用する児童もいた。学習の振り返りとしては、グーグルフォームのアンケート機能を用いた。

【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用



本単元では、海洋プラスチックごみの問題について書かれた文章を読み、複数の情報と関連づけて考えをまとめるという学習を生かし、様々な情報を関連づけ、図表や写真などの引用もしながら、大阪市のSDGsの実現に向けて調べたことなどを一人一枚の新聞にまとめ、発信していく活動を行った。児童は、キャッチコピーや説明の文章、図表などの情報をどのように結び付けて示すと効果的かを考え、記事を作成していた。そして、画面を見せ合いながらペアで交流することもでき、考えがより深まった。

【取組内容】 個別の学びと他者の学びを結びつけるICT活用

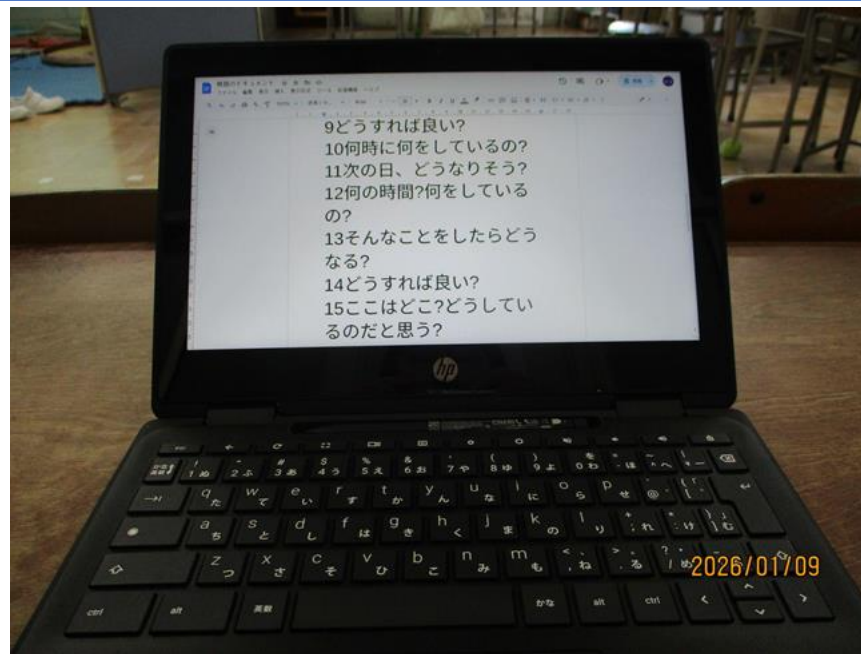


○音楽の教科書にある二次元コードを読み取って（または事前に指導者がクラスルームにURLを添付）、一人一人学習者端末で旋律づくりを行う。つくった旋律をリコーダーで練習し、発表し合う。

○音楽が苦手でも、楽譜が読めなくても感覚的に音を選んで旋律をつくることができ、つくった旋律を端末で聴くことができるので、納得するまでつくり変えることができる。

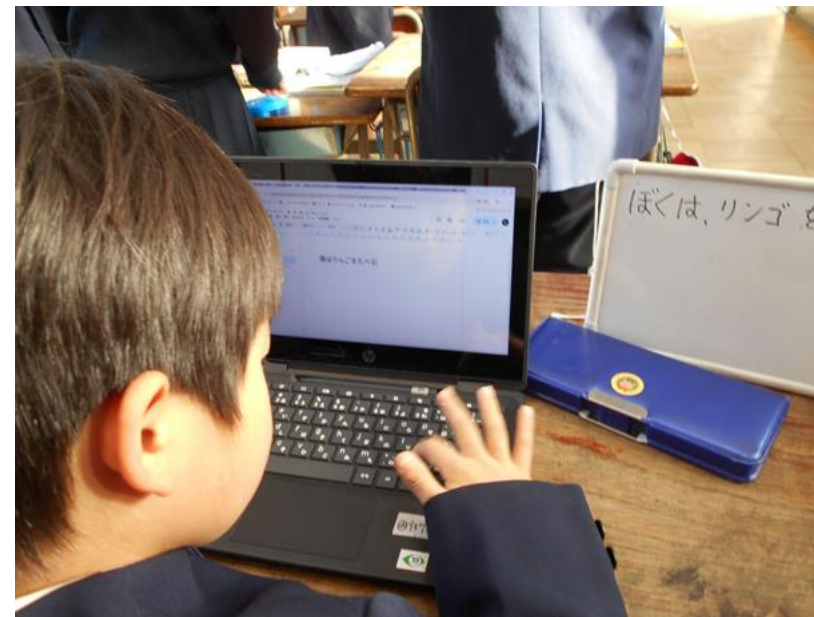
○学習の終わりに、フォームで入力したふりかえりを使って、自分の学びや友だちのよさを共有し合うことができた。

【取組内容】 個別の学びと学級全体の学びを結びつけるICTの活用



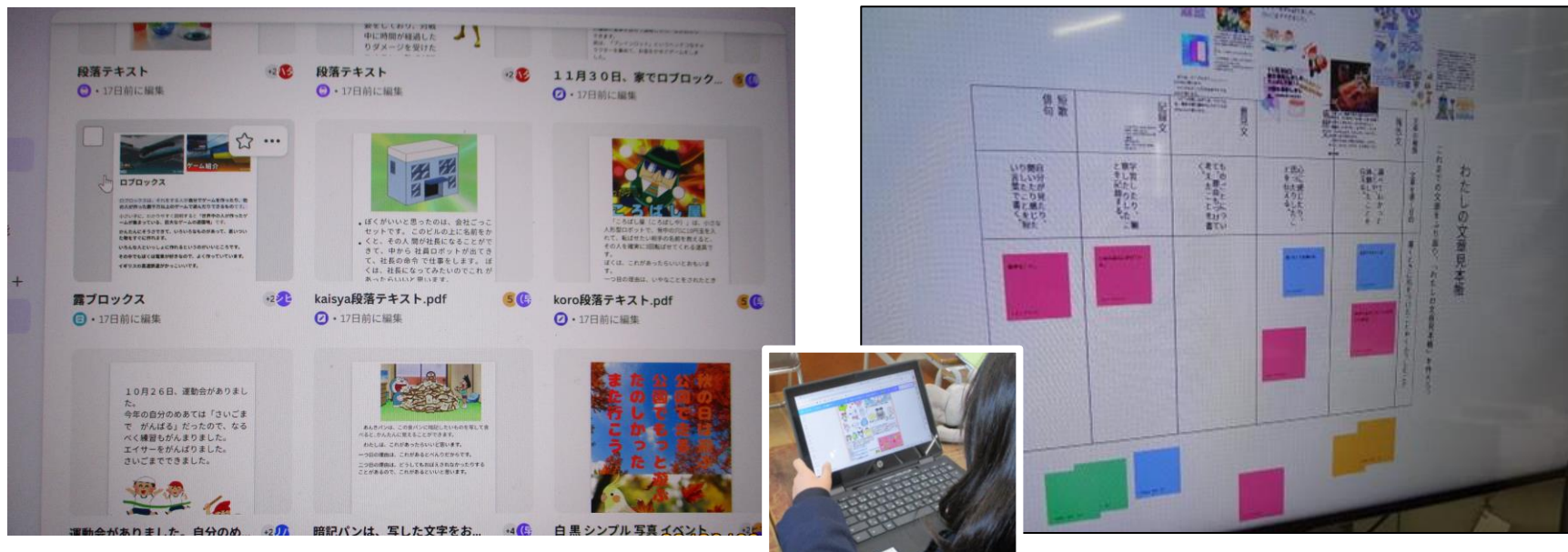
- ねらい パソコンに文字入力することで、コミュニケーションツールとしてパソコンを使用できるようにする。
- 単語、ひらがなのみで始めたが、現在では、文章、漢字混じりの文章まで入力できるようになった。入力のスピードも大変速い。
- 成果や効果 ひらがなだけでなく、かたかなも入力でき、漢字についても、予測変換を使い、たくさんの漢字から見分けることで、新しい漢字に触れ、文字への興味も高まっている。
- ドキュメントに入力をしている。

【取組内容】 個別最適な学びサポートするICTの活用



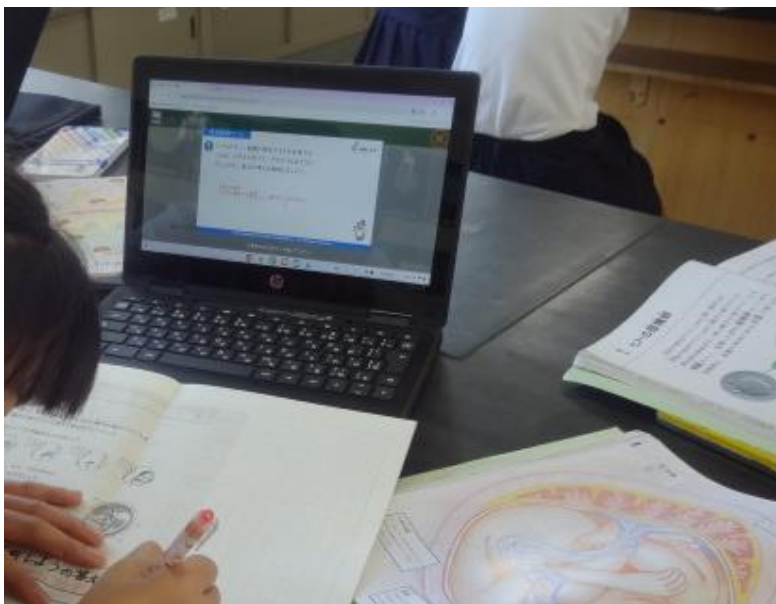
- ねらい パソコンにローマ字入力をし、コミュニケーションツールとして活用する。
- ローマ字カードでマッチングすることから始め、単語の読みを行い、ローマ字を覚えると、キーボードのアルファベットの位置を覚えていった。位置がわかると、ローマ字で入力ができるようになった。単語から文章になり、「が」や「を」も入れることができる。今後は、対話に繋げていきたい。
- クラスルームのコメント欄に投稿して、やり取りができるようにしていく練習をしている。

【取組内容】 自ら表現し、学びを蓄積して、教材化するICTの活用



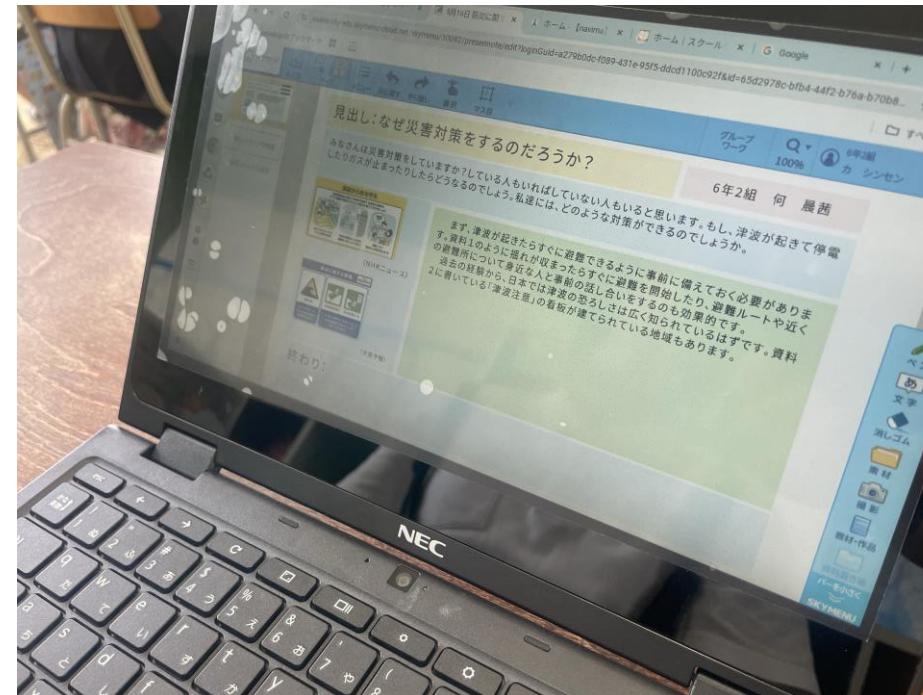
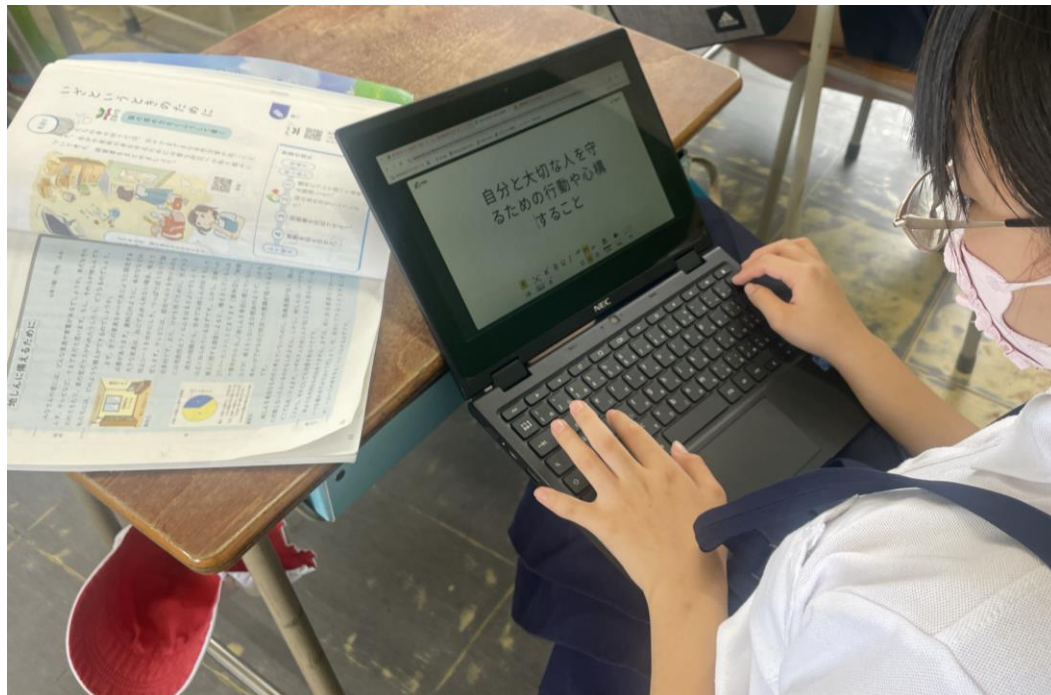
- 自らが表現してきた文章の種類や目的を理解しながら、分類・整理することをねらいとした。
- 子どもたちは4月から、物語の感想文や調べたことの報告文、行事や休みの日の記録文などに取り組みながら、自分の気持ちを言語化していった。本単元での学習によって、表現のよさに気づき、文章の価値を再発見することで、表現することへの主体性が高まった。
- Canvaでの文章作りや紙ベースを画像化して、ホワイトボード上で分類・整理が容易にできた。Canvaを使うことで、自らの表現力を高めることにつながった。

【取組内容】 自らの学びを自己決定しながら取り組むためのICT活用



- 5・6年理科では、単元末に自主学習の時間を設定する。教科書にある二次元コードからの問題に答えたり、動画解説を見てノートにまとめたりなどを行う。
- 各学年図画工作では、創作のアイデアとなる画像などをもとに想像力をふくらませている。
- 朝の会、授業の終わり、宿題において、デジタルドリルを活用している。

【取組内容】 個別の学びと他者の学びを結びつけるICT活用



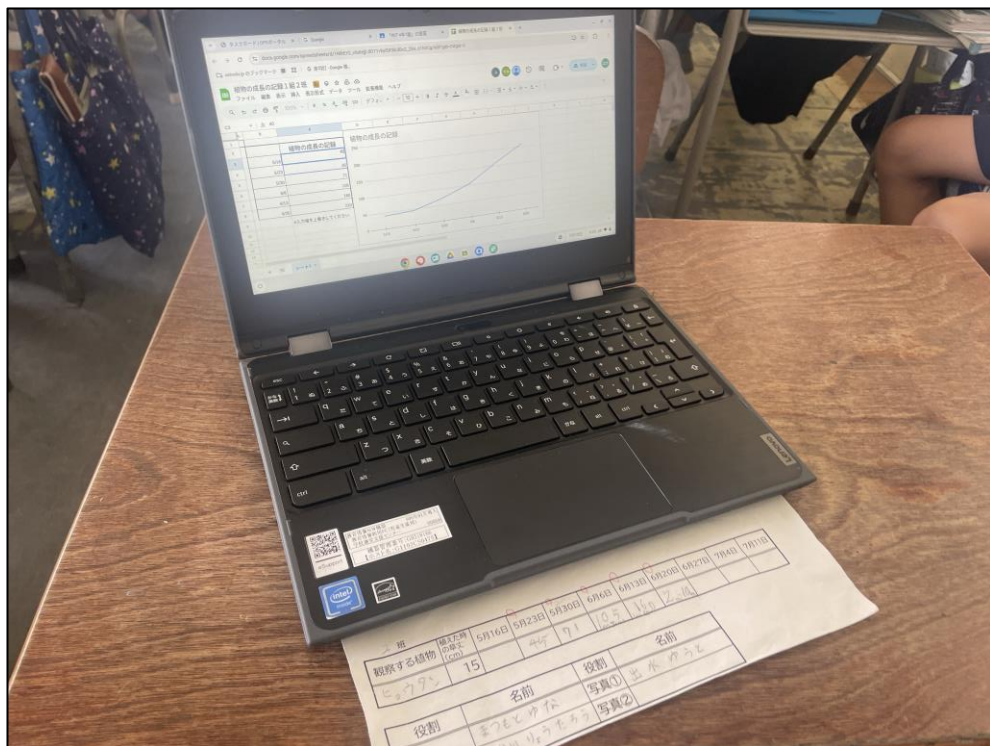
○6年国語「いざという時のために」では、論の進め方を工夫して、防災についての提案書を「スカイメニュー」で作成。題材について調べて、情報を整理し、資料の配置や見せ方を考える。作成したものを、友だちと読み合う。国語科での言語活動にICTを活用。

【取組内容】 個別の学びと他者の学びを結びつけるICT活用

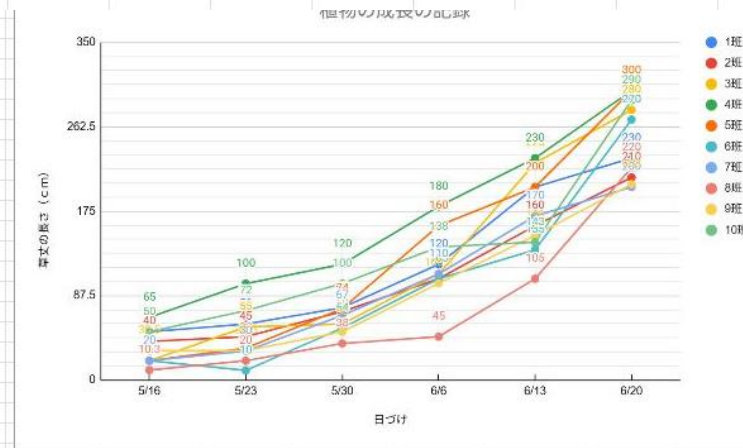


○5年総合的な学習の時間での「沖縄新聞」づくり、5年国語「文化を受けつぐことについて考えよう」、5年社会「自動車を作る産業」などで、Canvaを使って伝え合う。

【取組内容】 個別の学びと他者の学びを結びつけるICT活用



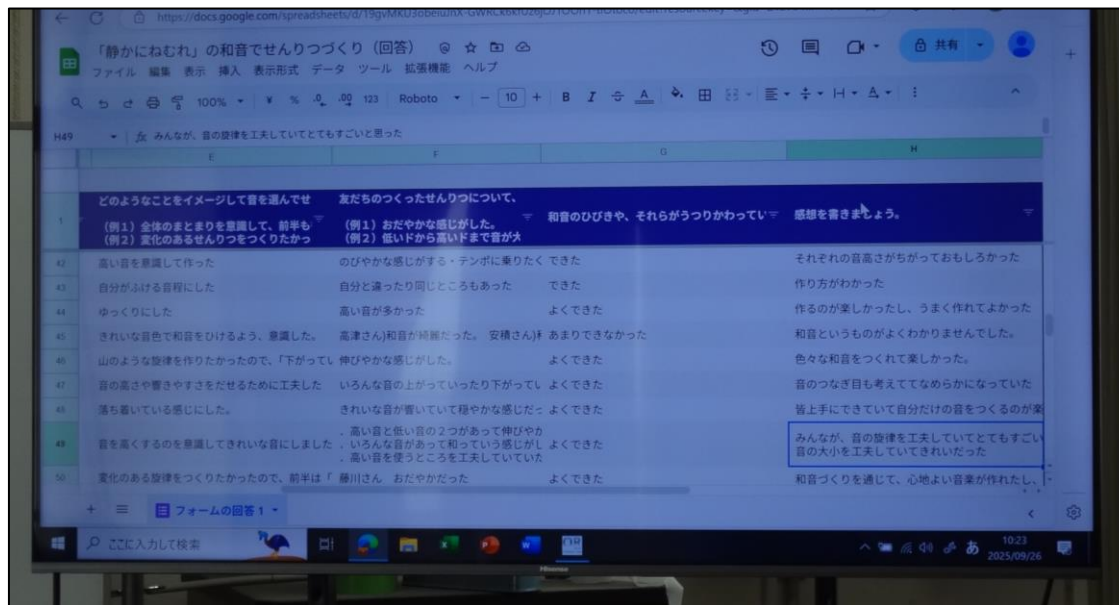
植物の成長の記録										
	1班	2班	3班	4班	5班	6班	7班	8班	9班	10班
5/16	50	40	20	65	20	20	20	10.3	30.5	50
5/23	58	45	55	100	33	10	30	20	30.5	72
5/30	75	71	58	120	74	54	67	38	50	100
6/6	120	105	110	180	160	105	110	45	100.3	138
6/13	200	160	225	230	200	135	170	105	150	143
6/20	230	210	280	300	300	270	200	220	203	290



6月20日 230 cm

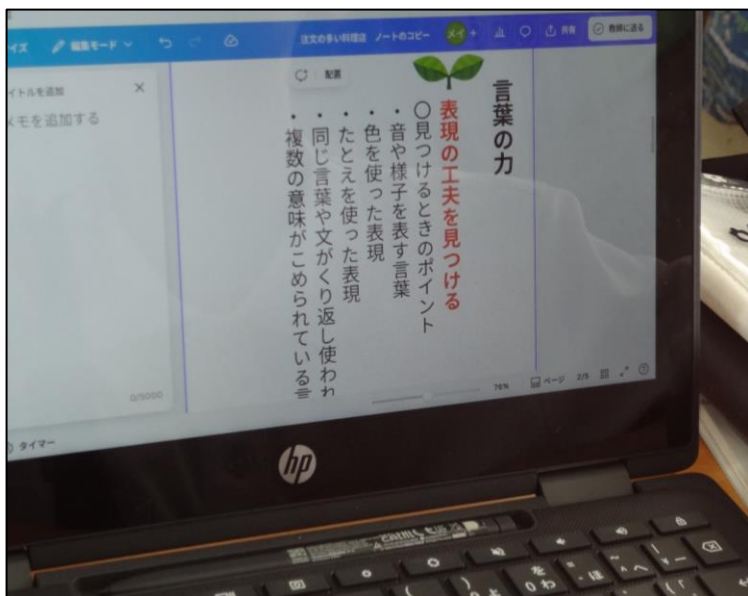
○4年理科「夏の生き物」では、ヘチマやヒョウタンの成長を班ごとにスプレッドシートに記録して共有する。植物の種類が違ってても（多様性）、春から夏にかけて、どの植物も成長していくということ（共通性）を導き出す。

【取組内容】 個別の学びと他者の学びを結びつけるICT活用



- 音楽の教科書にある二次元コードを読み取って（または事前に指導者がクラスルームにURLを添付）、一人一人学習者端末で旋律作りを行う。そして、作った旋律を発表し合う。
- グループで打楽器のリズムアンサンブルを学習者端末で作成したのち、打楽器で演奏する。
- 学習の終わりに、フォームで入力したふりかえりを使って、自分の学びや友だちのよさを共有し合う。

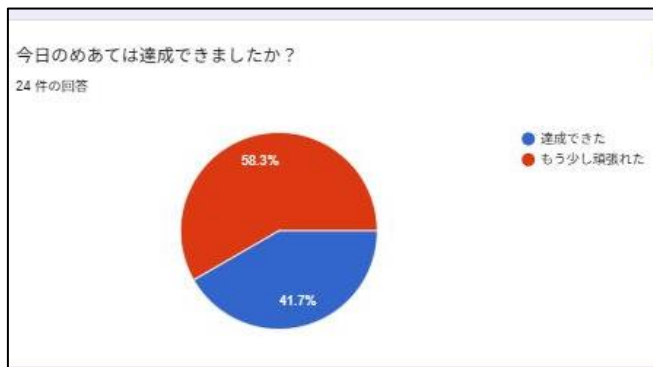
【取組内容】 個別の学びと他者の学びを結びつけるICT活用



出席番号	名前	資料②の取り組みに対しての自分の考えを書きましょう。
24		漁網を無駄にしないいい取り組みだと思った
19		これからSDGsを心がけようと思いました
28		ゴミはポイ捨てせずにこれからSDGsしていこうと思った
5		リサイクルもできてるのに、デザインも可愛いのでこのまま続けてほしい。
3		とてもいい取り組みだと思うけど、もし売れなかったらそのバックは、またプラスチックとしてごみになるのか
16		漁網を再利用するのがすごいと思った
9		自分も物を長く使えるように努力する
22		漁網をリサイクルして、かばんを作ったりすることでみんなが環境への意識が高まるのかなと思った。
21番		できるだけ長く使えるものを買う。
17		一人一人が再利用などの環境に配慮した生活を心がける事が大切だと思った。
7		使い終わった漁網を使ってカバンを作るなんてすごいと思った。
8		使用済みの漁網を利用してカバンを作るのはいいことだと思う。
15		漁網も大切にする
11		こういうリサイクルとか再利用とかの取り組みをどんどん広げていけばいいのに。
4		網でかばんを作るのがすごいと思った
10		漁網を靴にリサイクルするという発想は思いつかなかった。環境に配慮もできて、靴も作れる、一石二鳥ですね
13		これから海のことを考えてSDGsを心がけようと思った。
12		豊岡市がカバン作りで有名なことは知っていたが、使い終わった漁網でカバンを作る取り組みは、とても良いと
2		再利用するだけでなく持続可能な社会の取り組み事いいと思った

- 各教科、学習のねらいやつけたい力が何かをいつでも確認しながら学習を進める（Canvaなどで）。
- 学習の終わりに、フォームに入力したふりかえりを使って、自分の学びや友だちのよさを共有し合う。

【取組内容】 個別の学びと他者の学びを結びつけるICT活用



この「永遠のごみ」プラスチックの学習を通して、大切だと思ったことは何ですか？
24 件の回答

1人1人が自分のできる取り組みをするのが大事だと思った。

プラスチックを使いすぎないように気をつけること。

ポイ捨てをしない

世界中の一人一人がプラスチックを減らす取り組みを心がける

プラスチックの代用品などを使用してプラスチックを少しずつ減らしてることが大切だと思う。

世界中の一人一人がプラスチックを減らす取り組みを心がける事が大切！！

プラスチックを買ったり使う回数を減らして、代用品を使おうと思った。

プラスチックの便利に使うよりも、地球環境を汚さないことが大切だと思った。

プラスチックをポイ捨てしてはいけない、なるべくプラスチック製品を使わないことが大切と思った。

出席番号	名前	資料②の取り組みに対しての自分の考えを書きましょう。
24		漁網を無駄にしないいい取り組みだと思った
19		これからもSDGsを心がけようと思いました
23		ゴミはポイ捨てせずにこれからもSDGsしていこうと思った
5		リサイクルもできてるのに、デザインも可愛いのでこのまま続けてほしい。
3		とてもいい取り組みだと思うけど、もし売れなかったらそのバックは、またプラスチックとしてごみになるのが
16		漁網を再利用するのがすごいと思った
9		自分も物を長く使えるように努力する
22		漁網をリサイクルして、かばんを作ったりすることでみんなが環境への意識が高まるのかなと思った。
21番		できるだけ長く使えるものを買う。
17		一人一人が再利用などの環境に配慮した生活を心がける事が大切だと思った。
7		使い終わった漁網を使ってカバンを作るなんてすごいと思った。
8		使用済みの漁網を利用してカバンを作るのはいいことだと思う。
15		漁網も大切に
11		こういうリサイクルとか再利用とかの取り組みをどんどん広げていけばいいのに。
4		網でかばんを作れるのがすごいと思った
10		漁網を靴にリサイクルするという発想は思いつかなかった。環境に配慮もできて、靴も作れる、一石二鳥ですね
13		これから海のことを考えてSDGsを心がけようと思った。
12		豊岡市がカバン作りで有名なことは知っていたが、使い終わった漁網でカバンを作る取り組みは、とても良いと
2		再利用するだけでなく持続可能な社会の取り組み事がいと思った

○学習中の子ども一人一人の考えやふりかえりがフォームやスプレッドシートで表出されることで、自分の学びや友だちの考えのよさを共有し合うことができる。「深い学び」へと舵を切ることもできる。

【取組内容】 学校生活を見通し、「安心」につながるICT活用

れんらくちょう					月
					日
					曜日
					十一
					五
					水
	(れ) 国語テスト(教) 8〜18ページ	デジタルドリル	計ド 23(11)〜20	漢字 25(11)〜20	(し) 音読(教) 22〜23ページ一回 (手) 三まい

8:04

11月5日(水)

おはよう★

きのうの社会見学は、とてもべん強になったね🌟
しっかりと見学できていました！


11月5日は「つなみぼうさいの日」「えんむすびの日」だそうです。

★ 1時間目は理科です。

★ ビエロがまだの人はがんばろうね👍

れんらくちょう 49.pdf

PDF



10月31日

10/31(金)

手 2枚

宿 漢字2つ

わか算 p 46

音読 同じ

デジドリ「分数」「平均」まだの人

連 清潔調べ

KDDIスマホ教室出前授業

持 プリントファイル

テストファイル

(サインもらってくる)

デジ作文 10/26 ※運動会がえんきになった場合はなくていいです。

運動会の感そうを書きましょう。

練習の思い出、本番の気持ち、ほかの学年やおうえんだんを見た感そう・・・などなど
「～かった」より「～と思いました。」を使いましょう。

※ 文は右のはしまで書きましょう。（と中で行をかえません）

↓ここから


練習のときは、あんまり良くできなかったけど本番のときは、うまくできました。本番は、きんちょうしましたがなんとかうまくできました。他の学年を見て僕は、とっても上手に踊ってたと思います。他には、2年生のダンスは、とってもかわいかったです。6年生のダンスは、とってもかっこよかったです。おうえんだんは、声がいっぱい出ててとってもいいと思いました。

ここまで↓

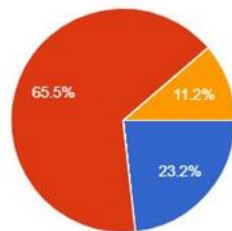
○連絡帳の内容をクラスルームで伝える。子どもたちは登校したら、クラスルームに入って、連絡帳を記入する。さらに、学級担任からのメッセージや今日の予定などを見ることができる。

○デジタル日記を作成し、自分の気持ちを学級担任に伝える。

【取組内容】 主体的にスピーディーに自分たちの活動を伝えたり、知りたいことを収集したりするためのICT活用

1 ふだん(学校のある日)、あなたは1日に なんかい はみがきを していますか?  グラフをコピー

409 件の回答



● 1 かい
● 2 かい いじょう
● はみがきを しないときがある

1 ふだん(学校のある日)、あなたは1日に なんかい はみがきを していますか? *

- ☐ 1 かい
☐ 2 かい いじょう
☐ はみがきを しないときがある

2 はみがきをするタイミングが 一ぱんよいと いわれているのは どれでしょう?

- ☐ たべ終わったあとすぐに
☐ たべ終わってから 1じかんご
☐ たべるまえ

3 はみがきのあとのうがいで よいものは どれでしょう?



○健康委員会によるフォームを使ったアンケート調査。

○学級での係活動で、自分たちが活動したことや伝えたいことを、画像や動画でクラスルームに投稿する。

【取組内容】 自らが興味・関心のあることに対して、創造的に活動するためのICT活用



○クラブ活動において、創作活動のヒントになる情報を集めて、イメージを膨らませながら取り組む。
「できた」という自信につながる活動へと導く。

【取組内容】 子どもたちの思いを可視化し、共有するためのICT活用

9月4日「教えてください②」 校長先生より

このアンケートは、「心の天気」を入力したときや、すきまの時間で先生から、「やっていいですよ」と言われたときにおこなってください。全員、答えなくてもいいです。校長先生に「つたえたい」とおもったときにこたえてくださいね。

- ・ 9/4の校長先生の話を聞いて、おもったことを自由に書いてください。
- ・ あなたは「おもいやり算」がつかえますか？それはどんな場面ですか？
- ・ あなたはこれからどんな「おもいやり算」をつかえるようになりたいですか？
- ・ そのほか、おもったことを教えてください。

おもいやり算 ～人をえがおにする 算数～

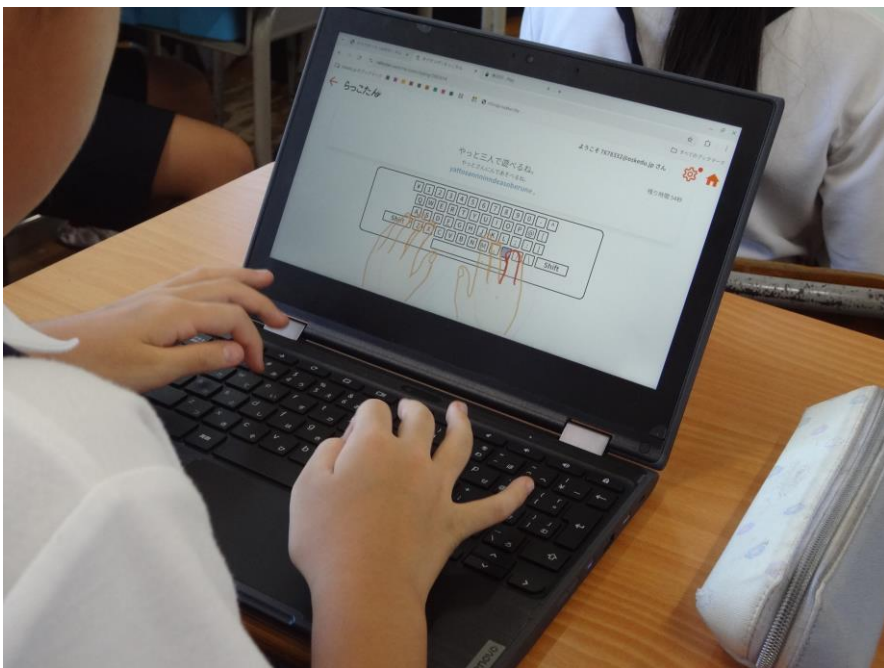
- +** (たす) けあうと 大きな力になる
- (ひき) うけると よろこびが うまれる
- ×** こえを (かける) と ひとつになる
- ÷** いた (わる) と えがおが かえてくる



151	6年生	人を笑顔にできそう
152	6年生	助け合いがとても大切だと知った
153	6年生	当てはまったのがすごいと思った
154	6年生	算数は色んなところで役に立つ
155	6年生	助け合うことや、声をかけることで人を笑顔にできることがわかった。
156	6年生	思いやりは、算数に置き換えられると驚いた。
157	6年生	おもいやり算を心がけようとおもった
158	6年生	大切にしようと思った
159	6年生	おもいやり算でみんながたすけあえるようになったらいいなと思った。
160	6年生	人を少しでも思いやる心が大切なんだなあと思いました。
161	6年生	たし算やひき算は思いやり算に変えることができるんだな。
162	6年生	+を文章と×「かけ」合わせてるのがすごいと思った。
163	6年生	思いやりが大切だと思いました。
164	6年生	すごくいいと思ったし感心しました。
165	6年生	これかから、いじめている人を、止めようと思った
166	6年生	算数は助け合いにつながることは初めてわかった
167	6年生	初めて思いやり算を聞いたけどこうゆう算数もあるんだなと思った。思いやり算をできるよ
168	6年生	「おもいやり算」を使って生活していきたい
169	6年生	算数でも思いやりにできることがわかった
170	6年生	たすけあうと大きな力になるというのはそのとおりだと思った。
171	6年生	とても良かったです！

○校長からの話に対する子どもたちの思いをフォームで可視化。回答したものは、玄関にあるディスプレイや児童朝会で伝える。子どもたち同士、思いを共有し合う。
○3年生は自分の思いを校長先生に伝えたくて、ローマ字入力に取り組む（ICT活用の動機づけ）。

【取組内容】 学びを支えるタイピングスキルの向上



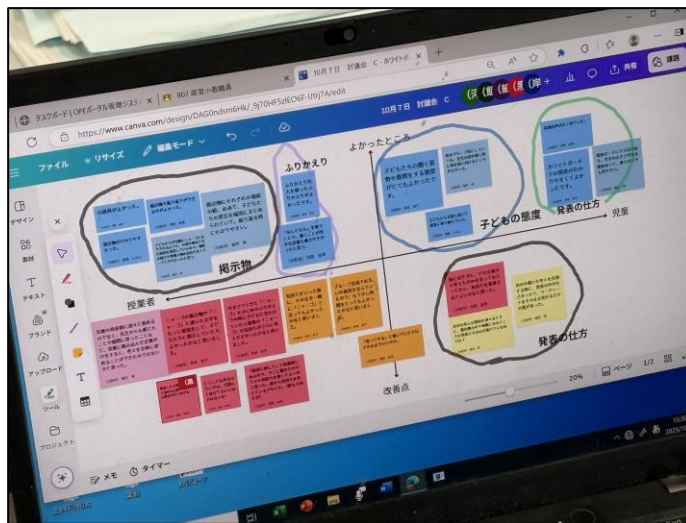
大阪市タイピング選手権大会2025

中学年の部

順位	ニックネーム	所属校	1分間あたりの入力文字数	正タイプ率	総合得点
1	缶	小松小学校	161	96%	46599
2	みんな	南田辺小学校	147	96%	42245
3	キリン	姫里小学校	140	96%	40459
4	かすみん	大淀小学校	133	97%	38827
5	卵かけご飯	姫里小学校	130	98%	38364
6	ゆのん	大江小学校	132	96%	38025
7	イタリアンブレインロット	成育小学校	131	95%	37489
8	さくら	姫里小学校	128	98%	37460
9	タイピング大好き	梅香小学校	128	95%	36566
10	バナナ	小松小学校	130	93%	36276

- 「らっこたん」を使ったタイピング練習（朝の会等）。
- 「大阪市タイピング選手権」（9月）への参加。「中学年の部」3・5位（4年生2名）。
- 「姫里小タイピング選手権」を2月に実施。

【取組内容】 新しい働き方・新しい学びを実現させるための活用



- 教員研修を実施し、指導力の向上を図る。
- 研究討議会での「Canva」活用によって、効率的・効果的な討議会を運営する。

リーディングDXスクール事業【実践事例】

校務DX推進のための活用

【取組内容】 新しい働き方・新しい学びを実現させるための活用

共有アイテム > R07 姫里小教職員 

種類 

ユーザー 

最終更新 

ソース 

名前

 タイピング練習

 Templates - DO NOT EDIT

 LDXスクール事業

 連絡事項・資料

 令和7年度「ICT川柳ポスター」募集チラシ.pdf 

 令和7年度「ICT川柳ポスター」の募集について（通知）... 

 ゴーゴーゴー（運動会のうた）.MP4 

LDXスクール事業に役立つサイトを紹介します。

テンプレート集 | eTea...

<https://eteachers.jp/rakurak>



テンプレートでわかる...

<https://sites.google.com/vii>



StuDX Style (スタデ...

<https://www.mext.go.jp/stu>



7月2日

学校アンケート（児童用）をお願いします。（2年生～6年生）
7月17日（木）までに実施してください。

1年生は、紙でお配りします。

学校アンケート

<https://forms.gle/9FxFKsNQI>

A screenshot of a Google Form titled "学校アンケート" (School Survey) for children. The form is displayed on a tablet screen, showing a title screen with the survey name and a "START" button. The background of the form is a light blue and white pattern.

質問 回答 設定

37. 37
38. 38
39. 39
40. 40

あなたの名前
短文回答

答え・考え・感想・まとめ・ふりかえり

フォームの説明

出席番号 *

1. 1
2. 2

答え・考え・感想・まとめ・ふりかえり
長文回答

[illegible]

- クラスルーム・グーグルドライブを活用して、教職員間で情報や教材（実践）等を共有する。
※振り返りシートテンプレートやグラフ共有のためのスプレッドシートなど
- 学校（保護者・子ども）アンケート等でフォームを活用する。

3「学びを変える 学校を変える ICT」へ

- 教職員のスキル向上
- 「主体的・対話的で深い学び」の
実現に向けた学習をデザイン
- 校務DX推進
- 実践事例の創出と共有（校内・大阪市・全国）
 - ・実践事例集の作成、本校HP等で共有

