

平成28年度 大阪市教育委員会「学校教育ICT活用事業」先進的モデル校

大阪市立阿倍野小学校 第2回ICT公開授業

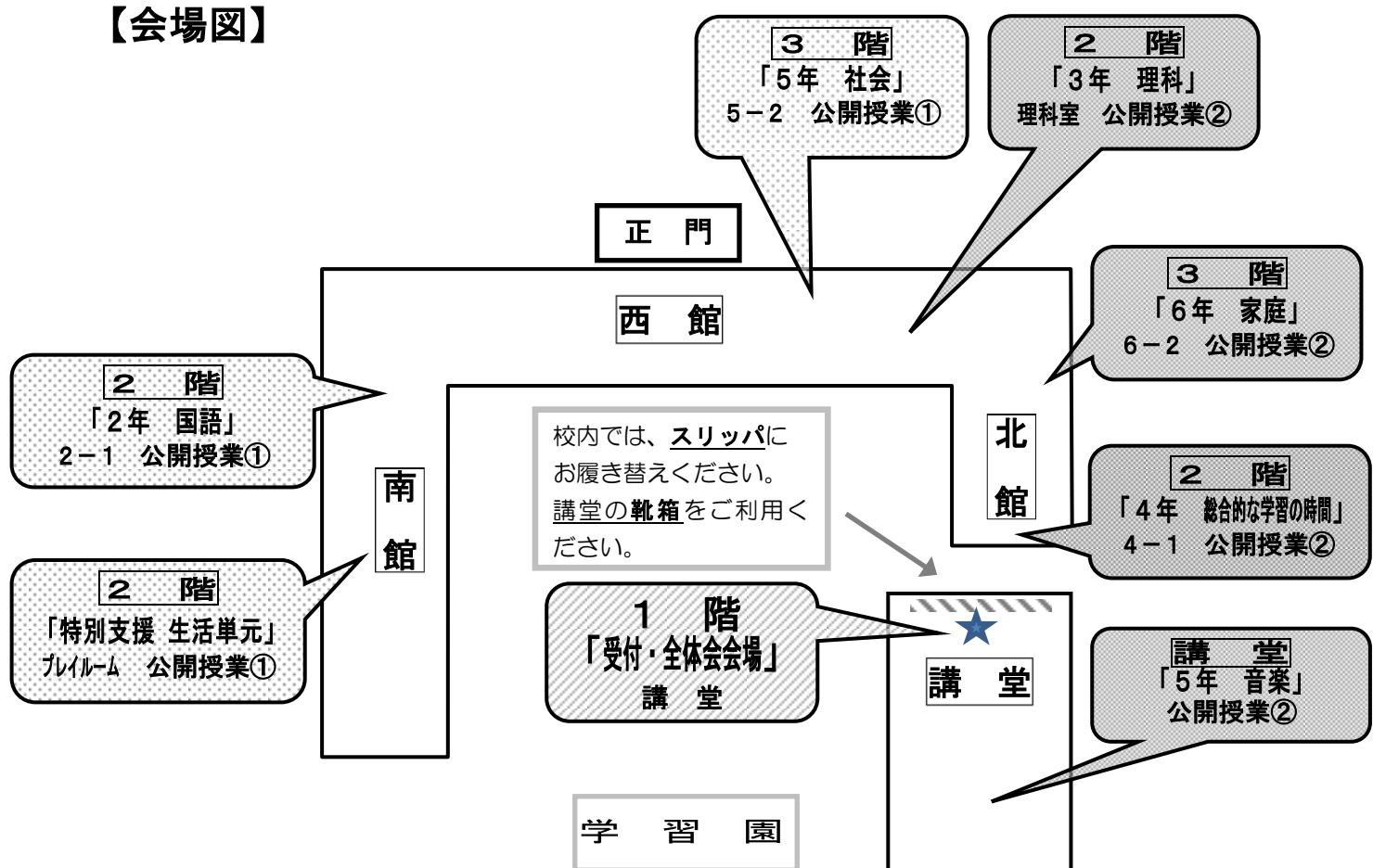
研究主題

ともに学び合い、学びを深める子どもの育成
-ICTを活用して、コミュニケーション能力の向上を目指す-

【時 程】

	13:20	13:40	13:50	14:00	14:45	14:55	15:40	15:55	17:00
受付	全体会I (講堂)		公開授業① (各教室)		移動休憩	公開授業② (各教室)	移動休憩	全体会II (講堂)	
	・公開授業の ポイント	移動	「2年 国語」 「5年 社会」 「特別支援 生活単元」			「3年 理科」 「4年 総合」 「5年 音楽」 「6年 家庭」		・研究のまとめ ・学年の取り組み ・質疑応答 ・指導助言	

【会場図】



参観者の皆さんへ

本日は、本校の公開授業にお越しいただき、ありがとうございます。

参観にあたって、次の点にご留意ください。

1. 授業も含めて、**校内の写真撮影・ビデオ撮影**は、次の点、お守りいただくことを前提に許可します。
 - 子どもの顔は、撮らないこと。
 - フラッシュは使用しないこと。
 - 撮影した写真や動画は、個人または、所属する機関での研究目的にのみ使用すること。
 - 子どもや教職員が特定できる写真や動画を、ネット上にアップしないこと(これについては、いかなる理由があっても許可できません)。
 - 授業風景を動画配信サイトなどにアップしないこと(教室内の作品についても、個人が特定される原因となりますので、同じ扱いとさせていただきます)。

※ 撮影された被写体に係る肖像権に関しては、本人並びに本校に属しております。注意事項に反し、または非社会的な目的に利用された場合は、法的な手段により取りさげを要求します。
2. 授業中にむやみに子どもに接近するなど、子どもの注意力を阻害するような行動はお控えください。
3. 教室入口付近に固まらず、奥にお進みください。
4. 携帯電話、スマートフォンはマナーモードにしてください。
また、**「Bluetooth」「Wi-Fi」機能をオフ**にしてください。
5. 授業中、ICT 機器などが動作不良になった場合、指導者の判断で使用を中止し、授業をすすめる等もありますので、ご理解ください。
6. 休み時間等では、子ども達の動線にお心遣いください。

ようこそ 阿倍野小学校ICT公開授業へ

梅花の候、貴職におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申しあげます。平素は、本校の教育活動に何かとご理解・ご指導を賜り、厚くお礼申しあげます。さて、本校では、「ともに学び合い、学びを深める子どもの育成」を研究主題に、ICT機器を活用した教育活動の実践に取り組んでおります。

本日、今年度第2回公開授業（通算10回目）を開催しましたところ、ご参会いただきありがとうございました。ここに謹んでお礼申しあげます。ICT活用と指導の更なる充実を図るべく、皆様からご教示いただいたことを生かしまして、さらに研究を積み重ねていく所存でございます。何卒ご支援を賜りますようお願い申しあげます。

大阪市立阿倍野小学校長 吉田 恵美子

【全体会Ⅰ】 (13:40～ 於：講堂) オリエンテーション。公開授業のポイントを紹介します。

【公開授業①】 (14:00～14:45)

主な活用機器 電子黒板 タブレット端末

場所	教科等	単元・内容	授業者	ICT活用の場面	活用コンテンツ
2年1組	国語	あのやくわり	山本 淳子	■導入 ■展開 □まとめ	「発表ノート」
5年2組	社会	情報を生かすわたしたち	西本 良太	■導入 ■展開 □まとめ	「発表ノート」
プレイルーム	特別支援生活単元	買ってワクワク 売ってドキドキ	米倉 恵夢 櫻井 里絵	■導入 ■展開 ■まとめ	PowerPoint 「発表ノート」 「写真機能」 「タイマー機能」 レジスタディ (iPadアプリ)

【公開授業②】 (14:55～15:40)

場所	教科等	単元・内容	授業者	ICT活用の場面	活用コンテンツ
理科室	理科	じしゃくのふしぎ	坂井 敦子	□導入 ■展開 ■まとめ	「発表ノート」
4年1組	総合的な 学習の時間	学んだことを伝えよう	吉川 達也	■導入 ■展開 ■まとめ	「発表ノート」
講堂	音楽	声による 世界の国々の音楽	福村喜久代	■導入 ■展開 ■まとめ	PowerPoint
6年2組	家庭	くふうしよう おいしい食事	本條 二宮 朗子	□導入 ■展開 □まとめ	PowerPoint 「発表ノート」

【全体会Ⅱ】 (15:55～17:00 於：講堂)

○ 実践交流ワークショップ

- ・研究のまとめ
- ・学年の取り組み（本時の授業、今年度の実践）

ファシリテーター 大阪教育大学教授 木原 俊行 先生

研究の概要

1. 研究主題と設定理由

ともに学び合い、学びを深める子どもの育成

— ICT を活用して、コミュニケーション能力の向上を目指す —

本校は、平成 24 年 12 月より、大阪市教育委員会「学校教育 ICT 活用事業」モデル校の指定を、平成 27 年 12 月より、同事業、先進的実践研究校の指定を受け、ICT 活用についての研究に取り組んでいます。

本市の目指すところは、「ICT を活用した、協働学習や個別学習などの充実」であり、このことは、OECD におけるキー・コンピテンシーとして挙げられている

- ① 社会・文化的、技術的ツールを相互作用的に活用する能力（個人と社会との相互関係）
- ② 多様な社会グループにおける人間関係形成能力（自己と他者との相互関係）
- ③ 自律的に行動する能力（個人の自律性と主体性）

の内、①と②の能力に深く関わるところです。

これを受け、本校では、これまでに、次のような研究主題を設定し、授業実践を中心に研究をすすめ、その成果を公開してきました。

- ・平成 25・26 年度 「ともに学び合い、学びを深める子どもの育成」 (公開 6 回)
— ICT を活用して、教育の質を高めよう —
- ・平成 27 年度 「ともに学び合い、学びを深める子どもの育成」 (公開 2 回)
— ICT を活用して、コミュニケーション能力の向上を目指す —

これまでの研究では、日々の授業での、「あたりまえのツール」としての ICT の活用のあり方について（第 4 回の公開からは、「基本使い」と「応用使い」という授業における 2 つの ICT 活用パターンを意識しながら）、特に、「問題解決の学習過程」、「協働的な学びの場」における効果的な活用という視点で実践をすすめてきました。

ICT 機器を使った授業について、子どもたちは、「楽しい」「進んで学習できた」「学習に集中できた」「もっと調べたい」（関心・意欲）、「学習したことがよくわかった」「うまく使えるようになった」（知識・理解、技能）、「自分の考えをまとめて伝えることができた」「友達の考え方や意見を聞いて、自分の考えを深めることができた」（思考・表現）などの思いをもっています。

これまでの研究を通して明らかになってきたことは、次のようなことです。

- 授業の導入における ICT の活用により、児童の疑問や驚きなどから、主体的な「学習のめあて」設定につながり、解決に向けての関心や意欲をより高めることができる。
- 授業の展開における ICT の活用により、児童の思考の可視化や活動の効率化を図ることができ、主体的・意欲的な学びの姿勢を生み出すことができる。
- 授業のまとめにおける ICT の活用した協働的な学びの場を設定することにより、「友達に考え方を伝えること」「友達の考え方を知ること」についての意欲を高め、また、学習の中で様々な

協働的な学びの場を経験することにより、学び合いの技能も高まり、コミュニケーション能力を高めることができる。

研究の成果として、実践を通して、児童のICT活用についての能力も高まり、協働的な学びの場についても充実したものになってきたことが挙げられます。しかしながら、一人一人の学び方の差、学習内容についての理解の差があることや、協働的な学習の場においてリードされるままの児童がいる現状は否めないところです。

そこで、本年度は、研究主題は昨年度と同様に、研究の視点を①「問題解決の学習過程におけるICTの効果的な活用」、②「協働的な学びを生み、一人一人の学びを確かにICTの活用」、③「情報活用能力の育成」として、授業実践を中心に研究をすすめることにしました。

2. 研究の視点と基本的な考え方 ※ICT活用に関する本校の基本スタンス、教科の目標・内容

＜視点1＞ 問題解決の学習過程における効果的なICTの活用

子どもの主体的な学びを実現するために、単元構成や授業の流れについては、問題解決の学習過程を基本とする。基本的な流れは、導入：「めあての設定、解決に向けた計画・見通し」⇒展開：「めあてについての追究、考えの整理」⇒まとめ：「学習のまとめ、学習内容の活用」の3段階を基本的な流れとする。

この問題解決の過程において、「どの段階」で「どんな力」をつけさせたいかを考え、そのために有効なICTの活用方法について、今までの研究成果を活かして探究する。

＜視点2＞ 協働的な学びを生み、一人一人の学びを確かにICTの活用

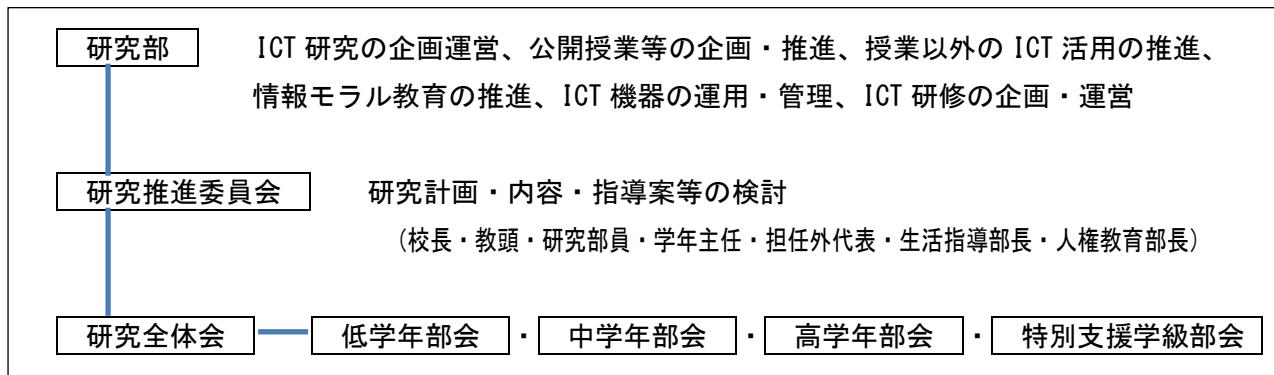
子どもが協働的に学びを展開するためには、思考の可視化や伝達の効率化等が有効であると考えられる。個々の考えが可視化できれば、個々の考えの比較が容易にできる。また、自分の考えを容易に表現でき、伝達が効率化できれば、話し合い活動の深化・充実が図れる。

このように、子どもが協働で学びを展開する際のツールとしての有効なICTの活用方法について、これまでの研究成果を活かして探究する。

＜視点3＞ 情報活用能力の育成

ICTの活用は、教科のねらいを達成するためだけでなく、情報能力活用を身に付けさせることのできる学習活動としての役割をもつ。「初等中等教育の情報教育に係る学習活動の具体的展開について」(平成18年8月)に挙げられている「情報活用の実践力」「情報の科学的な理解」「情報社会に参画する態度」の3観点から、これまでの実践を見直すとともに、情報活用能力をどのようにすれば高めることができるのか、授業実践を通してさらに探究する。

3. 研究組織



4. 研究の内容

＜視点1＞ 問題解決の学習過程における効果的なICTの活用について

問題解決の各学習過程において、児童の学びが深められるように、ICTの有効な活用方法を工夫し、授業実践を通して検証をすすめた。

基本的な学習過程における主な活動

【導入】

- 「めあての設定、解決に向けた計画・見通し」
- ・めあてを設定する
 - ・結果について予想する
 - ・解決方法や表現方法について考える 等

【展開】

- 「めあてについての追究、考え方の整理」
- ・めあてについて自分で考える
 - ・必要な資料を収集し、分析する
 - ・実験や観察、調査などに取り組む
 - ・明らかになったことを整理する
 - ・自分の考え方をまとめる
 - ・ペアやグループで考え方をまとめる。 等

【まとめ】

- 「学習のまとめ、学習内容の活用」
- ・解決について話し合う
(比較する、よりよいものを見つける、まとめる、一般化する 等)
 - ・学習内容をまとめる
 - ・学習の流れをふり返る
 - ・さらなる課題を明確にする
 - ・めあての達成について個々に確認する
 - ・練習問題や活用問題に取り組む
 - ・生活化を図ったり、別の事象にあてはめたりする

ICTの有効な活用

- ・前時の学習内容の提示
 - ・問題の提示
 - ・図や資料の提示 等
- ↓
- ◇問題の確かな把握
◇着眼点の明確化

- ・静止画や動画の活用
 - ・操作活動
 - ・資料作成
 - ・他の考え方の閲覧
 - ・伝達活動 等
- ↓
- ◇手がかりの明確化
◇協働的な学び
(ペア、グループ、全体)
◇思考の可視化

- ・書画カメラによる提示
 - ・考え方の集約、閲覧
 - ・考え方の共有
 - ・考え方の練り上げ
 - ・自己の考え方の見直し 等
- ↓
- ◇協働的な学び
(ペア、グループ、全体)
◇解決の明確化

学びを深める児童の姿

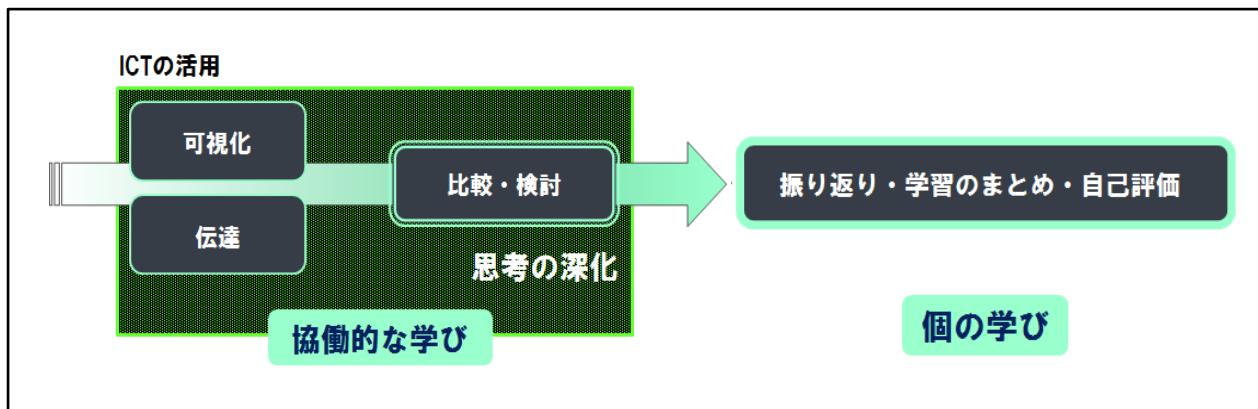
- 問題や事象についての驚きや疑問等から内発的動機が高まり、めあてを明確にもって学習に取り組む。
- 学習内容についての関心・意欲が高まり、解決への見通しをもって解決に向かう。

- 主体的に学習に取り組み、自分の考え方をわかりやすく表現しようとする。
- 他の考え方に対する興味・関心が高まり、積極的に協働的な学びの場に向かう。

- 多様な考え方ふれ、自分の考え方をよりよいものに修正する。
- 自分で学習のまとめができ、学習内容について深く理解することができる。
- 協働的な学びのよさを味わい、学習に対する主体的な姿勢をもつ。
- 協働的な学びの積み重ねにより、表現力、コミュニケーション能力が高まる。
- 新たな問題を発見する。

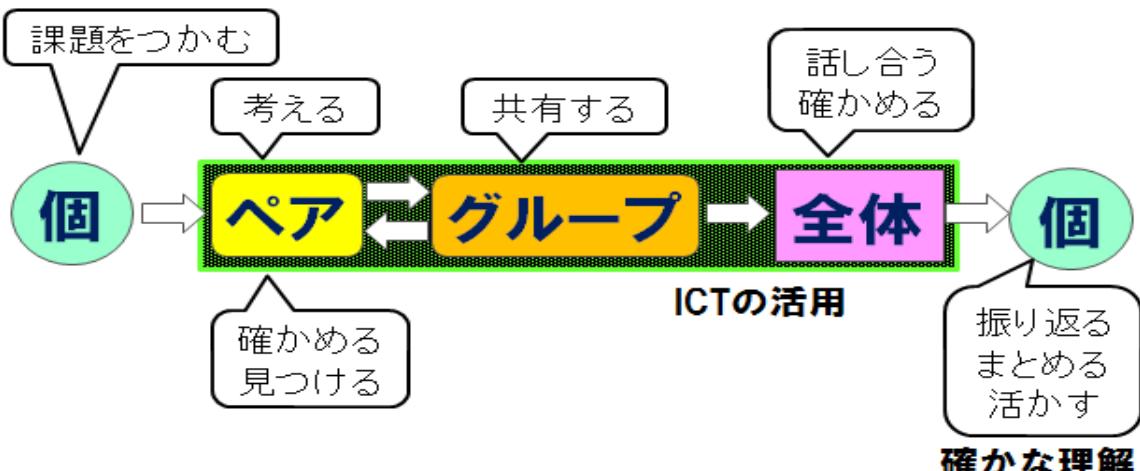
新 た な 学 習

＜視点2＞ 協働的な学びを生み、一人一人の学びを確かにためのICTの活用に関して
授業の中で効果的にICTを活用するために、次のような思考の流れを大切にした。

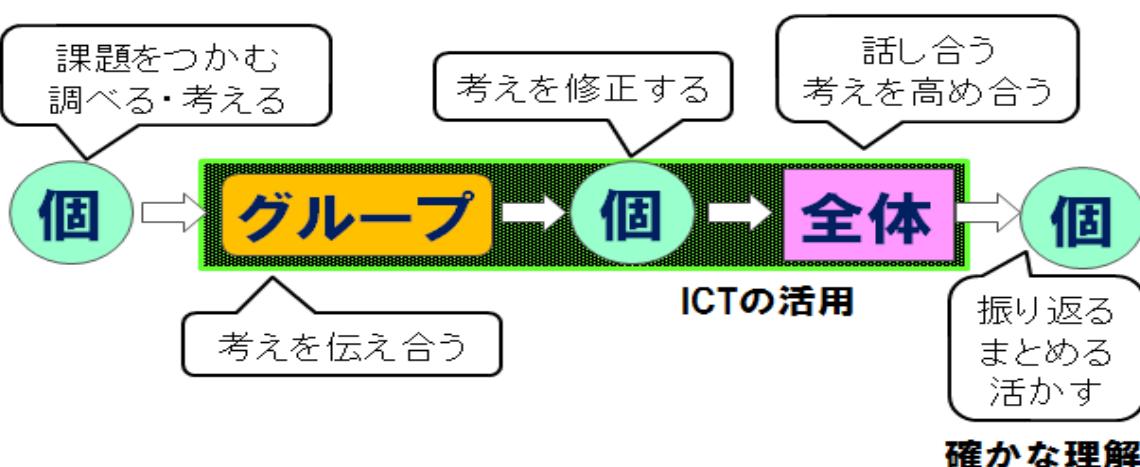


授業実践にあたっては、低学年、中・高学年において、例に挙げるような学習展開を主としてすすめた。

【低学年における学びの例】



【中・高学年における学びの例】



＜視点3＞ 情報活用能力の育成に関して

これまでのICTを活用した授業実践について、「情報活用能力の育成」に関する3観点をもとに見直すとともに、情報活用能力向上のための指導の在り方について、実践を通して探った。

身に付けさせたい情報活用能力と学習活動例（太枠内は「教育の情報化に関する手引」より）

【 学習指導要領 総則 第4 指導計画の作成等に当たって配慮すべき事項 】			
2 (9) 各教科の指導に当たっては、児童がコンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段に慣れ親しみ、コンピュータで文字を入力するなどの基本的な操作や情報モラルを身に付け、適切に活用できるようにするための学習活動を充実するとともに、これらの情報手段に加え視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること			
情報活用の実践力	<ul style="list-style-type: none"> ○ 課題や目的に応じた情報手段の適切な活用 ○ 必要な情報の主体的な収集・判断・表現・処理・創造 ○ 受けての状況などを踏まえた発信・伝達 	<p>基本的な操作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文字入力 ・電子ファイルの保存、整理 ・インターネットの閲覧 ・電子メールの送受信 <p>情報手段の適切な活用</p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々な方法で文字や画像などの情報を収集して調べたり比較したりすること ・文章を編集したり図表を作成したりすること ・調べたものをまとめたり発表したりすること ・ICTを使って交流すること 	<p>【低】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICTを活用して簡単な情報をつくり、伝える。 <p>【中】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICTを活用して必要な情報を収集し、まとめる。 ・ICTを活用して考えを発表し、交流する。 <p>【高】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報収集の手段を選択する。 ・ICTを活用して必要な情報を選択し、まとめる。 ・メールを選択し情報交流する。
情報の科学的理 解	<ul style="list-style-type: none"> ○ 情報活用の基礎となる情報手段の特性の理解 ○ 情報を適切に扱ったり、自らの情報活用を評価・改善したりするための基礎的な理論や方法の理解 	<p>情報手段の特性と</p> <p>情報活用の評価・改善</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータなどの各部の名称や基本的な役割、インターネットの基本的な特性を理解すること ・情報手段を活用した学習活動の過程や成果をふり返ることを通して、自らの情報活用を評価・改善するための方法を理解すること 	<p>【低】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICTを活用した学習をする。 <p>【中】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICTを活用した学習をする。 ・ICTを活用することのよさがわかる。 <p>【高】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICTの活用の仕方がわかる。 ・ICTの特性と活用の効果がわかる。 ・ICTを選択し、活用できる。
情報社会に参画する態度	<ul style="list-style-type: none"> ○ 社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響の理解 ○ 情報モラルの必要性や情報に対する責任 ○ 望ましい情報社会の創造に参画しようとする態度 	<p>情報モラル</p> <p>(情報社会で適正に活動するための基となる考え方と態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報発信による他人や社会への影響 ・情報には誤ったものや危険なものがあること ・健康を害するような行動 ・ネットワーク上のルールやマナーを守ることの意味 ・情報には自他の権利があることなど <p>についての考え方や態度</p>	<p>【低】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分や友だちのつくったものを大切にする。 ・タブレット端末使用の約束を守る。 <p>【中】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレット端末使用の約束や、ICT活用のマナーを守る。 <p>【高】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・タブレット端末使用の約束やICT活用のマナーを守る。 ・情報がもつ影響を考えた上で情報発信する。

【情報モラル指導カリキュラム】

領域	分野	学年	指導事項	指導学年		授業用パソコン・指導者用タブレット・学習者用タブレット				指導を行う教科等の例					
				1	2	3	4	5	6	ウェブコンテンツ・情報モラル教材	学習探険ナビ	リンク集	A	B	C
心を磨く領域	情報社会の倫理	低	約束や決まりを守る	○	○					インターネット 5つのルール		○	道德		国語 特活 総合
		中	相手への影響を考えて行動する				○			ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	掲示板のいたずら			国語 道徳 総合	特活
		高	他人や社会への影響を考えて行動する					○		ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	情報発信するときのマナーと注意		社会 家庭	総合	国語 道徳
		低	人の作ったものを大切にする心をもつ	○							許可のない利用			国語 音楽 道徳 図工	
		中	自分の情報や他人の情報を大切にする			○				ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	著作物と著作権	○		国語 総合	音楽 道徳 特活 図工
		高	情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する				○			ネット社会の歩き方	許可のない利用		国語	道徳 総合	音楽 図工 特活
心を磨く領域	法の理解と遵守	低	生活の中でのルールやマナーを知る	○	○					インターネット 5つのルール		○			道徳
		中	情報の発信や情報をやりとりする場合のルールやマナーを知り、守る								情報の信ぴょう性 メールの書き方マナー	○		国語 総合	道徳
		高	「ルールや決まりを守る」ということの社会的意味を知り、尊重する			○				ネット社会の歩き方	許可のない利用			道徳	総合
			何がルール・マナーに反する行為かを知り、絶対に行わない				○			ネット社会の歩き方				社会 家庭	道徳 国語
			契約行為の意味を知り、勝手な判断で行わない				○	○			不当請求				
		中	協力し合ってネットワークを使う				○			情報通信白書 for Kids				総合	国語
心を磨く領域	公共的なネットワーク社会の構築	高	ネットワークは共用のものであるという意識を持って使う				○			情報通信白書 for Kids			社会		国語 理科
		低	大人と一緒に使い、危険に近づかない	○	○						なりすましの危険	○			道徳
			不適切な情報に出会わない環境で利用する	○							有害サイトへの対応	○			
		中	危険に出会ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する		○					ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室		○			社会 総合
			不適切な情報に出会ったときは、大人に意見を求め、適切に対応する			○				ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	有害サイトへの対応	○			理科 総合
		高	予測される危険の内容がわかり、避ける				○			ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室					総合
心を磨く領域	安全への配慮		不適切な情報であるものを認識し、対応できる				○			ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室					国語 理科
		低	知らない人に連絡先を教えない	○						ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	なりすましの危険	○			
		中	情報には誤ったものもあることに気付く			○	○			ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	情報の信ぴょう性				国語 算数
			個人の情報は、他人にもらさない			○				ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	IDとパスワード	○			
		高	情報の正確さを判断する方法を知る				○				情報の信ぴょう性 メールの書き方マナー			社会 総合	国語 算数 理科
			自他の個人情報を、第三者にもらさない				○				肖像権の尊重迷惑メールと個人情報の流出	○			
		低	決められた利用の時間や約束を守る	○	○					ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室					国語 道徳 特活
		中	健康のために利用時間を決め守る			○	○			ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	ネット依存			特活	体育 道徳
		高	健康を害するような行動を自制する				○	○			ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室	ネット依存			道徳 特活
			人の安全を脅かす行為を行わない				○	○		ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室				総合	体育
		中	認証の重要性を理解し、正しく利用できる				○				IDとパスワード				
		高	不正使用や不正アクセスされないように利用できる				○	○		ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室					図工
心を磨く領域	情報セキュリティ	高	情報の破壊や流出を守る方法を知る				○	○		ネット社会の歩き方 スマホ・ケータイ安全教室					

※ 文部科学省「情報モラル指導カリキュラムチェックリスト」を参考に作成

<http://kayoo.org/moral-guidebook/model/index.html>

指導可能な教科等の例

- A 学習指導要領に指導内容として記載されている教科等
- B 学習指導要領解説に指導内容として例示されている教科等
- C 学習指導要領や同解説に指導内容として記載されていないが関連する内容として指導することが可能な教科等

【情報活用に関する操作技能力カリキュラム】

機器・アプリ		操作技能	1年	2年	3年	4年	5年	6年	
基本	本体操作	電源ON/OFF	○	○	○	○	○	○	
		ログオン	○	○	○	○	○	○	
		アプリの起動・終了	○	○	○	○	○	○	
		キーボード操作	○	○	○	○	○	○	
		共有フォルダへのアクセス			○	○	○	○	
	カメラ・フォト	静止画・動画	○	○	○	○	○	○	
		インターバル撮影				○	○	○	
		閲覧	○	○	○	○	○	○	
		削除			○	○	○	○	
		画像補正			○	○	○	○	
	ボイスレコーダー	録音			○	○	○	○	
	電卓	計算			○	○	○	○	
授業支援システム	SKYMENU Class	発表(投影)			○	○	○	○	
		マーキング	○	○	○	○	○	○	
		画像保存	○	○	○	○	○	○	
		教材・作品(ファイル操作)	○	○	○	○	○	○	
		発表ノート(デジタルワークシート)	○	○	○	○	○	○	
		動画比較			○	○	○	○	
		タイマー・ストップウォッチ			○	○	○	○	
		自分のフォルダ管理			○	○	○	○	
ブラウザ	Internet Explorer	検索			○	○	○	○	
		閲覧	○	○	○	○	○	○	
		リンク集活用			○	○	○	○	
		ブックマーク			○	○	○	○	
アプリ	プレゼンテーション	PowerPoint	閲覧	○	○	○	○	○	
			新規作成・保存		○	○	○	○	
			画像・動画挿入		○	○	○	○	
			テキスト挿入		○	○	○	○	
			手書き機能		○	○	○	○	
			アニメーション機能			○	○	○	
			スライドショー実行			○	○	○	
	文書作成	Word	閲覧	○	○	○	○	○	
			新規作成・ページ設定・保存		○	○	○	○	
			テキスト挿入		○	○	○	○	
			手書き機能		○	○	○	○	
			画像・動画挿入		○	○	○	○	
			図形挿入		○	○	○	○	
	表計算	Excel	表挿入			○	○	○	
			グラフ挿入				○	○	
			閲覧	○	○	○	○	○	
			新規作成・保存			○	○	○	
	デジタルノート	OneNote	表挿入				○	○	
			グラフ挿入				○	○	
			閲覧				○	○	
			新規作成・ページ設定				○	○	
			テキスト挿入				○	○	
			手書き機能				○	○	
	画像	デジビューチャーキッズ2	画像・動画挿入				○	○	
			ノートの同期				○	○	
			新規作成・保存	○	○	○	○	○	
			テンプレート活用	○	○	○	○	○	
			スタンプ・文字機能	○	○	○	○	○	
			描画	○	○	○	○	○	
動画	ムービーメーカー	ムービー作成	画面切り取りツール			○	○	○	
			ペイント			○	○	○	
	LagMirror(遅延撮影)	記録・閲覧	ムービー作成				○	○	
			記録・閲覧			○	○	○	
音楽	MuseScore2		再生			○	○	○	
			スコア作成				○	○	
ドリル	ドリルパーク		ドリル活用	○	○	○	○	○	
	自習アプリ		ドリル活用			○	○	○	
デジタルコンテンツ	学習者用デジタル教材		教材活用			○	○	○	
	学習探検ナビ		教材活用	○	○	○	○	○	
電子黒板	本体操作	マーキング	○	○	○	○	○	○	
		拡大・縮小				○	○	○	
		ホワイトボード機能					○	○	
書画カメラ	本体操作	撮影			○	○	○	○	
		拡大・縮小					○	○	

第2学年 国語科 学習指導案

授業者 山本 淳子

《本時のICTの活用について》

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他（ ）
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他（ ）
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他(書画カメラ)
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class(発表ノート)
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 写真を活用することで、視覚的に分かりやすいようにする。 <input type="checkbox"/> 発表ノートのグループ機能を活用し、それぞれが作ったクイズを解き合うことで、たくさんの穴の役割について考えることができるようになる。 <input type="checkbox"/> 電子黒板に子どもの考え方を提示することで、活発な意見交流をすることができるようになる。

1 学年・組 第2学年1組 34名

2 場所 2年1組教室

3 単元名 「あののやくわり」

4 目標

文章から読み取ったことをもとにして、身边にある穴の役割について説明する文章を書くことができる。

5 単元の評価規準

国語への 関心・意欲・態度	読む能力【読】	書く能力【書】	言語についての 知識・理解・技能【言】
身の回りの物についている穴に興味をもち、進んで教材文を読んで、穴があいている理由を考えようとしている。	事柄の順序に気を付けて読み、書かれている内容を正しく読み取っている。 穴の位置や穴があいている理由などについて、大事な言葉や文を見つながら読んでいる。 文章の内容と自分の経験を結び付けながら読み、穴の役割についての自分の考えをまとめて、発表しあっている。	穴の役割について考えたことを、事柄の順序に沿って簡単な構成を考えて書いている。	主語と述語との照應関係に注意して、つながりのよい文章を書いている。

6 指導計画 (全13時間)

次	時	主 な 学 習 活 動	ICT活用のポイント
1	1	・学習課題をつかみ、学習の見通しを立てる。	・デジタル教科書の写真を見ることで、何の穴なのかを想像させ、穴のあいている物に関心をもつようとする。 ・タブレット端末を持ち帰り、身の回りにある穴があいている物をカメラで写真に撮影することで、関心をもって学習をすすめられるようとする。
	2	・教材文を読み、「始め」「中」「終わり」の構成をとらえる。	・デジタル教科書を活用することで、「始め」「中」「終わり」の構成をとらえやすいようにする。
2	3	・大事な言葉や文を意識して、五十円玉に穴があいている理由を読み取る。	・デジタル教科書で大事な言葉や文を確認することで、五十円玉に穴があいている理由を理解できるようする。
	4	・大事な言葉や文を意識して、プラグに穴があいている理由を読み取る。	・デジタル教科書で大事な言葉や文を確認することで、プラグに穴があいている理由を読み取れるようする。 ・プラグに穴があいている理由が答えとなるように、発表ノートを活用してクイズを作ることで、文の構成についての理解が深められるようする。
2	5	・大事な言葉や文を意識して、植木鉢に穴があいている理由を読み取る。	・デジタル教科書で大事な言葉や文を確認することで、植木鉢に穴があいている理由を読み取れるようする。 ・植木鉢に穴があいている理由が答えとなるように、発表ノートを活用してクイズを作ることで、文の構成についての理解が深められるようする。
	6	・大事な言葉や文を意識して、しょうゆ差しに二つの穴がある理由を読み取る。	・デジタル教科書で大事な言葉や文を確認することで、しょうゆ差しに二つの穴があいている理由を読み取れるようする。 ・しょうゆ差しに二つの穴があいている理由が答えとなるように、発表ノートを活用してクイズを作ることで、文の構成についての理解が深められるようする。
3	7	・教材文を読んだ感想を、自分の経験と結び付けて伝え合う。	
	8	・身の回りにある穴の役割を考え、「あのやくわりクイズ」を作る。	・穴の写真にマーキングすることで、どこに穴があいているのか、その穴の役割は何か、なぜその役割が必要なのか、穴がないとどうなるのかを考えられるようする。 ・発表ノートにクイズを作り、グループ機能を活用して1つにまとめることで、それぞれの考えを交流できるようする。
	9 (本時)	・教材文の説明の仕方を生かして、身の回りにある穴のあいている物についての文章を書く。	・発表ノートに作ったクイズを見て、お互いの説明の文章を共有し、よりよい文章を書くことができるようする。

3	12	・書いた文章を発表し、感想を交流する。	・発表ノートに作ったクイズを提示することで、視覚的に分かりやすくする。
	13	・学習をふり返り、分かったことや身についたことについてまとめることができる。	

7 本時の学習

(1) 目 標

- 「あのやくわりクイズ」を作ることで、身の回りにある穴の役割を考えることができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時のめあてを確かめる。 <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの学習を踏まえ、身の回りにある穴の役割とその理由を考えて、クイズを作ることを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">「あのやくわりクイズ」を作ろう</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・プラグの穴、植木鉢の穴、しょうゆ差しの穴で作ったクイズを見ることで、活動の見通しをもてるようにする。 	電子黒板 タブレット端末（指） ・発表ノート	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 穴の役割を考え、クイズを作る。 <ul style="list-style-type: none"> ・前時にマーキングした写真をもとに、ペアでクイズをそれぞれ作る。 ○ 作ったクイズをグループで共有し、ペアで解く。 ○ 全体で交流する。 <ul style="list-style-type: none"> ・答えが知りたいクイズ、おもしろいと思ったクイズを紹介し合う。 ・クイズの答えをお互いに読み合い、よいところやおもしろかったところなどを伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・SKYMENUの手書き入力機能を活用することで、すばやく見やすくまとめられるようする。 ・発表ノートにクイズを作り、グループ機能を活用することでいろいろな穴の役割について考えられるようする。 ・電子黒板上に子どものクイズを提示することで、それぞれのクイズが一目でよく分かり、活発な意見交流ができるようする。 	タブレット端末（児） ・発表ノート タブレット端末（児） ・発表ノート 電子黒板 タブレット端末（指・児） ・発表ノート	<p>【書く能力】 ・身の回りにある穴のあいているものについて、その穴の役割を考えて文章を書く。 (行動観察・タブレット端末)</p> <p>【知識・理解・技能】 ・主語と述語との照応関係に注意して、文章を書いている。(行動観察・タブレット端末)</p> <p>【関心・意欲・態度】 ・それぞれの穴の役割について考えている。(行動観察)</p>
まとめ	○ 次時にクイズの文章を生かして、各自が撮影した穴のあいている物についての文章を書くことを知る。			

(3) 板書計画

電子黒板	
	投影内容
導 入	プラグの穴、植木鉢の穴 しょうゆ差しの穴のクイズ
展 開	発表ノートで作ったクイズ (子どもの考え方)
まとめ	

「あなたのやくわりクイズ」を作ろう

もん
だい

こたえ

うための あなたです。

うには、あなたがいています。
何のためにあいているのでしょうか。

第3学年 理科 学習指導案

授業者 坂井 敦子

《本時のICTの活用について》

授業の場所	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input checked="" type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他()
ICT活用の目的	<input type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input checked="" type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class(発表ノート)
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 実験の様子を写真や動画に撮って発表ノートに取り込み、マーキングすることで、結果を分かりやすく伝えることができるようとする。

1 学年・組 第3学年1組 33名

2 場所 理科室

3 単元名 「じしゃくのふしき」

4 目標

磁石の性質について興味・関心をもって追究する活動を通して、磁石に付く物と付かない物を比較する能力を育てるとともに、それらについての理解を図り、磁石の性質についての見方や考え方をもつことができる。

5 単元の評価規準

自然事象への 関心・意欲・態度	科学的な思考・表現	観察・実験の技能	自然事象についての 知識・理解
磁石に物を付けたり自由に動くようにしたりしたときの現象に興味・関心をもち、進んで磁石の働きや性質を調べようとしている。	磁石に引き付けられる物と引き付けられない物や、磁石同士や磁石に引き付けられる物との間を空けても引き付ける力が働いている現象を比較して、それらについて予想や仮説をもち、表現している。 磁石に引き付けられる物と引き付けられない物や、磁石同士や磁石に引き付けられる物との間を空けても引き付ける力が働いている現象を比較して、それらを考察し、自分の考え方を表現している。	磁石を使って付く物を調べたり着磁せたりしている。 磁石に付く物や磁石の極性を調べ、その過程や結果を記録している。	物には、磁石に引き付けられる物と引き付かない物があることや、磁石に引き付けられる物には、磁石に付けると磁石になる物があることを理解している。 磁石の異極は引き合い、同極は退け合うことを理解している。

6 指導計画(全13時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	・磁石は身の回りのどんなところで使われているかについて考える。	・磁石を利用した物を写真に撮って紹介し合うことで、さまざまなところで磁石が使われていることに気付くことができるようにする。
2	2	・「電気を通す物は磁石に付くのだろうか、電気を通さない物は磁石に付かないのだろうか」について予想を立て、実験する。	・ノートに貼った表を写真に撮って発表することで、予想や結果を分かりやすく伝えられるようする。
	3	・実験結果を発表し、それをもとに結論を導出する。	
3	4	・「磁石の力は、離れていてもはたらくのだろうか」について予想を立てる。 ・実験計画を考えて発表し、グループを組む。	
	5	・グループで実験する。 ・実験結果を発表し、それをもとに結論を導出する。	・ノートに記入した実験計画を写真に撮って発表することにより、全体で共有し、実験計画ごとに3人でグループを組むことができるようする。 ・実験の様子を写真や動画に撮って発表ノートに取り込み、マーキングすることで、結果を分かりやすく共有できるようする。
4	6	・「磁石の力は、磁石のどこが1番強いのだろうか」について予想を立てる。 ・実験計画を考えて発表し、グループを組む。	
	7	・グループで実験する。 ・実験結果を発表し、それをもとに結論を導出する。	・ノートに記入した実験計画を写真に撮って発表することにより、全体で共有し、実験計画ごとに3人でグループを組むことができるようする。 ・実験の様子を写真や動画に撮って発表ノートに取り込み、マーキングすることで、結果を分かりやすく共有できるようする。
5	8	・「2つの磁石の極を近づけるとどうなるのだろうか」について予想を立てる。 ・実験計画を考えて発表し、グループを組む。	
	9	・グループで実験する。 ・実験結果を発表し、それをもとに結論を導出する。	・ノートに記入した実験計画を写真に撮って発表することにより、全体で共有し、実験計画ごとに3人でグループを組むことができるようする。 ・実験の様子を写真や動画に撮って発表ノートに取り込み、マーキングすることで、結果を分かりやすく共有できるようする。
5	10	・「自由に回転できる磁石は、どんな向きで止まるのだろうか」について予想を立てる。 ・実験計画を考えて発表し、グループを組む。	
	11	・グループで実験する。 ・実験結果を発表し、それをもとに結論を導出する。	・ノートに記入した実験計画を写真に撮って発表することにより、全体で共有し、実験計画ごとに3人でグループを組むことができるようする。 ・実験の様子を写真や動画に撮って発表ノートに取り込み、マーキングすることで、結果を分かりやすく共有できるようする。

6 (本 時)	12	<ul style="list-style-type: none"> 「磁石に付いた鉄は、磁石になるのだろうか」について予想を立てる。 実験計画を考えて発表し、グループを組む。 	<ul style="list-style-type: none"> ノートに記入した実験計画を写真に撮って発表することにより、全体で共有し、実験計画ごとに3人でグループを組むことができるようにする。 実験の様子を写真や動画に撮って発表ノートに取り込み、マーキングすることで、結果を分かりやすく共有できるようにする。
	13	<ul style="list-style-type: none"> グループで実験する。 実験結果を発表し、それをもとに結論を導出する。 	

7 本時の学習

(1) 目 標

- 磁石に引き付けられる物には、磁石につけると磁石になる物があるという性質についての見方や考え方をもつことができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○ 問題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">じしゃくについていた鉄は、じしゃくになるのだろうか。</div> ○ 前時に考えた予想や実験計画、グループを確認し、本時の見通しをもつ。 <p>【実験計画】磁石についた釘を磁石から離して使う。 (鉄を引きつける)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ビニルタイに近づける。 ・モールに近づける。 ・砂鉄に近づける。 <p>(極がある)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・方位じしんに近づける。 ・水にうかべる。 			<p>【関心・意欲・態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・問題に関心をもち、予想や実験計画をもとに進んでしらべようとしている。 (行動観察)
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 実験計画グループごとに実験する。 ○ 実験の様子や結果をグループごとに全体に発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実験の様子を写真や動画に撮って発表ノートに取り込み、マーキングすることで、結果を分かりやすく伝えられるようにする。 ・各グループの実験の様子や結果を提示することで、結果の考察を行えるようにする。 	電子黒板 タブレット端末(児) ・発表ノート 電子黒板 タブレット端末(指・児)	<p>【技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・鉄が磁石になることについて実験している。 (グループ活動) <p>【思考・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実験結果を分かりやすく発表している。 (グループ活動)
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 結論をまとめ。 <ul style="list-style-type: none"> ・鉄はじしゃくにつくと、じしゃくになる。 ○ 本時の学習を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・自分の予想と結果の比較 ・発見したこと 	<ul style="list-style-type: none"> ・各グループの実験の様子や結果を振り返ることで、結論を導出できるようにする。 	電子黒板 タブレット端末(指・児)	<p>【知識・理解】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・鉄が磁石になることについて理解している。 (ノート)

(3) 板書計画

問題 じしゃくについていた鉄は、じしゃくになるのだろうか。

予想 じしゃくになる。 じしゃくにならない。

計画 **けっか**

(鉄を引きつける)

ビニルタイに近づける。

モールに近づける。

砂鉄に近づける。

(きょくがある)

方位じしんに近づける。 →向きによって、Nきょくや
Sきょくを引きつけた。

水にうかべる。 →北と南を向いて止まった。

けつろん じしゃくについていた鉄は、じしゃくになる。

電子黒板

	投影内容
導 入	
展 開	実験結果（グループ）
まとめ	実験結果（グループ）

第4学年 総合的な学習の時間 指導案

授業者 吉川 達也

《本時のICTの活用について》

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他()
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他()
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class(発表ノート)
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 必要な情報を選択し、提示することで内容をとらえられるようにする。 <input type="checkbox"/> 調べたことをデジタル付箋として集約することで、情報の取捨選択や整理をしやすくする。

1 学年・組 第4学年1組 31名

2 場所 4年1組教室

3 単元名 「学んだことを伝えよう」

4 目標

- 班で協力して取り組み、自他の考え方やよさに気付くことができる。
- 目的に応じて情報を取捨選択することができる。
- 相手意識をもち、聞き手にとって興味をもちやすい情報を発信することができる。

5 単元の評価規準

学習方法		自分自身	他者や社会とのかかわり
課題設定	思考・分析	自己理解	他者理解
今までの学習や経験から、自ら追究したい課題や問題を進んで見つけることができる。 宇宙について調べる中で新たな疑問や課題に気付くことができる。	本やインターネットから、必要な情報を自分で選択し、集めることができる。 集めた情報を比較したり、整理したりしながら精選することができる。	グループの中で自分の役割を考え、進んで活動に取り組むことができる。 目的意識・相手意識をもって活動に取り組むことができる。	話し合いの中で自他の考え方やよさに気付くことができる。 3年生との交流を通して、下の学年の児童に対して自分のできることを考えることができる。

6 指導計画(全18時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	・「学んだことを伝えよう」というテーマを確認する。宇宙について学習したことを3年生に伝えるという学習の見通しを立てる。	・今までに撮影した写真や動画を電子黒板に提示することで、学習してきたことを想起できるようにする。
2	2	・「情報モラルハンドブック」(2年前の6年生が作成したデジタル資料)を活用して、著作権について学習する。	・子ども達が作成したデジタル資料を活用することで、活動への意欲を高めることができるようする。
	3	・「情報モラルハンドブック」を活用して、誰かに伝えるときには、相手意識、目的意識が大切であるとともに情報の使い方にルールがあることを学習する。	・国語科のデジタル教科書を活用し、引用や出典について学習したことを想起できるようする。
	4	・3年生に伝えたいテーマを考え、テーマ別にグループ分けをする。	
	5	・グループごとに、始め(テーマの紹介)、中(1番興味をもったこと)、終わり(4年生で学習すること)で紹介する内容を決める。	・「情報活用ノート」を提示することで、今後の学習の見通しをもてるようする。
	6 ～ 8	・個人で伝えたいことの情報を集め、スライドを作成する。	・本や実物などを写真に撮ったり、画面保存したりしたものを発表ノートに張り付け、デジタル付箋にしておくことで、情報を取捨選択しやすくする。
2	9 ～ 10 (本時) ～ 11	・集約した情報をもとに、3年生に伝えたいと思った理由を交流する。その後、情報を目的に応じて取捨選択し、提案内容をまとめる。	・集めた情報をグループごとに、1台のタブレットに集約することで、相談しやすくする。
	12 ～ 14	・伝えたいことについてプレゼンテーション資料を作成する。	・必要な情報を選択し、提示することで内容をとらえられるようする。
	15	・グループ内で発表練習を行う。	・デジタル付箋を確認することで伝えたいと思った理由を想起できるようする。また、内容を分類することで、整理できるようする。
	16	・学年内で発表練習を行う。	・デジタル付箋を集約したものを編集し、分かりやすい発表資料を作成できるようする。
	17	・3年生に発表する。	・発表練習の様子を動画で撮影しておくことで、発表を確認する手立てとする。
3	18	・活動をふりかえる。	・プレゼンテーション資料を活用して伝えることで、順序立てて話すことができるようする。
			・練習のときの動画を使用することで、本番で緊張して話せない子どもの手助けができるようする。

7 本時の学習

(1) 目 標

- 調べた中から必要な事柄を抜き出して整理することができる。
- 相手意識と目的意識を大切にして発表内容をまとめることができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の活動内容をふりかえり、本時のめあてを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・「始め」、「中」、「終わり」の資料を、目的に沿った形にするために、どの情報を選択するといいのか確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報活用ノート 「まとめる」を提示し、本時の学習の見通しをもてるようにする。 	タブレット端末(指) ・発表ノート 電子黒板	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ デジタル付箋を見せながら、グループの友達に自分が調べてきた資料を紹介する。 ○ タブレット上で、目的にあった発表にするために、「中」の資料の情報整理を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・相手意識 3年生に分かりやすく、伝える。 ・目的意識 3年生が、4年生での学習が楽しみになるように伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタル付箋を使用することで視覚的に整理しやすいようにする。 	タブレット端末(児) ・発表ノート	<p>【思考・分析】 ・集めた情報を比較したり、整理したりしながら精選することができる。(グループ活動)</p> <p>【自己理解】 ・目的意識、相手意識をもって活動に取り組むことができる。(グループ活動)</p> <p>【他者理解】 ・話し合いの中で自他の考え方やよさに気づくことができる。(グループ活動)</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「中」に発表することが決まった資料を全体で共有する。 ○ 次時に「終わり」の資料の情報整理をするポイントを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・必要な情報を選択し、提示することで内容をとらえられるようにする。 	電子黒板 タブレット端末(指) ・発表ノート	

(3) 板書計画

電子黒板 <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">投 影 内 容</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>導 入</td><td>前時のふりかえり</td></tr> <tr> <td>展 開</td><td>タイムテーブル</td></tr> <tr> <td>まとめ</td><td>班で決めた内容 (発表ノート)</td></tr> </tbody> </table>	投 影 内 容		導 入	前時のふりかえり	展 開	タイムテーブル	まとめ	班で決めた内容 (発表ノート)	めあて	調べた内容をグループで目的に合わせて選ぼう
投 影 内 容										
導 入	前時のふりかえり									
展 開	タイムテーブル									
まとめ	班で決めた内容 (発表ノート)									
まとめる	<ul style="list-style-type: none"> ・必要な情報を分類整理する。 ・相手意識 3年生に分かりやすく ・目的意識 学習が楽しみになるように 									

第5学年 社会科 学習指導案

授業者 西本 良太

《本時のICTの活用について》

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他()
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他()
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考えを比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考えを表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class(発表ノート) <input type="checkbox"/> PowerPoint
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 発表ノートにまとめた資料を電子黒板に提示し、プレゼンテーションを行うことで、視覚的に内容をとらえられるようにする。

1 学年・組 第5学年2組 28名

2 場 所 5年2組教室

3 単元名 「情報を生かすわたしたち」

4 目 標

インターネットの利用が生活に与える影響について調べ、情報化が進んだ社会の中で、情報の発信者・受信者として気を付けるべきことや、情報を生活に生かしていくために大切なことを捉えることができる。

5 単元の評価規準

社会的事象への 関心・意欲・態度【関】	社会的な 思考・判断・表現【思】	観察・資料活用の技能 【技】	社会的事象についての 知識・理解【知】
情報産業の発展や社会の情報化の進展に関心をもち、情報を有効に活用しようとしている。	情報産業の様子や情報化した社会の様子と生活を関連付けて、情報化の進展は生活に大きな影響を及ぼしていることや情報の有効な活用が大切であることを考え、適切に表現している。	資料やインターネットを活用して、情報産業や情報化した社会の様子について必要な情報を集め、読み取っている。	情報化の進展は生活に大きな影響を及ぼしていることや情報の有効な活用が大切であることを理解している。

6 指導計画（全5時間）

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	・生活経験からどのような場面でインターネットを利用しているか、便利だったことや困ったことなどを具体的に発表して問題意識を持ち、討論会を行うことを知る。	・インターネットのメリットやデメリットに関する事象の写真を電子黒板に提示することで、さまざまな気付きを得られるようする。
2	2	・インターネットのメリットについて調べる班とデメリットについて調べる班に分かれて、主張したいインターネットのメリットとデメリットについて考える。 ・インターネットを活用して、インターネットのメリットやデメリットの資料を収集する。	・さまざまなWebページを見ることで、インターネットのメリットやデメリットに関する事象をより多く知ることができるようする。
	3		・役割を分担して資料を調べることで、大量の資料を短い時間で集めることができるようする。
	4	・収集した資料を取捨選択して、インターネットのメリットやデメリットのプレゼンテーションの資料についてまとめる。	・個人で集めた資料を班ごとに発表ノートに集めることで、資料の取捨選択を視覚的に行えるようする。
	5 (本時)	・インターネットのメリットとデメリットについて討論会をする。 ・討論会から、自分たちは情報をどのように生かしていけばよいかを考え、まとめる。	・プレゼンテーションの資料を電子黒板に提示することにより、視覚的に内容がとらえられるようする。

7 本時の学習

(1) 目標

- 情報化が進んだ社会で生きていくために、自分たちは情報をどのように生かしていけばよいかを考え、自分の言葉で表現することができる。

(2) 展開

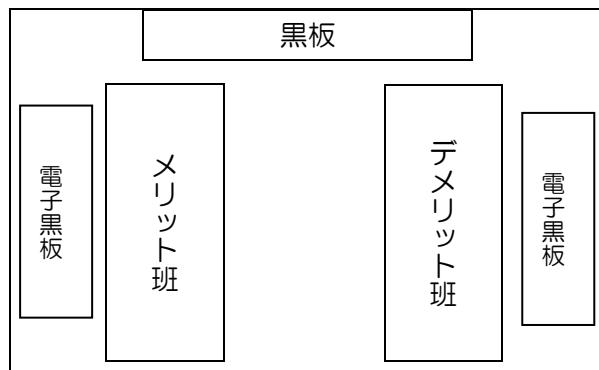
	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	○ 本時のめあてを確かめる。 ・討論会の進め方を確認する。	・討論会の進め方を電子黒板に提示することで、視覚的に本時の活動の流れを確認させる。	電子黒板 タブレット端末 (指) ・PowerPoint	
展開	○ インターネットが広がる社会では、どのようなことに気をつければよいのだろう ○ インターネットのメリットとデメリットについて班ごとにまとめた資料をもとに討論会を行う。	・メリット班とデメリット班別に電子黒板を用意し、プレゼンテーションの資料を電子黒板に提示することで、視覚的に内容をとらえられるようする。	電子黒板 タブレット端末 (児) ・発表ノート	【思】 ・インターネットのメリットやデメリットを生活に関連付けて考え、適切に表現している。(発表)

	<p>〈メリット〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さまざまな情報がすぐに得られる。 ・家で買い物ができる。 ・さまざまな人とつながることができる。 	<p>〈デメリット〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人情報が流出する恐れがある。 ・犯罪に巻き込まれる。 ・迷惑メールが届く。
	<p>○ プレゼンテーションの内容を振り返り、相手の意見で根拠があると感じたものや納得したものを発表する。</p>	
まとめ	<p>○ どのように気をつけてインターネットを利用すればよいかを考え、学習をまとめる。</p> <p>○ 個人の「まとめ」を川柳にする。</p>	<p>【知】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・インターネットのメリットやデメリットを理解している。(発表) <p>【思】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報化が進んだ生活の中で、自分はどのように気をつけて暮らしていくべきを考え、表現している。(ワークシート)

(3) 板書計画

<p>④インターネットが広がる社会では、どのように気をつければよいのだろう</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">電子黒板</th></tr> <tr> <th></th><th>投影内容</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>導入</td><td>討論会の進め方</td></tr> <tr> <td>展開</td><td></td></tr> <tr> <td>まとめ</td><td></td></tr> </tbody> </table>		電子黒板			投影内容	導入	討論会の進め方	展開		まとめ		<p>調) ○メリット</p> <ul style="list-style-type: none"> ・さまざまな情報がすぐに得られる ・家で買い物ができる ・さまざまな人とつながることができる <p>●デメリット</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人情報の流出 ・犯罪に巻き込まれる ・ウイルスに感染して困る <p>考) 根拠があると感じたもの・納得したもの</p>
電子黒板												
	投影内容											
導入	討論会の進め方											
展開												
まとめ												
<p>⑤どのようにインターネットと付き合っていけばよいか</p> <p>みんなが安全にいやな気持にならないように、ルールを守ってインターネットと付き合っていく。</p>												

(4) 教室



第5学年 音楽科 学習指導案

授業者 福村 喜久代

《本時のICTの活用》

授業の場所	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input checked="" type="checkbox"/> 体育馆 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他()
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他()
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめ <input type="checkbox"/> グループの考えをまとめ <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input checked="" type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> 動画ファイル <input type="checkbox"/> PowerPoint
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 必要に応じて発表を見直し、聴き直しができるようにすることで、声の出し方や音色、旋律やリズムなど、様々な違いあるいは共通点があることに気付くことができるようとする。

1 学年・組 第5学年1組 29名

2 場所 体育館

3 単元名 「日本と世界の音楽に親しもう」

4 目標

- 日本や世界の国々の音楽のよさ、声や楽器の響きの美しさを味わい、それらの特徴を感じ取って聴くことができる。
- 日本の旋律のもつ特徴や美しさを感じ取りながら歌ったり演奏したりし、音楽の仕組みを生かしながら見通しをもって日本の音階で旋律をつくることができる。

5 単元の評価規準

音楽への 関心・意欲・態度	音楽表現の創意工夫	音楽表現の技能	鑑賞の能力
<p>日本や世界の国々の音楽に興味・関心をもち、それぞれの音楽のよさを理解して聴く学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>日本の音階に興味・関心をもって歌ったり演奏したりする学習に主体的に取り組もうとしている。</p> <p>日本の音階に興味・関心をもち、その音を使って旋律をつくったり組み合わせたりする学習に主体的に取り組もうとしている。</p>	<p>日本の音階の特徴を聞き取り、その働きによって生まれるよさや面白さを感じ取って、リズムや使う音を選んで旋律をつくり、どのようにしてまとまりのある旋律をつくるかについて思いや意図をもっている。</p>	<p>旋律の特徴を感じ取り、曲想を生かした表現で歌ったり演奏したりしている。</p> <p>与えられた音階の音とリズムを使って短い旋律をつくり、反復や問い合わせ、変化などを生かして、友達がつくった旋律とつなげて4小節のまとまりのある旋律をつくっている。</p>	<p>箏と尺八の音色や旋律を聞き取り、二つの楽器のかかわり合いや旋律の反復、変化が生まれ出すよさや面白さを感じ取りながら、曲想の変化を味わい、楽曲の構造を理解して聴いている。</p> <p>声の特徴や音楽の雰囲気の違いから想像したことや感じ取ったことを言葉で表すなどして、世界の国々の音楽のよさや面白さを理解して聴いている。</p>

6 指導計画（全7時間）

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	<ul style="list-style-type: none"> 範唱を聴いて、日本の音楽の雰囲気を知る。 曲にあった速度や強弱を工夫しながら歌う。 「子もり歌」の二つの旋律を歌い比べ、感じの違いを味わう。 	
2	2	<ul style="list-style-type: none"> 世界の国々にはいろいろな声の音楽があることを知る。 興味を持った国の音楽についてグループごとに調べ、PowerPoint にまとめる。 <ul style="list-style-type: none"> ホーミー（モンゴル） ケチャ（インドネシア） ヨーデル（スイスなど） ピグミー族の合唱（アフリカ） 女声合唱（ブルガリア） アロハオエ（ポリネシア諸国） できあがった PowerPoint を動画に変換し、確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> 興味を持った国の音楽を調べるために、インターネットを利用したり、あるいは調べたことをまとめるために PowerPoint を使ったりすることで、考えを表現することができるようになる。
	3		
	4 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> 完成した動画ファイルを互いに視聴し、世界の国々の声の音楽を知る。 それぞれの国々の声の音楽の特徴や雰囲気を感じ取り、発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 必要に応じて発表を見直し、聴き直しができるようにすることで、声の出し方や音色、旋律やリズムなど、様々な違いあるいは共通点があることに気付くことができるようになる。
	5	<ul style="list-style-type: none"> 箏の演奏を聴く。 箏について知る。 「さくらさくら」を演奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> 「さくらさくら」の模範演奏を子どもたちが自由に視聴できるようにすることで、必要に応じて演奏をふりかえることができるようになる。
3	6	<ul style="list-style-type: none"> 日本の音階について知る。 日本の音階を使って旋律を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> つくった旋律を MuseScore2 に保存することで、簡単に旋律を再現し、友達との様々な旋律の組み合わせを試すことができるようになる。
	7	<ul style="list-style-type: none"> 箏を使って、作った音階を演奏する。 	

7 本時の学習

(1) 目 標

- 声による世界の国々の音楽に親しみ、独自の音楽文化に興味・関心を持って活動することができる。
- 世界の国々の音楽のよさ、声や楽器の響きの美しさを味わい、それらの特徴を感じ取って聞くことができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○ 前時の学習をふり返り、本時の学習課題をつかむ。 	<ul style="list-style-type: none"> グループで調べた曲名と国を電子黒板に提示することで、本時の学習課題をつかむことができるようになる。 	電子黒板 タブレット端末(指) • PowerPoint <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">声をつかった世界の国々の音楽を感じ取ろう</div>	

展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 鑑賞のポイントを知り、活動の見通しをもつ。 ○ 動画を互いに視聴し、それぞれの音楽の特徴について、ワークシートに記入する。 ○ それぞれの音楽の特徴やよさについて、ワークシートをもとに話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・鑑賞のポイントを示すことで、活動の見通しが持てるようとする。 ・各ブースを設けることで、必要に応じて視聴できるようとする。 ・子どもたちの考えを電子黒板上に整理することで、声の出し方や音色、旋律やリズムなど、様々な違いあるいは共通点があることに気付けるようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 電子黒板 タブレット端末(指) タブレット端末(児) ・動画ファイル ・PowerPoint 	<p>【関】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・世界の国々の音楽に興味・関心をもち、それぞれの音楽のよさを理解して聴く学習に主体的に取り組もうとしている。 <p>(行動観察)</p> <p>【鑑】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・声の特徴や音楽の雰囲気の違いから想像したことや感じ取ったことを言葉で表すなどして、世界の国々の音楽のよさや面白さを理解している。 <p>(発表、ワークシート)</p>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ あらためて音楽を聴き、話し合ったことを確かめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・各自がもう1度確認したい音楽を選んで聴き、その音楽のよさや面白さに気付けるようする。 	<ul style="list-style-type: none"> 電子黒板(各ブース) タブレット端末(児) ・動画ファイル 	

(3) 板書計画

電子黒板	◎声をつかった世界の国々の音楽を感じ取ろう					
	1	2	3	4	5	6
曲名						
国						
共通点 ・ ち が い						

8 参考資料

- 井口淳子『国際理解に役立つ世界の民族音楽 第1巻東アジアと日本の音楽』(ポプラ社、2003)
 富田健治『国際理解に役立つ世界の民族音楽 第2巻東南アジアと太平洋の島じまの音楽』(ポプラ社、2003)
- 若林忠宏『国際理解に役立つ世界の民族音楽 第4巻アラブとアフリカの音楽』(ポプラ社、2003)
 富浪貴志『国際理解に役立つ世界の民族音楽 第5巻ヨーロッパとロシアの音楽』(ポプラ社、2003)
 吉田忠正『体験取材！世界の国ぐに - 13モンゴル』(ポプラ社、2007)
 岡崎努『体験取材！世界の国ぐに - 15インドネシア』(ポプラ社、2007)
 岡崎努『体験取材！世界の国ぐに - 1 スイス』(ポプラ社、2008)
 東菜奈『行ってみたいなあんな国こんな国①アジア』(岩崎書店、1999)
 東菜奈『行ってみたいなあんな国こんな国②ヨーロッパ』(岩崎書店、1999)
 東菜奈『行ってみたいなあんな国こんな国③中東・東ヨーロッパ』(岩崎書店、1999)
 東菜奈『行ってみたいなあんな国こんな国⑤南アメリカ・アフリカ』(岩崎書店、1999)
- ポプラ社、岩崎書店には使用の許諾を得ています。

第6学年 家庭科 学習指導案

授業者 本條 正己 二宮 朗子

《本時のICTの活用について》

授業の場所	■普通教室 □特別教室 □体育館 □運動場 □その他()
授業形態	□講義形式 ■一斉学習 □グループ学習 □個別学習
ICT活用の場面	□導入 ■展開 □まとめ
ICT活用者	■指導者 ■児童 □その他()
ICT活用の目的	□資料の提示(指導者) ■資料の提示(学習者) ■自分の考えをまとめる □グループの考えをまとめる ■他者との考え方の比較・交流 □学習内容を調べる ■自分の考え方を表現する ■学習の振り返り □記録(写真・動画等) □プレゼンテーション等の作成
活用機器	■電子黒板 ■指導者用タブレット端末 ■児童用タブレット端末 □その他()
活用コンテンツ等	○ PowerPoint ○ SKYMENU Class(投票)
ICT活用のポイント	○ 記録した調理実習の画像を活用することで、発表内容がよりわかりやすく伝えられるようにする。 ○ 投票機能を活用し、児童の意見や回答をすばやく集約し、見える化(共有化)することで、調理の工夫を相互評価、自己評価できるようにする。さらに、本活動を通してコミュニケーション能力を高めることにつなげるようにする。

1 学年・組 第6学年2組 31名

2 場所 6年2組教室

3 単元名 「くふうしよう おいしい食事」

4 目標

- 栄養のバランスや色どり、味つけを考えて献立を立てることができる。
- 調理の時間配分や手順を工夫し、計画を立て、調理に取り組むことができる。

5 単元の評価規準

関心・意欲・態度	創意・工夫	技能	知識・理解
毎日の食事に 관심をもち、食事を作るときの視点に気付き、楽しい食事をしようとする。	調理の内容に合った、時間配分や手順を工夫した調理計画を立てることができる。	基礎的な技能を身に付け、ゆでたり、いためたりする食事作りをすることができる。	献立は、栄養素や味のバランス、いろいろも考えながら食品を組み合わせることが大切であることを理解する。

6 指導計画(全10時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	・献立は、味や色どり、栄養のバランスなどを考えて立てられていることに気付く。 ・学習のめあてをつかむ。	
	2	・グループごとに献立を考える。	・インターネット検索では、1つの情報だけでなく複数のサイトを調べることで、情報の信頼性が高くなることに気付かせる。
	3	・グループで決まった献立の発表内容についてまとめる。 ・調理計画を立てる。	・PowerPointにまとめることで、発表内容がわかりやすく伝えられるようにする。
	4	・グループで考えた献立を発表する。	・PowerPointを活用することで、まとめた内容をわかりやすく伝えられるようにする。

		・発表を聞き、自分の評価・意見をワークシートにまとめる。	
2	5 6	・調理実習をする。	・画像をタブレット端末で記録し、発表で活用できるようにする。
3	7 8 9 (本時)	・撮影した画像を活用し、発表内容をまとめる。 ・グループごとに調理実習の結果を発表する。 ・発表を聞き、自分の意見や気付いた点を話し合う。	・調理実習時の画像を活用することで、発表内容がよりわかりやすくなるようにする。 ・まとめた内容を PowerPoint を使ってわかりやすく伝えられるようにする。 ・投票機能を活用することで、児童の意見や回答を集約し、全員の意見を共有することができる。
4	10	・学習のまとめをする。	

7 本時の学習

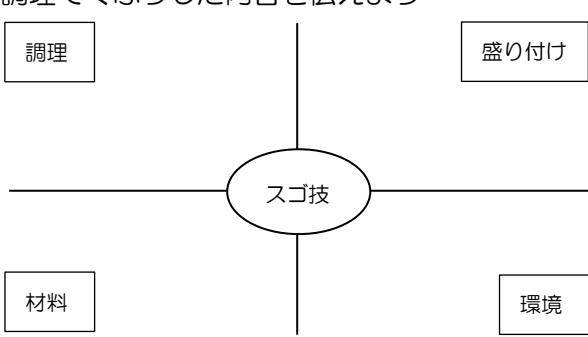
(1) 目 標

- 調理実習の体験を通して、調理の工夫と楽しく食べる大切さに気づくことができる。
- 他者と情報を共有することにより、表現する能力を高めることができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入		調理でくふうした内容を伝えよう		
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ めあてを確かめる。 ○ 各班ごとに調理の工夫を発表する。 <ul style="list-style-type: none"> ・調理を工夫することで料理がおいしくなったことを伝えられるようにする。 ○ 発表を聞いて、調理のくふうが達成されているかワークシートに記録する。 ○ 発表された調理の工夫が達成されているかどうかを投票で意見表明する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・班でまとめた資料を提示し、全体で共有する。 ・投票を活用してまとめてることで、それぞれの意見を全員で共有できる。 	電子黒板 タブレット端末 (指) • PowerPoint タブレット端末 (指・児) • 投票	<p>【知識・理解】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・調理結果をまとめ、自分の言葉で説明する。 <p>【関心・意欲・態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・他者の意見を尊重できる。 ・積極的に話し合いに参加できる。
まとめ	○ 調理をくふうすることで、料理がよりおいしくなることに気付く。	・おいしい食事をするための調理のくふうを整理する。		

(3) 板書計画

電子黒板		調理でくふうした内容を伝えよう			
投影内容					
導入		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 20px;">調理</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 20px;">盛り付け</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>おいしい料理には、くふうがいろいろある。</p> </div>			
展開	調理実習の結果 投票				
まとめ	くふうしよう おいしい食事				

なかよし学級 生活単元 学習指導案

授業者 米倉恵夢 櫻井里絵

《本時のICTの活用について》

授業の場所	■普通教室 □特別教室 □体育館 □運動場 □その他()
授業形態	□講義形式 ■一斉学習 ■グループ学習 □個別学習
ICT活用の場面	■導入 ■展開 ■まとめ
ICT活用者	■指導者 ■児童 □その他()
ICT活用の目的	■資料の提示(指導者) □資料の提示(学習者) □自分の考えをまとめる □グループの考えをまとめる □他者との考え方の比較・交流 □学習内容を調べる □自分の考え方を表現する ■学習の振り返り ■記録(写真・動画等) ■プレゼンテーション等の作成
活用機器	■電子黒板 ■指導者用タブレット端末 ■児童用タブレット端末 ■その他(iPad)
活用コンテンツ等	○ PowerPoint ○ レジスタディ (iPad アプリ) ○ SKYMENU Class (タイマー機能)
ICT活用のポイント	○ 電子黒板での資料提示により、前時の学習や本時の活動の様子を想起できるようにする。 ○ レジスタディを使うことで、容易に会計の操作を行ったり、金額に合った硬貨の種類・数を画像で確かめたりできるようにする。 ○ 買い物の流れを示したスライドをタブレット端末に入れておくことで、いつでも見ることができるようとする。

1 学年・組 なかよし学級 16名

2 場所 プレイルーム

3 単元名 「買ってワクワク 売ってドキドキ」

4 目標

- グループで協力して、お買いものごっこ準備をすることができる。
- 役割に分かれて、楽しくお買いものごっこに取り組むことができる。

5 指導計画(全 14時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	<ul style="list-style-type: none"> ・お買いものごっこをすること、スーパーマーケットへ見学に行くことを知り、スーパーマーケットの動画を見る。 ・活動の計画を立てる。 ・3つのたてわりグループでスーパーマーケットのどの売り場を担当するか話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーマーケットの動画を見ることで、スーパーマーケットの商品や、看板、キャッチコピー、レジでの様子などを想起できるようにする。
	2	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーマーケットへ見学に行く。 ・担当の売り場で自分が商品にしたい品物の写真を撮る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラ機能を活用することで、どの子どもも商品作りに関わるようとする。
	3		
	4	<ul style="list-style-type: none"> ・スーパーマーケットで撮ってきた写真を見て、どの写真を商品にするかグループで話し合う。 ・撮ってきた写真を参考にして、キャッチコピーを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・写真に撮って見ることで、商品や商品名、値段などの確認が簡単にできるようとする。

	5 6	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで協力して、撮った写真を PowerPoint に貼り付け、商品名、値段を付ける。 ・商品のキャッチコピーをグループで相談して決め、書き入れる。 ・PowerPoint で作った商品をグループごとに発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・PowerPoint を活用することで、たくさんの商品を簡単に作れるようになる。 				
2	7 8	<ul style="list-style-type: none"> ・役割を分担し、グループで協力して商品を作る。 <ul style="list-style-type: none"> ・PowerPoint で作った商品を印刷する。 ・商品をラミネートする。 ・写真にないもので商品として売りたいものがあるか話し合い、どのように用意するか考えて準備する。 <ul style="list-style-type: none"> ・絵にかく ・作る ・お店の看板や飾り付け等を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板にグループで作った商品を提示することで、自分や友だちのがんばりを認め合うことができるようになる。 				
	9	<ul style="list-style-type: none"> ・3つのたてわりグループに分かれて、それぞれができる役割を考え、お買いものごっこ担当を決める。 ・自分の担当する役割のグループで集まり、自分が練習する内容を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動きやせりふを PowerPoint で確認しながら練習できるようになる。 				
3	10 11	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の担当する役割のグループで動きやせりふを練習する。 <table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;">お客様</td> <td style="vertical-align: top;">お店側</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・商品を選ぶ ・商品を出す ・お金を支払う ・商品を受け取る </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・商品を確認する ・レジの操作をする ・お金の受け渡しをする ・商品を袋に入れる ・商品を渡す </td> </tr> </table> ・残金を確認する。 	お客様	お店側	<ul style="list-style-type: none"> ・商品を選ぶ ・商品を出す ・お金を支払う ・商品を受け取る 	<ul style="list-style-type: none"> ・商品を確認する ・レジの操作をする ・お金の受け渡しをする ・商品を袋に入れる ・商品を渡す 	<ul style="list-style-type: none"> ・せりふを動画で録画しておくことで、何度も自分で確認をして練習できるようになる。 ・お店側がレジスタディ (iPad アプリ) を活用することで、いくら返金したらよいのかを分かりやすくする。
お客様	お店側						
<ul style="list-style-type: none"> ・商品を選ぶ ・商品を出す ・お金を支払う ・商品を受け取る 	<ul style="list-style-type: none"> ・商品を確認する ・レジの操作をする ・お金の受け渡しをする ・商品を袋に入れる ・商品を渡す 						
	12	<ul style="list-style-type: none"> ・お買いものごっこ準備をする。 					
4	13 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで協力してお買いものごっこをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板での資料提示により、前時の学習や本時の活動の様子を想起できるようになる。 ・動画や写真で活動の様子を記録することにより、振り返りができるようになる。 				
	14	<ul style="list-style-type: none"> ・3年生を招いてお買いものごっこをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板での資料提示により、前時の学習や本時の活動の様子を想起できるようになる。 ・動画や写真で活動の様子を記録することにより、振り返りができるようになる。 				

6 本時の学習

(1) 目 標

- グループで協力して、お買い物ごっこをすることができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○ はじめのあいさつをする。 ○ 前時の学習を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・お買い物の流れを確認する。 ○ 本時のめあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">グループできょうりょくしておかいものごっこをしよう</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 活動内容を確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ・グループに分かれ、それぞれの役割を確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の活動の写真を電子黒板に提示することで、想起しやすくする。 ・売り手・買い手それぞれの動きをスライドで提示することで、お買い物の流れが確認できるようにする。 	電子黒板 タブレット端末 (指) • PowerPoint	<p>【関心・意欲・態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・活動への意欲をもつことができる。 <p>(行動観察)</p>
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ お買い物ごっこをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・前半、後半で役割を交代する。 <p>〈お店グループ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・商品を並べる。レジスタディ (iPad アプリ)、釣り銭、袋を準備してお客様を迎える。 ・計算係はお客様が選んだ商品をレジスタディで計算する。 ・お金係はお金を受け取ってお釣りを渡す。 ・商品係は商品を袋に入れてお客様に渡す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タイマーを活用することで、活動時間が視覚的にわかるようにする。 ・レジスタディを使うことで、容易に会計の操作を行ったり、金額に合った硬貨の種類・数を画像で確かめたりできるようにする。 ・売り手・買い手それぞれの動きを示したスライドをタブレット端末に入れておくことで、いつでも児童が見ることができるようにしておく。 	タブレット端末 (指) • タイマー機能 iPad (児) • レジスタディ タブレット端末 (児) • PowerPoint	<p>【関心・意欲・態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友だちと関わりながら取り組んでいる。(行動観察) <p>【技能・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの役割に応じた活動ができる。 <p>(行動観察)</p>
	<p>〈お客様グループ〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・買い物カードを見て、買い物する商品を全員で確認する。 ・かご係は商品を買い物かごに入れ、レジの人に渡す。 ・お財布係は代金を支払い、おつりを受け取る。 ・袋係は商品を受け取って持つ。 		タブレット端末 (児) • PowerPoint	<p>【知識・理解】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・買い物カードに書かれた商品を買うことができる。(行動観察) <p>【技能・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの役割に応じた活動ができる。 <p>(行動観察)</p>

まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> ・がんばりカードにシールを貼り、自分や友だちのがんばりを認め合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動中の写真を電子黒板に提示することにより、活動を振り返り、お互いのがんばりを認め合うことができるようにする。 	電子黒板 タブレット端末 (指)	<p>【関心・意欲・態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発表する子どもや写真を注意して見てることができる。 (行動観察) ・自分や友だちのがんばりを発表したり、友だちの発表を、興味を持って聞いたりしている。 (行動観察)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ おわりのあいさつをする。 			

(3) 板書計画

グループできょうりょくしておかいものごっこをしよう									
<p>電子黒板</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">投影内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>導入</td><td>前時の活動の様子（写真） 買い物の流れ</td></tr> <tr> <td>展開</td><td>タイマー</td></tr> <tr> <td>まとめ</td><td>本時の活動の様子（写真）</td></tr> </tbody> </table>	投影内容		導入	前時の活動の様子（写真） 買い物の流れ	展開	タイマー	まとめ	本時の活動の様子（写真）	<p>おきやくグループ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> ○○ △△ □□ </div> <p>おみせグループ</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> ○○ △△ □□ </div> <p>なかよくする きまりをまもる さいごまでがんばる</p>
投影内容									
導入	前時の活動の様子（写真） 買い物の流れ								
展開	タイマー								
まとめ	本時の活動の様子（写真）								