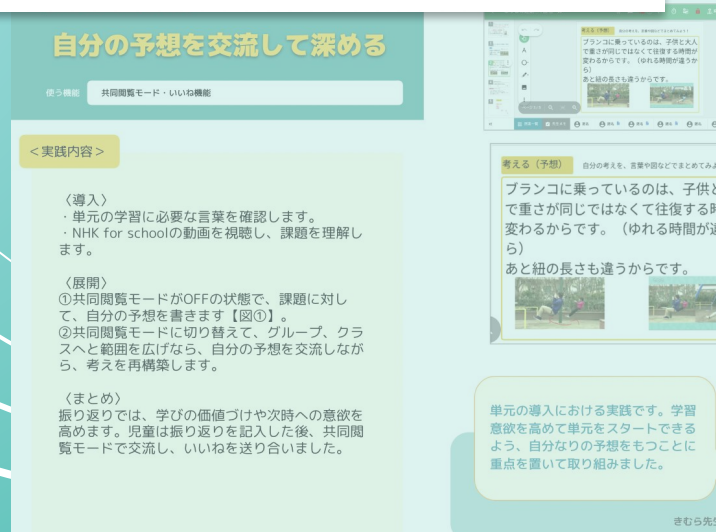
スクールタクト認定マスター

実践事例集

100 選



株式会社コードタクト

はじめに

このスクールタクト実践事例集100選は、スクールタクト認定マスターに応募いただいた先生方から寄せられた実践をもとに作成しました。

今回の事例集は、スクールタクトの機能を存分に発揮し、児童生徒主体となる学習を目指したものや、協働的な学びを実現しようと工夫された実践を数多く掲載しています。
例えば、グループ課題を使って、児童生徒がそれぞれグループで協力し合いながら学びを進めた実践や、編集部が思いつかないようなスクールタクトの機能を効果的に使った実践などがあります。
どの事例も、「この授業を通して、子供たちはとても楽しく学ぶことができたのだろうな」と、先生と子供たちの笑顔が思い浮かぶものばかりです。

この実践事例集をお読みいただく先生方にも、きっとお役に立つ事例が数多くあることと思います。ぜひ、多くの先生方が知恵を絞り、日々奮闘するなかで作り出した数々の実践をお読みいただき、明日からの授業作りに生かしていただければと思います。

本事例集が、先生方に新たなスクールタクト活用へのひらめきの場となることを願っています。

スクールタクト事例集編集部

目　次

1 はじめに

編集部がオススメする実践事例10選

8　写真に撮って考えを共有　小５・算数・直方体と立方体の体積
9　いいね機能で俳句の投票　小５・国語・俳句を作ろう
10　自由進度学習を見える化　小５・算数・角柱と円柱
11　技の組み合わせを考える　小５・体育・マット運動
12　ムーブパーツでリスニング　小６・英語・What ○○ do you like?
13　実験結果を全体で考察する　中３・理科・化学変化とイオン
14　座標軸で内容を分類する　中２・社会・消費生活と経済のしくみ
15　問題を作りクイズを出し合う　校種・学年・教科問わず
16　評価をもとに振り返る　小３・音楽・実技テストの評価
17　写真に撮って振り返る　小６・書写

アイデア豊富な授業実践＆活用TIPS

19　学校探検の様子を記録する　小１・生活・学校たんけん
20　学習交流を記録する　小３・国語・もっと知りたい、友達のこと
21　グループで意見を分類する　小３・国語・こまを楽しむ
22　単元を通して活用する　小３・国語・きつつきの商売
23　調べたことをまとめる　小３・国語・情報を引用するとき

24 **TIPS 活用アイデア　低学年・国語**
25 陣取りゲームをする　小１・算数・どちらが大きい
26 グループ活動で学びを広げる　小３・算数・長さ
27 写真に撮って学びを深める　小３・社会・学校の周りの様子
28 グループ課題で役割分担　小３・社会・市の様子
29 グループ課題で共同制作　小３・社会・市の様子
30 相互評価を見合う　小３・社会・市の様子
31 生き物の観察カード　小３・理科・春の自然にとびだそう
32 植物の成長を記録する　小３・理科・植物を育てよう
33 グループで活動を記録する　小３・理科・風やゴムで動かそう
34 漢字の学習方法を共有する　小学校・国語・漢字の学習
35 共同でアンケートを集計する　小４・国語・調べて話そう、生活調査隊
36 いいなと思う学びを共有する　小４・国語・つなぎ言葉
37 学習の感想を1つのシートに　小４・国語・一つの花
38 読書感想を交流する　小５・国語・私と本
39 課題を学級全体で考える　小５・国語・よりよい学校生活のために
40 友達の考えから学びを深める　小６・国語・話し言葉と書き言葉
41 自分の考えを伝える　小６・国語・お気に入りの短歌を選ぼう
42 漢字の成り立ちを考える　小６・国語・漢字のなりたち
43 欠席児童にも課題を配る　小６・国語・文の組み立て

44 **TIPS 活用アイデア　全学年・国語**

45 テープ図を描いて問題を解く　小４・算数・倍の見方

46 ヒントで学びを深める　小５・算数・小数のわり算

47 図形ツールで理解を深める　小５・算数・小数のわり算

48 多様な考えを共有する　小５・算数・図形の面積

49 グループ課題で問題作り　小６・算数・文字と式

50 **TIPS 活用アイデア　全学年・算数**

51 比較機能で考えを見合う　小５・社会・あたたかい土地のくらし

52 白地図に印を付ける　小５・社会・くらしを支える食料生産

53 グラフから読み取る　小５・社会・ 高い土地のくらし

54 データからの気づきを共有　小５・社会・ 国土の気候と地形の特色

55 調べたことをまとめる　小５・社会・あたたかい土地のくらし

56 考えの相違点や類似点を探す　小５・社会・情報を生かすわたしたち

57 自由進度学習で学びを進める　小６・社会・国の政治のしくみと選挙

58 自分の考えを整理する　小６・社会・縄文と弥生

59 **TIPS 活用アイデア　高学年・社会**

60 疑問を共有し問題を発見する　小４・理科・ものの体積と温度

61 自分の予想を交流して深める　小５・理科・ふりこの運動

62 ムーブパーツでビンゴ　小学校高学年・英語・全単元

63 夏休みの思い出を書く準備　小６・英語・夏休みの思い出

64 コメント機能で相互鑑賞 小５・図工・のぞいてみると

65 グループ課題で作戦シート 小４・体育・フラッグフットボール

66 なわとびカードを電子化 小６・体育・なわ跳び

67 水泳の学習を振り返る 小６・体育・水泳学習

68 ワードクラウドで見える化 小６・保健・病気の予防

69 友達の考えを取り入れる 小６・保健・病気の予防

70 道徳ワークのポートフォリオ 小６・道徳

71 家庭学習の予定を立てる 小６・家庭学習

72 総合の活動を振り返る 小５・総合的な学習の時間・お米を学ぼう

73 クラス会議の議題箱 小６・学級活動・クラス会議

74 情報モラルを学び合う 小６・学級活動・情報モラル

75 修学旅行の計画作り 小６・修学旅行

76 共同編集モードで作品作り 小６・総合的な学習の時間・鎌倉・箱根 歴史の旅

77 **TIPS 活用アイデア　学級活動・特別活動**

78 **TIPS 活用アイデア　評価・振り返り**

79 学級目標をつくる 中１・学級活動・学級目標づくり

80 写真を投稿して交流する 中１・学級活動・写真日記

81 行事のスローガンを考える 中３・学級活動・合唱祭に向けて

82 英語課題に継続して取り組む 中高・英語・音声課題の提出

83 オリジナル問題をつくる 中２・数学・等式の変形

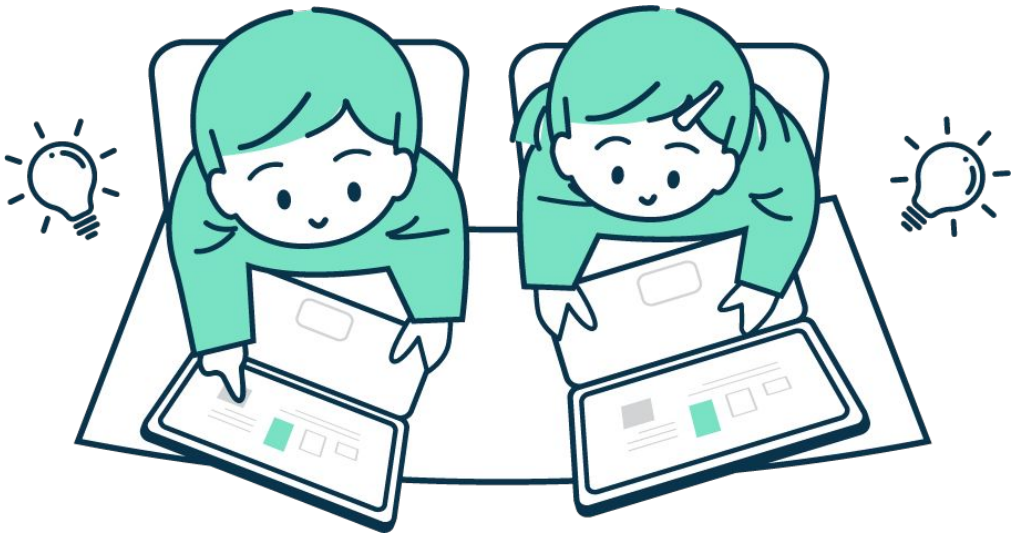
84	グループ課題で調べ学習	中１・理科・動物の分類
85	植物の成長を記録する	中１・理科・生物の育成
86	「いいね」で交流する	中１・理科・動物の体のつくりと生活
87	実験結果を表にまとめる	中３・理科・化学変化とイオン
88	実験の様子を記録する	中３・理科・化学変化とイオン
89	調べたことを図に表す	中１・技術・エネルギー変換
90	絵や写真で理解を深める	中２・技術・情報の技術
91	自分のやり方で取り組む	中2・社会・日清･日露戦争と近代産業
92	思考ツールで整理をする	中３・社会・現代の日本と私たち
93	ムーブパーツで思考を可視化	高１・歴史総合・明治維新と日本の立憲体制
94	コンセプトマップを作る	高１・歴史総合・第一次世界大戦期の日本
95	制作物を観賞･交流する	中２・美術・校内掲示ポスター制作

96 **そのまま使える課題テンプレート**

本事例集をお読みになるにあたって

・投稿いただいた事例内容を一部編集しているところがあります。
・著作権法上、マスキング処理をして見づらいところがあります。先生方の実践内容がそのまま伝わるようにできる限りの配慮していますが、ご投稿いただいた先生方、並びに、お読みいただく皆様にご了承いただきたく思います。

編集部がオススメする
実践事例10選



小５・算数・直方体と立方体の体積

写真に撮って考えを共有

使う機能　共同閲覧モード・カメラ機能

＜実践内容＞

〈導入〉
「1㎤の積み木を24個使って、箱の形を作ろう」という学習課題をつかみます。

〈展開〉
①児童一人ひとりが自席で24㎤の箱の形を複数作り、カメラ機能で撮影したものをキャンバスに貼り付けて提出します【図①】。

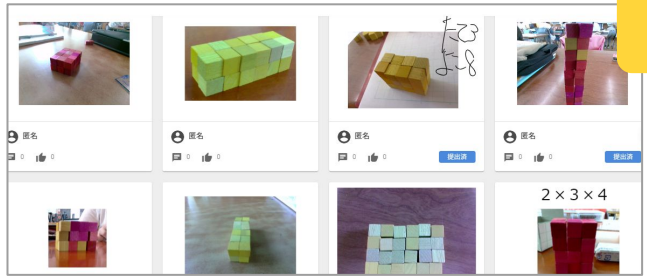
②共同閲覧モードを使い、他者が作った箱の形を閲覧し、感想を伝え合います。

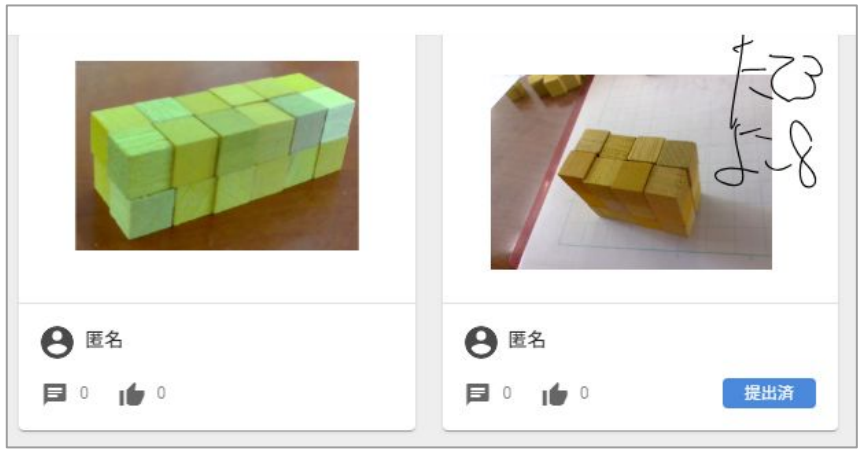
③１段目にいくつ並んでいるかを、面積の公式を使って求めます。何段あるのかを数え、面積とかけ算すると、どれも24㎤になることを理解します。（1×24×1、2×3×4、3×4×2 等）

〈まとめ〉
体積の公式「たて×横×高さ」について理解します。

おすすめポイント
カメラ機能を使って多角的な授業を実践！

図①





直方体や立方体の体積について理解しやすくなるよう、実際に1㎤の積み木を使って、カメラ機能で撮影しました。同じ24㎤でもいろいろな形のものがあるということを理解し、体積の求め方について考えるきっかけとしました。

maruha先生

小５・国語・俳句を作ろう

いいね機能で俳句の投票

使う機能　共同閲覧モード・匿名モード・いいね数の非表示

＜実践内容＞

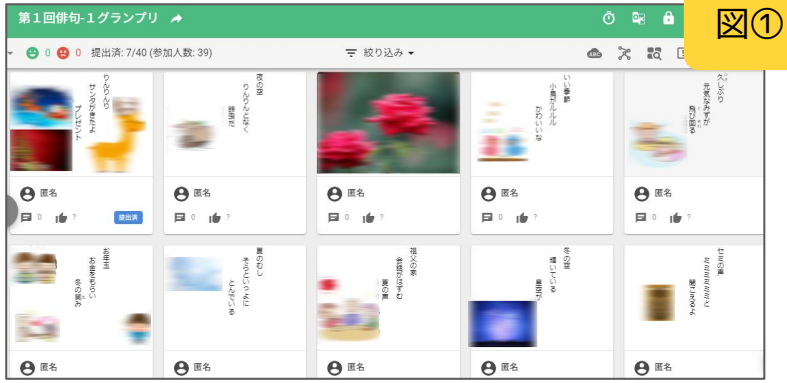
〈導入〉
俳句の書き方、ポイントを確認します。

〈展開〉
①前時に作った俳句をよりよくなるよう推敲します。
②作品をスクールタクトに書いて、俳句のイメージに合う挿絵を入れます【図①】。
③いいね機能を使って投票の時間を取り、グランプリ及び上位入賞者（七歌仙）を決めます。
投票する時には、匿名モードをオンにして、いいねの数を非表示に設定します。そして、共同閲覧モードに切り替えることで、作者や投票数が分からないようにします。

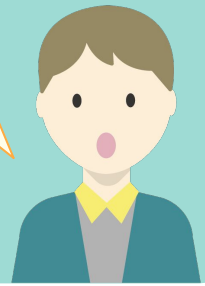
〈まとめ〉
名前やいいねの数を見えるように切り替え、各作品の作者と投票数を発表します。そして、入賞した作品のよいところについて話し合います。

おすすめポイント
匿名モードといいね機能を効果的に活用！

図①



児童の作った俳句をスクールタクトで共有し、いいね機能を使用してクラスの俳句グランプリを開催しました。名前を匿名にして、いいね数を非表示にして投票しました。



かめせんせい先生

小５・算数・角柱と円柱

自由進度学習を見える化

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ

おすすめポイント
自由進度学習で「主体的な学び」を促進！

＜実践内容＞

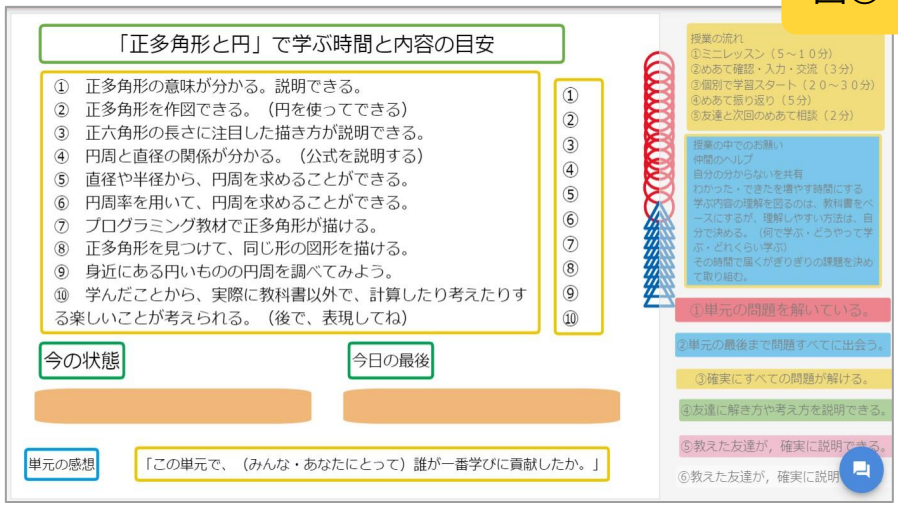
単元内自由進度学習をする際に、一人ひとりの取り組みの状況を把握し、毎回の振り返りを記入する課題です。

①自由進度学習を進めるための項目の書き方を伝えます【図①】。黄枠に単元の内容が書かれ、○と△のムーブパーツを動かして進度を記録します。枠外には、進め方や注意事項が書かれています。

②授業の最後に、「今の状態」「今日の最後」の状態を、右のムーブパーツを移動させます。そして、活動の振り返りをします。
初回は、振り返りのやり方を確認します。以降、振り返りを自分のタイミングで行うようにします。

③2回目以降は、授業の冒頭に、前の時間の振り返りを友達と読み合ってから学習を始めます。

図①



このワークシートによって、子供たち自身も、自分が何を理解しているか、何に取り組んだらよいかを振り返ることができます。

たいち先生

小５・体育・マット運動

技の組み合わせを考える

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ

＜実践内容＞

〈導入〉
主要な技をムーブパーツに設定した課題を配布します。児童はムーブパーツを動かしながら自分のできる技の組み合わせを作成ます【図①】。

〈展開〉
ムーブパーツで作成した技の組み合わせをもとに、練習を行います。また、共同閲覧モードにして、グループのメンバーからの意見やアドバイスを受けて、技が美しいつながりになるようにムーブパーツを動かしながら技の順番を変更したり追加したりしながら整理します。

〈まとめ〉
完成した技の組み合わせを発表し、振り返りを記入します。

おすすめポイント
ムーブパーツを使って”自己選択”&”自己決定”

図①

展開では自分の技の出来栄えや技のつながりなどを友達から見てもらい、その意見をもとにムーブパーツを動かし技の入れ替えや追加などを行えるように設定しました。

taka先生

小６・英語・What ○○ do you like?

ムーブパーツでリスニング

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ

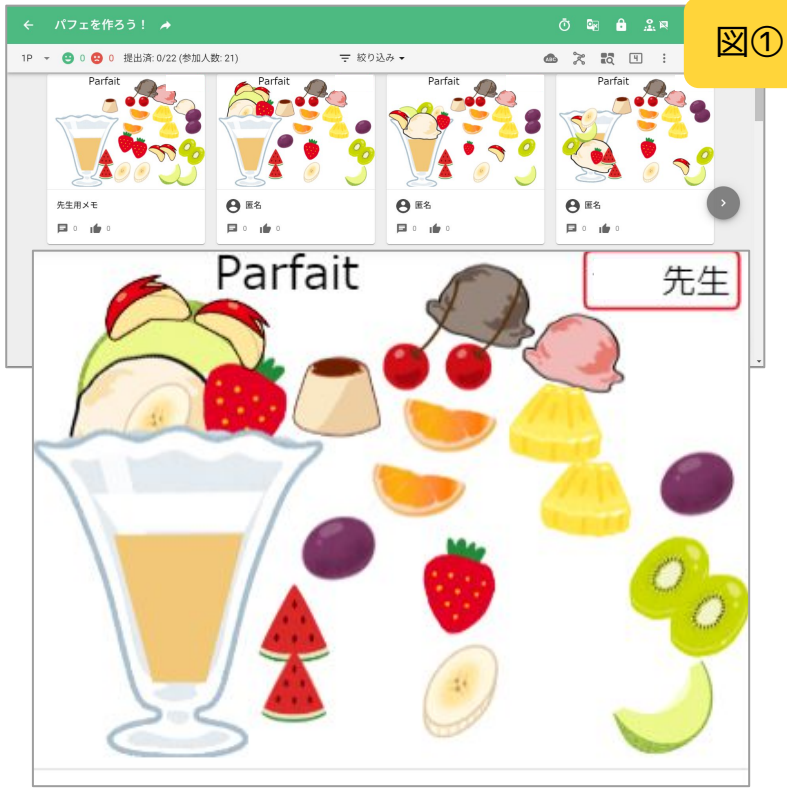
＜実践内容＞

〈導入〉
”What ○○ do you like?”と投げかけ、その返答をヒアリングできることを目標とします。

〈展開〉
ALTの好きな果物でパフェを作る活動を行います。ALTに対して”What fruits do you like?”と質問し、ALTの好きな果物を聞き取る活動を行います。その後、あらかじめ用意していた果物のムーブパーツを動かして、聞き取った内容をもとに、パフェをキャンバス上で作成します【図①】。

〈まとめ〉
ALTとの活動を参考に、友達同士で質問し合う活動を行い、さらに理解を深めていきます。

おすすめポイント
はさみを使った絵カード準備の必要なし！



図①

展開では、ヒアリングに集中し、聞こえてきたものをムーブパーツを用いてパフェの完成に近づけていきました。事前準備なども少なく、授業への理解度がさらに深まりました。

taka先生

中３・理科・化学変化とイオン

実験結果を全体で考察する

使う機能　共同閲覧モード・グループ課題

＜実践内容＞

〈導入〉
前時に行ったグループ課題の実験結果を共同閲覧モードで共有し、実験の考察に取り組みます【図①】。

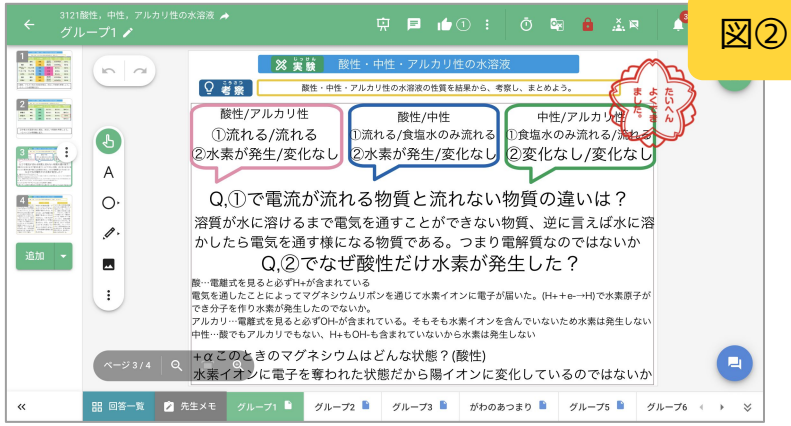
〈展開〉
実際の実験結果と、理想的な実験データの両方をもとにそれぞれの水溶液同士を対比・類比することで共通点や相違点を見つけ出します【図②】。また実験結果から、電流が流れる物質と流れない物質の違いや、酸性の水溶液のみ水素が発生した理由を考察します。

〈まとめ〉
酸性やアルカリ性の本質が何であるかを考察し、まとめます。

おすすめポイント
グループ課題を使って実験班で協働的な学び！

図①

図②



グループ課題を使って実験班で1つのキャンバスを共有・編集しながら協働学習を行いました。
1つの結果から多面的に考察を行うことができた授業となりました。

やまざ先生

中２・社会・消費生活と経済のしくみ

座標軸で内容を分類する

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ・シンキングツール

おすすめポイント
思考ツールで考えを分かりやすく整理！

＜実践内容＞

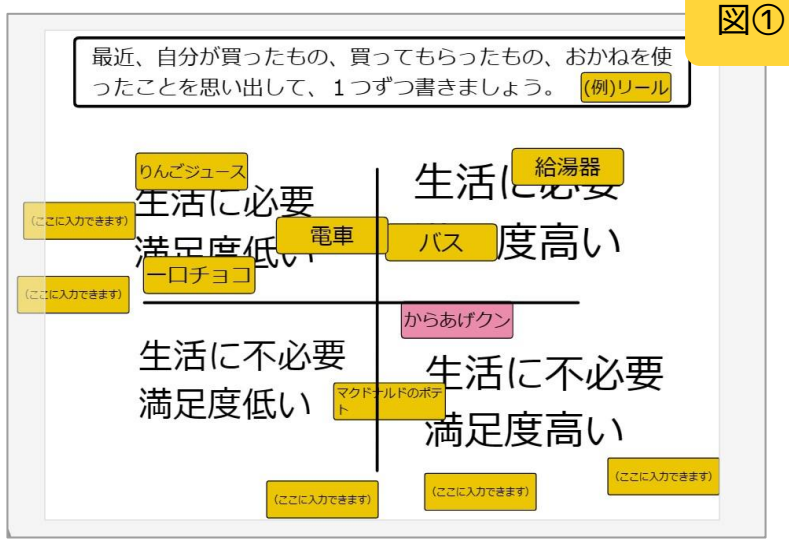
〈導入〉
お小遣いの金額についてアンケートを実施して「お金」の使い方について関心を高めます。

〈展開〉
①最近購入したものを記入します。
②「必要性」「満足度」の座標軸に合わせて、テキストを動かして整理します【図①】。
③共同閲覧モードにして、お小遣いを上手に使えていると思う人に「いいね」を押します。
④動画「おかねをステキに使うのだ」を視聴して、よりよいお金の使い方について学習します。

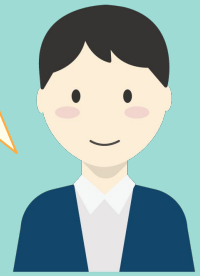
〈まとめ〉
振り返りを記入します。

＊本授業は、金融教育ウェブサイト「はまぎんおかねの教室」を用いて株式会社横浜銀行と共同で実践しました。

図①



最近購入したものをテキスト入力して「必要性」「満足度」で座標軸に整理することで、よりよいお金の使い方について考えました。



ないき先生

校種・学年・教科問わず

問題を作りクイズを出し合う

使う機能　回答欄ツール・回答欄のCSVダウンロード

＜実践内容＞

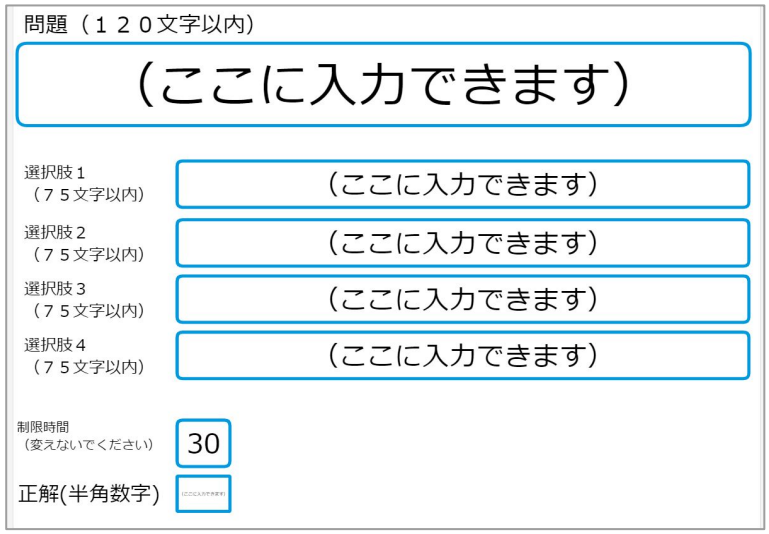
〈導入〉
クラスでのお楽しみクイズや自己紹介クイズ、単元のまとめでの知識・技能の確認をねらった問題などを、自分のキャンバスに作る旨を伝えます。

〈展開〉
①自分のキャンバス上に、問題を作ります【図①】。
②先生は回答欄のCSVダウンロードから、児童が作成した問題をダウンロードします。
③教育用クイズアプリ（Kahoot!など）に、児童が作った問題のCSVファイルを取り込んで、問題をクラス全体で共有します。

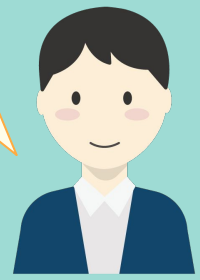
〈まとめ〉
クラスみんなで、お互いが作成した問題を解き合います。

おすすめポイント
CSVファイルの出力機能で他アプリと連携！

図①



回答欄のCSVダウンロードを使用することで、児童生徒が考えた問題をそのまま教育用クイズアプリに反映することができます。また問題の解き合いでは、楽しそうに問題に取り組む子供の姿が見られました。



坪木有大先生

評価をもとに振り返る

使う機能　ペンツール・テキスト入力

＜実践内容＞

「音楽の実技テストの評価（結果）を知りたい」との児童の声が多かったことから、指導と評価を一体化させ、さらにその振り返りを児童が記入することで、次の学習内容に学びを繋げていくことができると考えました。

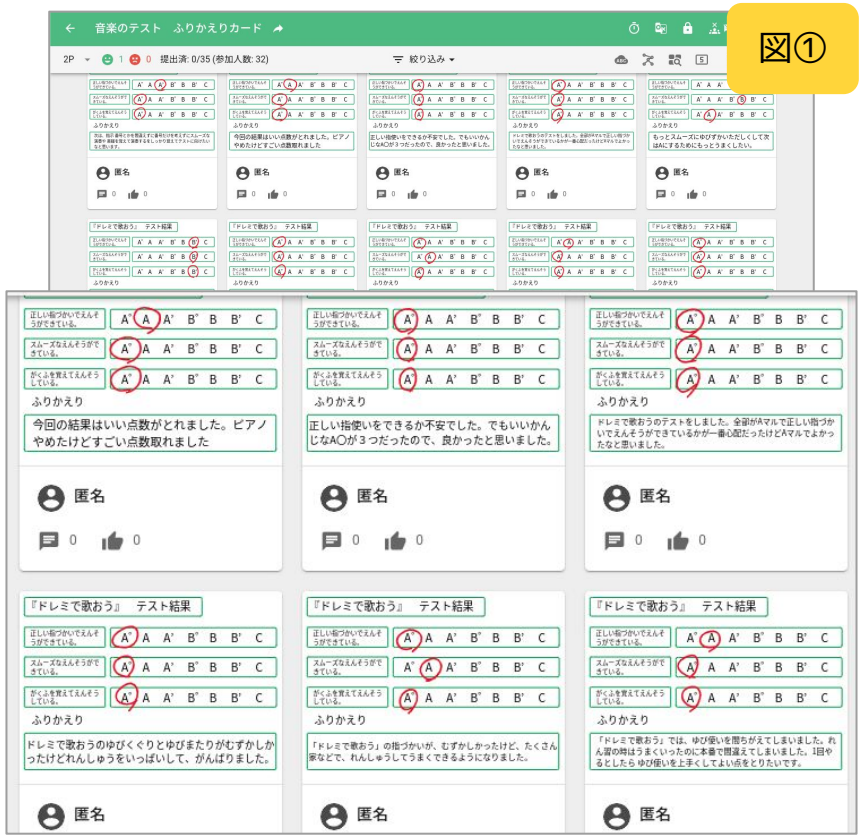
①その単元の学習が始まる際に、先生は評価の観点を児童に伝えます。

②評価の観点を踏まえて児童は学習に取り組みます。

③単元の最後に実技テストを行う時、先生はその評価を一人ずつのキャンバスに記入します。

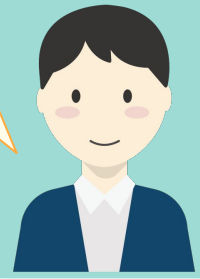
④実技テスト後、児童はその評価を踏まえて振り返りを記入し、次の単元の学習に向けて新しい目標を設定します【図①】。

おすすめポイント
リアルタイムのやりとりで、指導と評価の一体化！



図①

音楽の実技テストの評価を、教員がワークシートに直接入力し、児童はその結果をふまえて振り返りを記入しました。



Nicchi先生

小６・書写

写真に撮って振り返る

使う機能　カメラ機能・共同閲覧モード

＜実践内容＞

〈導入〉
手本の画像をあらかじめPNG形式で透過して用意し、配布します。

〈展開〉
児童は作品を書いたらカメラ機能で撮影し、大きさを合わせて手本に重ねます。自分の作品と手本との違いを比較します。また、共同閲覧モードに切り替えることで、友達の作品を見て、自分の作品の改善点を見つけます【図①】。

〈まとめ〉
本時の中で最も良くできたと思う作品を撮影し、振り返りを記入して提出します。

〈他にも…〉
前時と作品を比較できる実践例もあります。ポートフォリオとして、成長を記録することができます。

	第１時	第２時
作品		
振り返り		

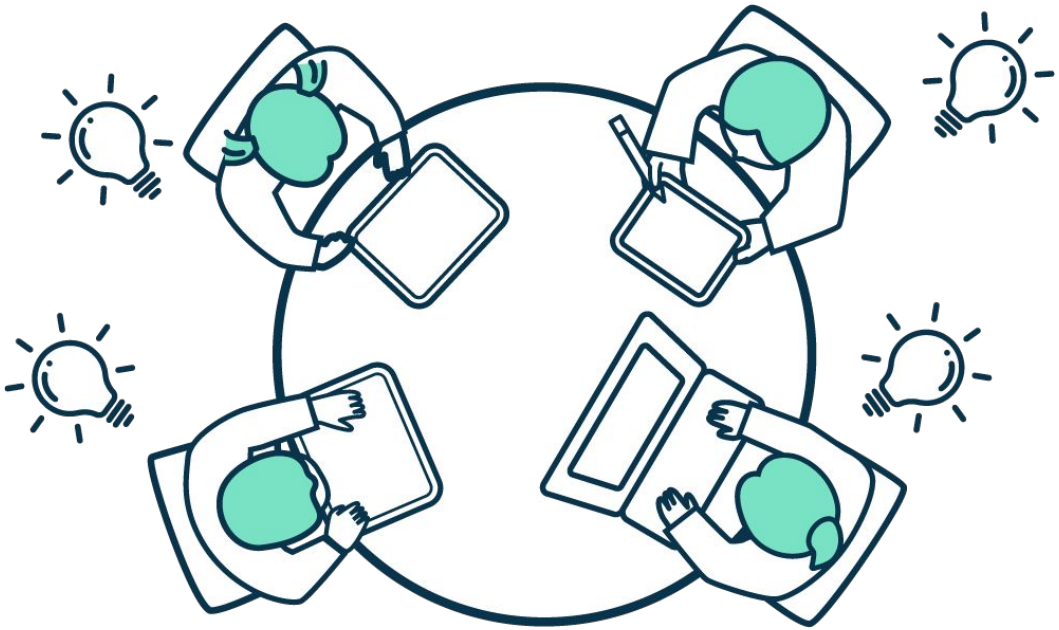
おすすめポイント
画像の透過で比較をしやすく！

図①

振り返りを記入することで、複数回に分けて練習して提出した内容を評価する際に、その時の考えや字の変化をポートフォリオとして見取ることができるようになりました。

taka先生

アイデア豊富な
授業実践＆活用TIPS



学校探検の様子を記録する

使う機能　カメラ機能

＜実践内容＞

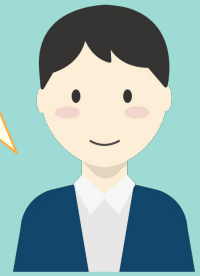
〈導入〉
学校探検の内容と、基本的なタブレット端末の使い方を確認します。

〈展開〉
端末を持って学校内を探検し、決められた特別教室をカメラ機能を使って写真に撮り、キャンバスに貼り付けます【図①】。

〈まとめ〉
教室に戻り、テレビに画面を映しながら、互いのキャンバスを見合い、学習の振り返りをします。

図①

自分たちで写真を撮ったり、画像を決められた枠に配置させたりするタブレットの基本的な操作を体験しながら学校を探検することができました。



Nicchi先生

小３・国語・もっと知りたい、友達のこと

学習交流を記録する

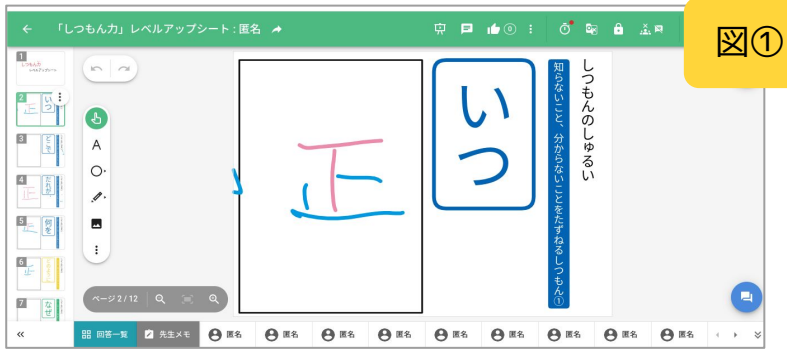
使う機能　ペンツール・回答欄ツール

＜実践内容＞

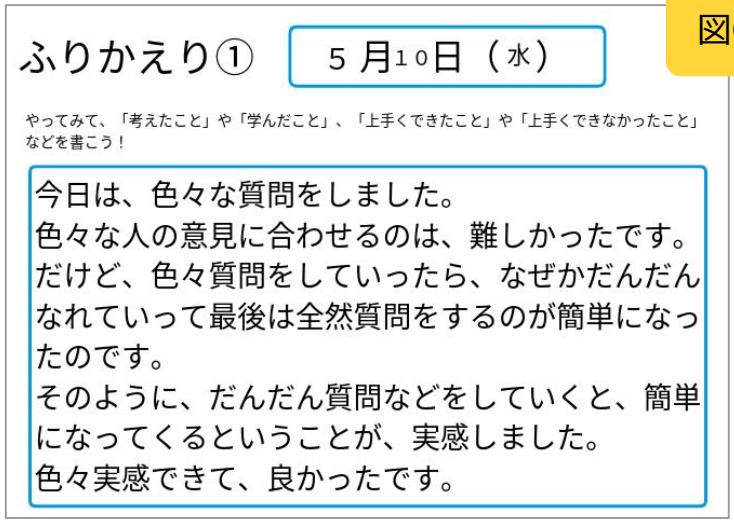
〈導入〉
今まで取り組んできた「友達に知らせたいこと」を発表し合い、単元の目標である「知りたいことを考えて、質問する」学習を２時間行うことを確認します。

〈展開〉
「いつ」「どこで」「だれが」「なにを」「どのように」「なぜ」の６つの6つの質問の種類別にページを作り、自分が友達に聞くことができた質問のページに正の字を書いていきます【図①】。また、学習の１時間目と２時間目ではペンの色を変えることで、前の時間にはできなかった質問の種類に挑戦していくよう声をかけます。

〈まとめ〉
自分の「しつもん力」がレベルアップできたかどうか、振り返りのページに記入して、学習のまとめをします【図②】。



図①

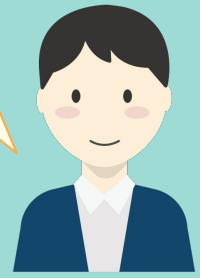

ふりかえり①　５月10日（水）

やってみて、「考えたこと」や「学んだこと」、「上手くできたこと」や「上手くできなかったこと」などを書こう！

今日は、色々な質問をしました。
色々な人の意見に合わせるのは、難しかったです。
だけど、色々質問をしていったら、なぜかだんだんなれていって最後は全然質問をするのが簡単になったのです。
そのように、だんだん質問などをしていくと、簡単になってくるということが、実感しました。
色々実感できて、良かったです。

図②

質問の種類ごとに色分けをしたり、記録の方法を工夫したりして、学習を重ねていくことでの自分自身の成長を可視化できるよう工夫しました。



Nicchi先生

小３・国語・こまを楽しむ

グループで意見を分類する

使う機能　ムーブパーツ・グループ課題

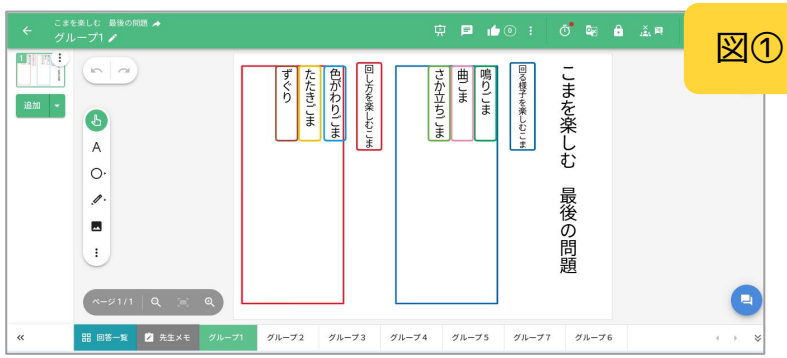
＜実践内容＞

〈導入〉
今まで学習してきた説明文の各段落の内容を2つの観点で分けることを本時の課題として確認します。

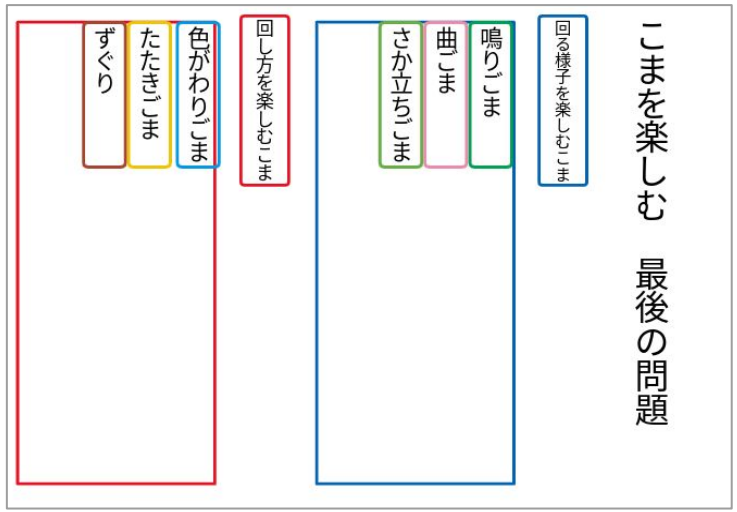
〈展開〉
①説明文の各段落で紹介されていた「こま」の名前をムーブパーツにして用意し、グループ課題として配ります。

②グループごとに話し合い、各段落で紹介されていた「こま」が「回る様子を楽しむこま」と「回し方を楽しむこま」のどちらに当てはまるかを今までの学習の軌跡がまとめられたノートなどを見直して考え、ムーブパーツを動かして整理していきます【図①】。

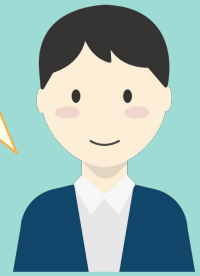
〈まとめ〉
グループで考えた結果を全体で共有し、ノートに授業の振り返りを記入します。



図①



ムーブパーツを使って、説明文の学習のまとめを行いました。
グループ課題を用いることで、グループの仲間と話し合い、その結果をまとめることができました。



Nicchi先生

小３・国語・きつつきの商売

単元を通して活用する

使う機能　共同閲覧モード

＜実践内容＞

単元を通して使うことができる課題です。

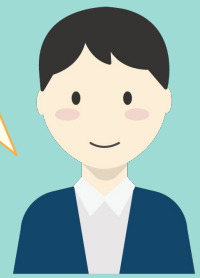
1ページ目：表紙
2ページ目：単元を通した目標を記入するページ
3ページ目：初読の感想を記入するページ
4ページ目：教科書本文の内容をまとめるページ
5ページ目：教科書の内容を踏まえ、自分で考えたお話の設定をまとめるページ（記入例）
6ページ目：教科書の内容を踏まえ、自分で考えたお話の設定をまとめるページ①【図①】
7ページ目：教科書の内容を踏まえ、自分で考えたお話の設定をまとめるページ②
8ページ目：単元の最後に学習の振り返りを記入するページ【図②】

それぞれのページを学習の内容に合わせて活用します。

図①

図②

共同閲覧モードにすることで、お互いの進捗を確認しながら学習を進めることができました。



Nicchi先生

調べたことをまとめる

使う機能　共同閲覧モード

＜実践内容＞

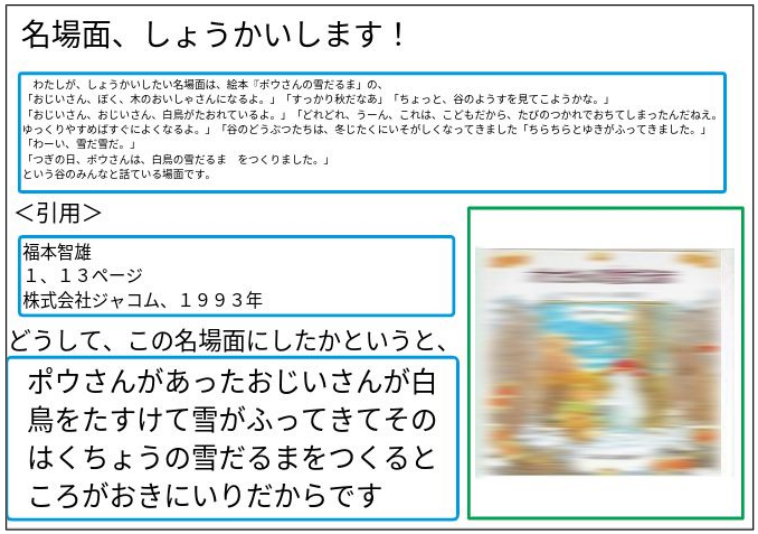
「情報の引用方法」の学習として３時間分の課題を作成しました。

①教科書を用いて、引用する際に気を付けるべきルール（本文の抜き出しや出典の明記など）の確認します。

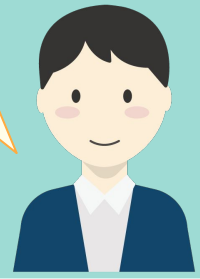
②図書館の本を使って、その本の紹介文をキャンバスにまとめます。その時に、事前に学習した引用のルールを守りながら課題に取り組みます【図①】。

③活動中に、共同閲覧モードにして互いの進捗状況を確認し、友達の意見を参考に自分のキャンバスの内容を改善していきます。

図①



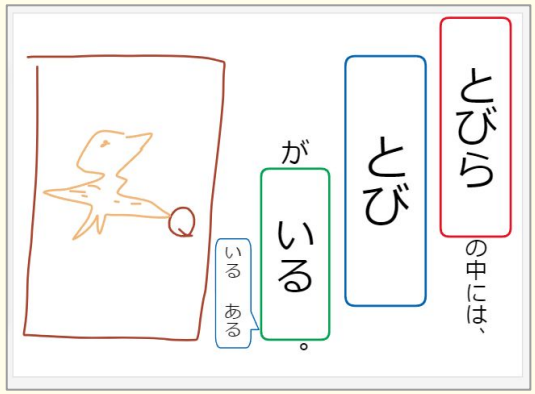
本の紹介文を作成する過程で情報の引用方法について学ぶことをねらいとしました。 活動中に共同閲覧モードに切り替えることで、自分と友達の書き方を見比べ、改善することができました。



Nicchi先生

ことばを見つけよう

低学年でも簡単な操作から、楽しく取り組むことができます。



いわ先生

しりとりをしよう

家庭学習として、保護者の方としりとりを行う課題を出しました。

いわ先生

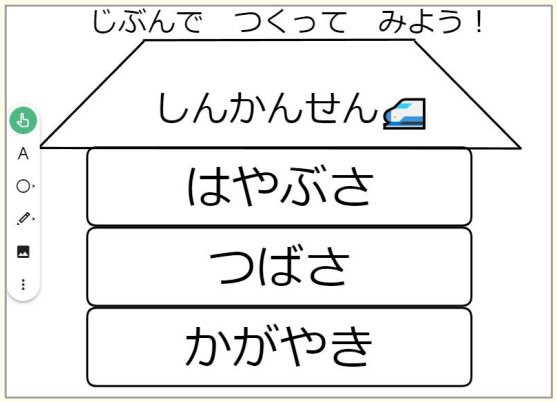
カタカナを見つけよう

身近なカタカナのつく言葉を探して写真に撮りました。

いわ先生

ものの名前

上にそのものの総称を書いて、下に具体的な名前を書いていきます。



いわ先生

陣取りゲームをする

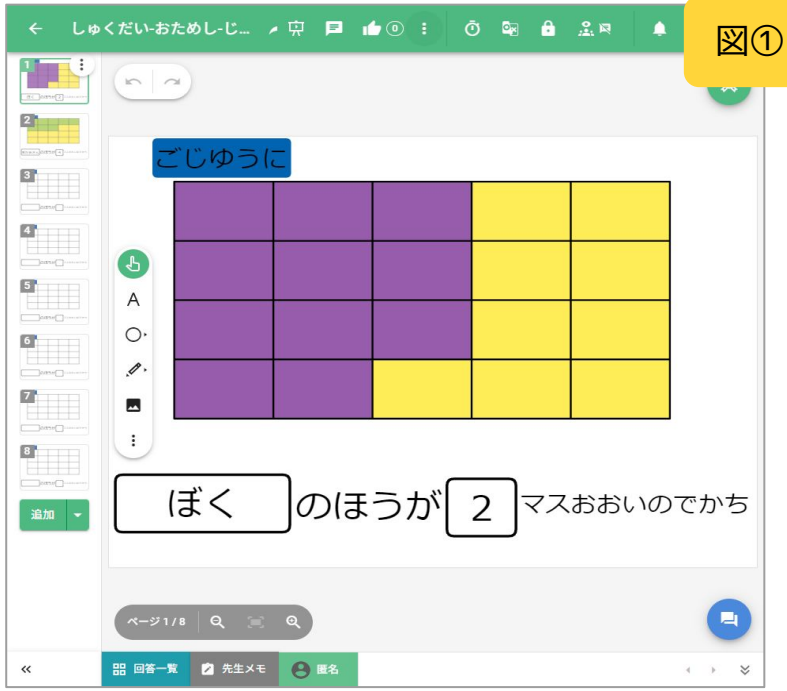
使う機能　表機能・共同編集モード

＜実践内容＞

〈導入〉
キャンバスに表を作成して陣取りゲームをします【図①】。

①２人組になります
②じゃんけんをします
③勝った方のキャンバスを使います
④じゃんけんをします
⑤勝ったら1ます塗ります
⑥④⑤を繰り返します
⑦どちらが勝ちか話し合います

〈まとめ〉
マス目を数えることで、大きさが比べられることを確認し、練習問題に取り組みます。



図①

スクールタクトを使うことで、プリントを何枚も印刷しなくても、ペアになって何度でも取り組むことができます。

いわ先生

グループ活動で学びを広げる

使う機能　共同閲覧モード・グループ課題・カメラ機能

＜実践内容＞

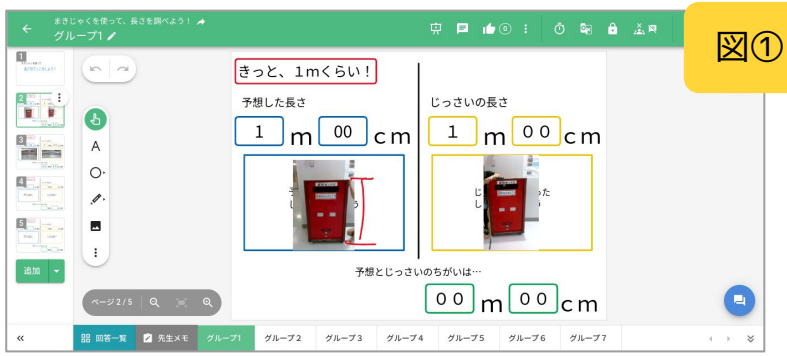
「長さ」の単元の導入として、2時間分を本課題で学習します。

①学習を始める前に、グループ課題を全体で確認します。

②グループで協働して、校内の1m、5m、10m、15mだと思うものを写真に撮って教室に戻ってきます。この際、共同閲覧モードを活用し、グループ間で写真を見比べ、お互いの考えを説明します。

③2時間目に、写真を撮ったものの実際の長さを図り、予測との誤差を計算します【図①、②】。

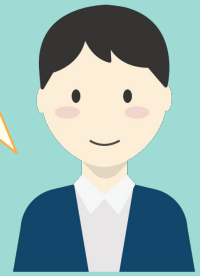
④誤差が最も小さかったグループを発表し、学習を振り返ります。



図①

図②

グループでの活動を共有することで協働的な学びを促します。また予測から実測の誤差を計算させることで学びを広げました。



Nicchi先生

写真に撮って学びを深める

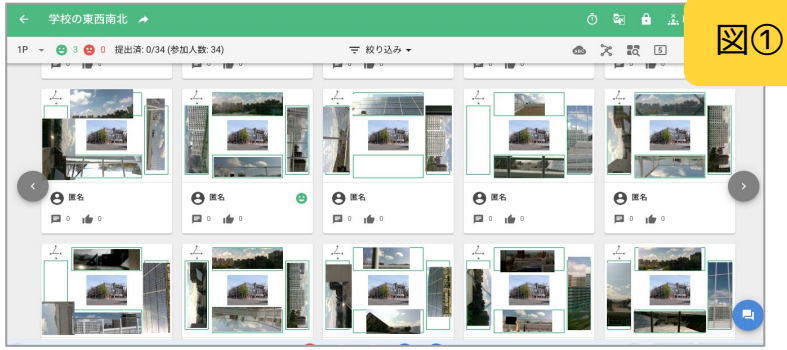
使う機能　共同閲覧モード・カメラ機能

＜実践内容＞

〈導入〉
教科書を用いて、東西南北の方位を学習します。また、方位磁針を児童に配り、使い方を確認します。

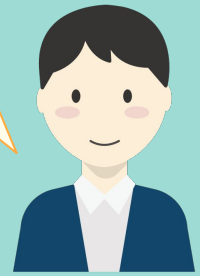
〈展開〉
学校の屋上に上がり、児童はそれぞれ方位磁針を用いて東西南北を確認しながら、学校の周囲の写真を撮影し、スクールタクトのキャンバスに貼り付けます。また、東・西・南は写真を貼り付けて、向きを回転させます【図①】。

〈まとめ〉
教室に戻り、共同閲覧モードでお互いのキャンバスを見合います。
次時以降にこの課題を使って、学校の周りの街の様子について学習を深めていきます。



図①

スクールタクトに写真を貼り付けて、教科書と同じように学校の東西南北の様子を表しました。



Nicchi先生

グループ課題で役割分担

使う機能　グループ課題・ムーブパーツ・URLの貼り付け

＜実践内容＞

グループで協力しながら校区地図にムーブパーツに設定した地図記号を移動させていきます。

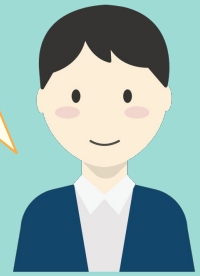
グループ課題とすることで、児童は自分たちのタブレット端末を活用して、①スクールタクトの操作をする児童、②地図アプリを使って校区内の施設を調べる児童、③地図記号を調べる児童など、役割分担をして学習を進めることができます。

また、自分の家の記号もムーブパーツで用意することで、より自分の地域に愛着をもって、生活経験（「家の隣に郵便局があるんだよ！」など）を生かして学習を進めることができます。

地図が完成した後には、共同閲覧モードでお互いの地図を見合います【図①】。

図①

キャンバス内にURLを貼り付けることで、児童がそのリンクをクリックして地図記号を調べ、主体的に学習を進めていくことができました。



Nicchi先生

グループ課題で共同制作

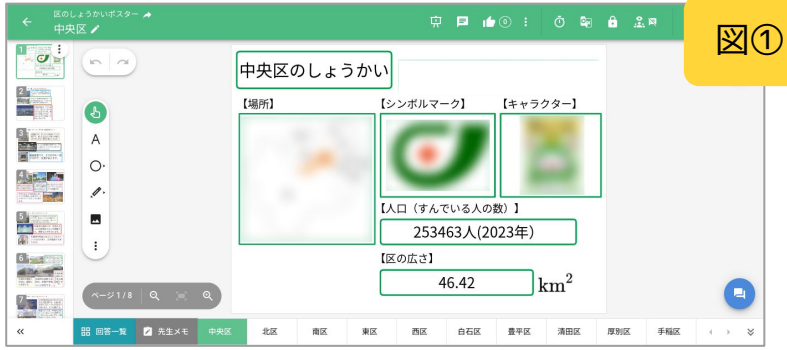
使う機能　グループ課題・プレゼンテーションモード

＜実践内容＞

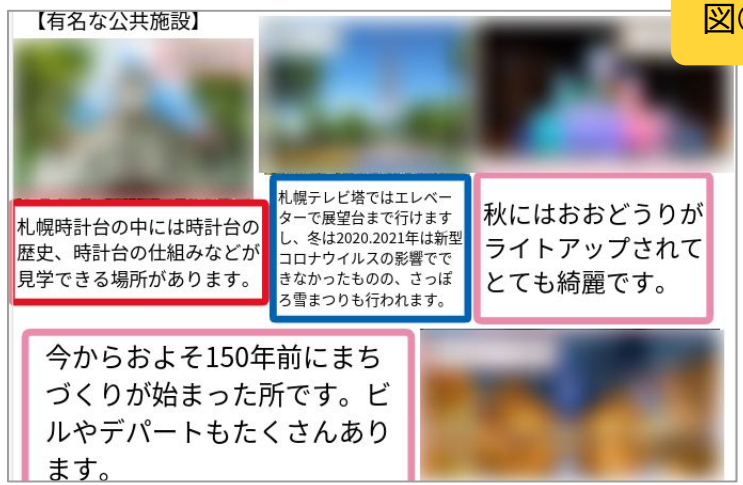
グループ課題機能を使って、各区ごとにグループを作り、担当する区をアピールするポスターを作ります。

１枚目には、それぞれ自分たちが担当した区の基本情報を、２枚目以降は「土地の様子」「交通の様子」「公共施設」「アピールポイント」と内容をまとめていきます【図①】。

〈学習を終えて〉
単元の導入で「みなさんはこれから区長となり、自分の区をアピールして人口を増やしてください」と設定を付加したことで、子供たちは担当した区について主体的に調べたり、区の人口を増やすために、アピールしたい情報は何かを精査しながら学習を進めることができました。

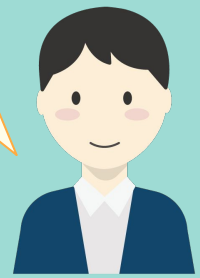


図①



図②

４時間かけて、児童が主体的にポスター作りに取り組みました。ポスター完成後はプレゼンテーションモードを使って、「区のポスター交流会」を行いました。



Nicchi先生

相互評価を見合う

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ・ペンツール

＜実践内容＞

児童が調べてまとめた、自治体についての「発表会」で活用します。

それぞれが調べてまとめてきた「区の様子」について、お互いの発表を聞き、発表について観点ごとに５段階で評価します【図①】。

５段階評価はペンツールを使って丸をつけたり、図形ツールの星に色を付けたムーブパーツを用意しておき、児童が動かして評価します。

最後に「その区に住みたくなったか」について5つの星とその理由をもとに評価します【図②】。

図①

北区

内容のくわしさ	5　4　3　2　1
発表のわかりやすさ	5　4　3　2　1
スライドの見やすさ	5　4　3　2　1
住んでみたいレベル	★★★★☆

ひょうかの理由

内容の詳しさは、知らない公共施設や美味しそうな飲食店などがあったので、行ってきたくなりました。

図②

ぼくが/わたしが

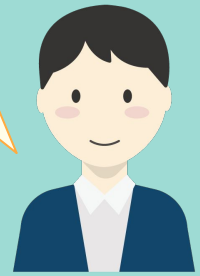
１番「住みたい！」と思った区は…

厚別区　です！！

なぜかというと…

ゆうめいな公共施設や、厚別区のマップをよく見つけたなと思ったからです。

始めは共同閲覧モードをOFFにして個人で評価を記入し、全員の評価がそろってから、共同閲覧モードに切り替えました。発表後の振り返りや、評価の高かった発表の理由を全体で共有することができました。



Nicchi先生

生き物の観察カード

使う機能　共同閲覧モード・カメラ機能

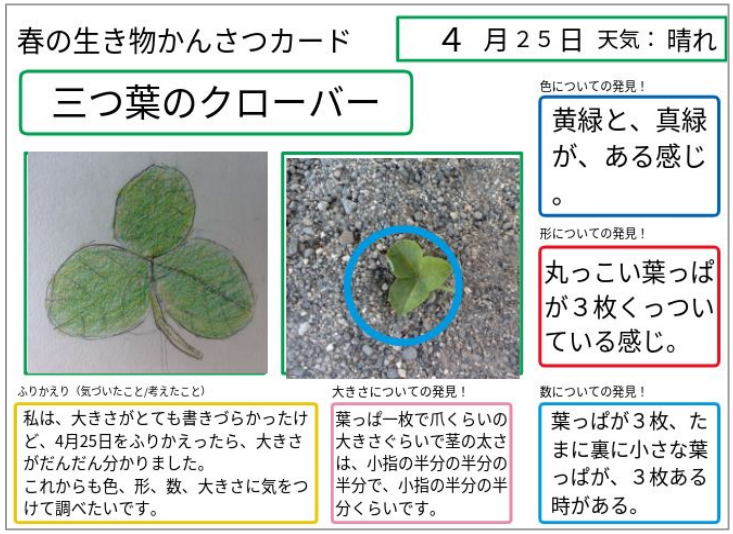
＜実践内容＞

〈導入〉
自分たちの学校の周りにも「春を感じる自然があるか」観察に行くこと、前時までに学習していた「虫眼鏡」の使い方を確認します。

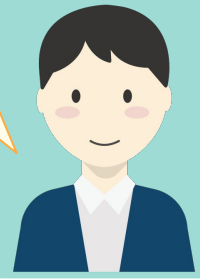
〈展開〉
屋外ではオンライン環境が整っていないため、写真は端末内に保存し、スケッチと観察を通して気づいたことをノートにまとめます。児童は学校の周辺を自由に歩きながら「春を感じる自然」を探して、それぞれの場所で観察します。

〈まとめ〉
教室に戻ってから、スクールタクトのキャンバスにスケッチと実物の写真を貼り、観察したことを４つの観点に分けてまとめます【図①】。また、振り返りの枠に観察を通して気づいたことを書いて課題を完成させます。

図①



キャンバスにまとめたら、共同閲覧モードに切り替えて、お互いに見合ってアドバイスを送ったり、協力して課題を完成させたりしました。



Nicchi先生

植物の成長を記録する

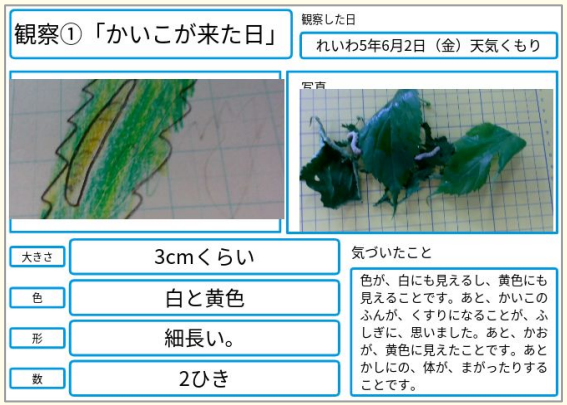
使う機能　カメラ機能

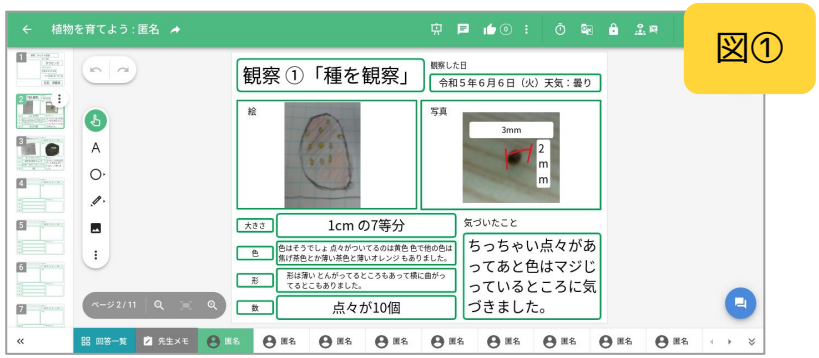
＜実践内容＞

植物が種→子葉→葉→花→実→種と生命を繋ぎ、仲間を増やしていく様子を１つの課題に観察記録としてまとめていきます。

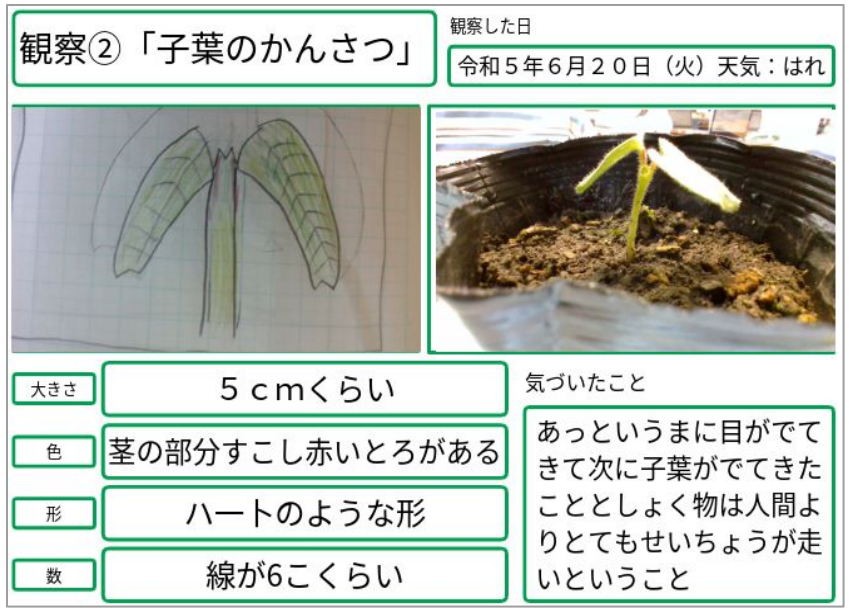
写真だけではなく、スケッチを通して注意深く実物を観察し、まとめる力を育てるため、写真とスケッチの両方の画像を貼り付けるようにします【図①】。

植物の学習の他に、かいこなどの昆虫の観察でも同様に行いました。

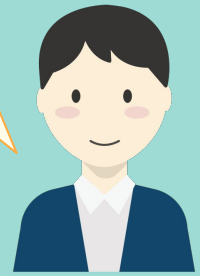




図①



長期間にわたる植物の成長の様子を１つの課題にまとめることができるよう作成しました。スケッチと写真、観察を通して気づいたことをまとめていきます。



Nicchi先生

小３・理科・風やゴムで動かそう

グループで活動を記録する

使う機能　グループ課題・回答欄ツール・カメラ機能

＜実践内容＞

全10時間の単元内に、風で動く車の大会を3回設定します。

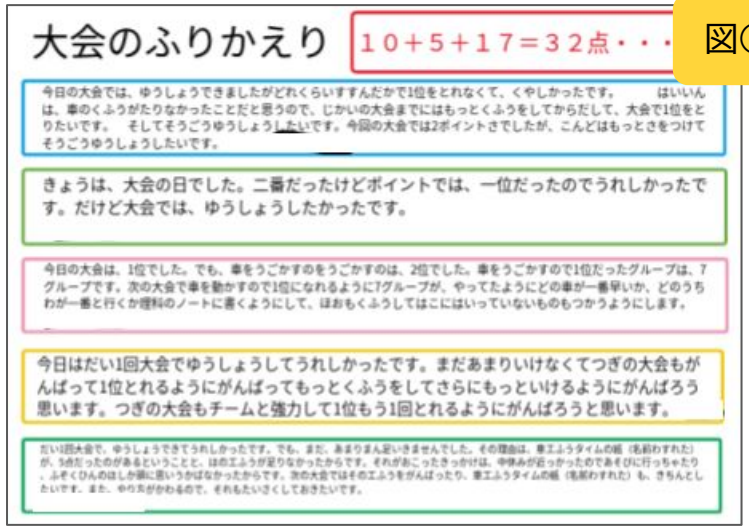
グループごとにどのように風で動く車を工夫したか記録できるよう、グループ課題として配布します。

グループ課題は２時間の試行錯誤の記録【図①】と１回の大会の振り返り【図②】を１セットとし、それが３回繰り返される作りとなっています。

試行錯誤した記録には、先生からの採点欄があり、自分たちの学びの評価をすぐに確認できるようになっています。

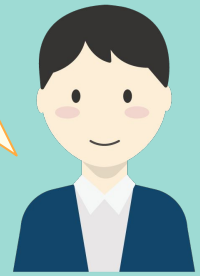
チームで協力しながら、課題に向けて学びを深め、科学的な見方・考え方を育んでいけるよう工夫しました。

図①



図②

単元を通して１つの課題としました。グループ課題機能によって、グループで試行錯誤した様子記録できるよう工夫しました。



Nicchi先生

漢字の学習方法を共有する

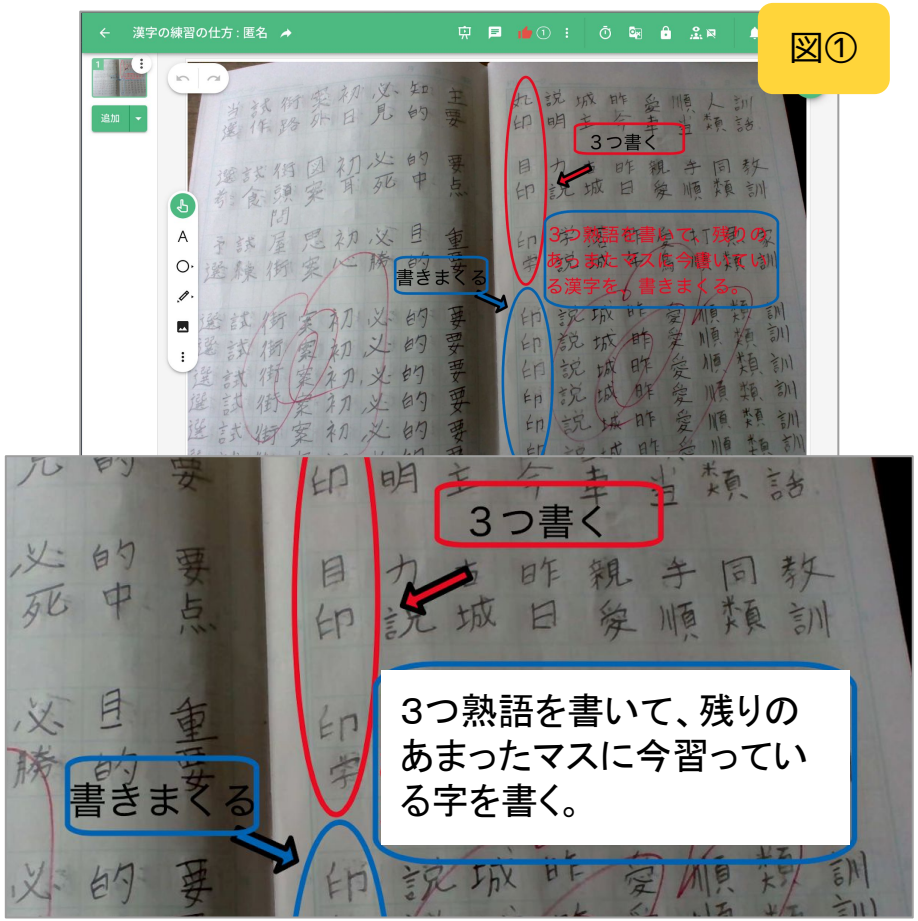
使う機能　共同閲覧モード・コメント機能・カメラ機能・図形ツール・テキスト入力

＜実践内容＞

漢字テストの前に、児童がどのように漢字の練習をしているのか、漢字練習ノートを写真に撮ってお互いに共有します。また、学習方法をテキストに書き込みます【図①】。

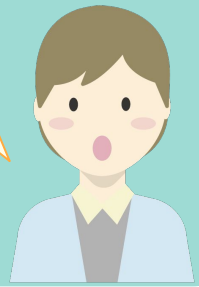
共同閲覧モードに切り替えて、児童同士で見合いながら、「なるほど」と思ったことや疑問に感じたことなどをコメントに書いて、交流します。

挙がった質問に対して、子供たちなりに答えていて、学び方のコツをお互いに学び合っている様子でした。



図①

あえて、課題を白紙で配ることで、児童が自由な書き方で自分なりの漢字学習の仕方を説明していました。友達の学習の仕方を取り入れて、結果を伸ばした児童もいました。



umi先生

共同でアンケートを集計する

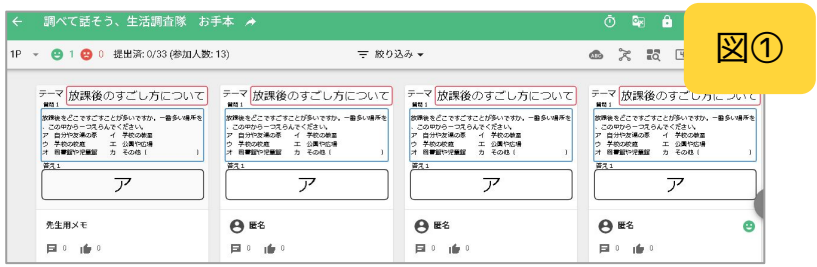
使う機能　共同編集モード・リンク共有

＜実践内容＞

〈導入〉
人数を集計した数値を棒グラフで表現する方法を示し、棒グラフのよさを話し合います。

〈展開〉
①調べてみたいテーマを班で考えます。
②テーマに沿ったアンケートを作成します【図①】。その際、共同編集モードにして、班員が分担して班の代表者のキャンバスに設問を記入します。
③各班のアンケートに回答を記入します。
④全員の記入が終わったら、班員で分担して集計します【図②】。集計した数値を、リンク共有されているスプレッドシートに入力して棒グラフを完成させます。
⑤棒グラフを作成し、テーマに関するクラスの傾向をまとめます。

〈まとめ〉
棒グラフを画面に映しながら、班ごとに分析結果と傾向を発表します。

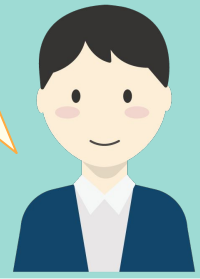


図①

図②

項目（こうもく）	人数
ア　カレーライス	5
イ　揚げパン	9
ウ　海藻サラダ	6

これまでは紙でアンケートを作り、それを全員に印刷をして集計していました。スクールタクトで回答することで、集計の作業時間が大幅に減り、その分、棒グラフを分析する時間を確保できました。



かわもとゆうた先生

いいなと思う学びを共有する

使う機能　回答欄ツール・ペンツール・いいね機能

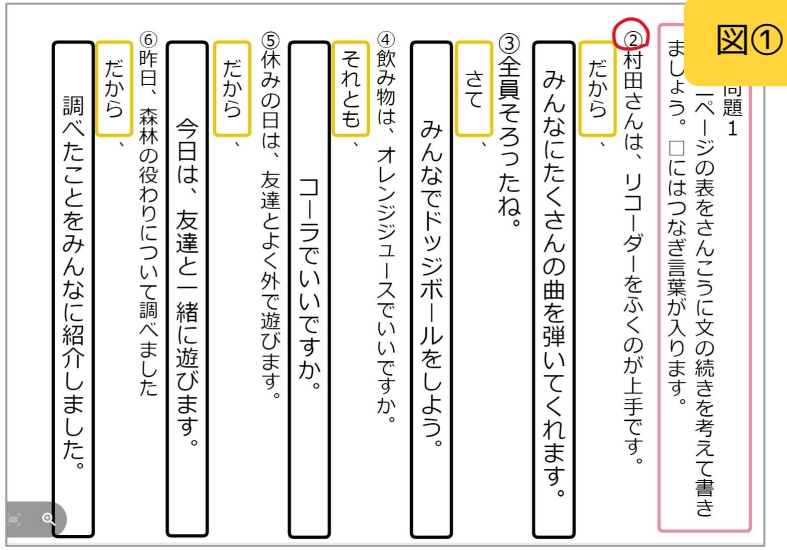
＜実践内容＞

〈導入〉
あてはまる接続詞を考え、接続詞には６つの種類があることを学習する活動を行います。

〈展開〉
いくつかの接続詞とその後の文を１つの文章にして、接続詞によって気持ちの違いを表すこともできるということを学びます。 その後、接続詞の働きを理解した上で練習問題に取り組みます。最後に、自信がある文に印をつけ、全体へ発表し、共有します【図①】。

〈まとめ〉
共同閲覧モードにして、「いいな」と思う友達の文章を２つ選び、いいねを押します。そして、接続詞の使い方が適切かどうか振り返ります。

図①


問題１
一ページの表をさんこうに文の続きを考えて書きましょう。□にはつなぎ言葉が入ります。
②村田さんは、リコーダーをふくのが上手です。
だから、
みんなにたくさんの曲を弾いてくれます。
③全員そろったね。
さて、
みんなでドッジボールをしよう。
④飲み物は、オレンジジュースでいいですか。
それとも、
コーラでいいですか。
⑤休みの日は、友達とよく外で遊びます。
だから、
今日は、友達と一緒に遊びます。
⑥昨日、森林の役わりについて調べました
だから、
調べたことをみんなに紹介しました。

展開では、接続詞やその後に続く文を児童自ら考える活動にし、児童が意欲的に接続詞の働きを理解できるようにしました。

あなん先生

学習の感想を1つのシートに

使う機能　テキスト入力

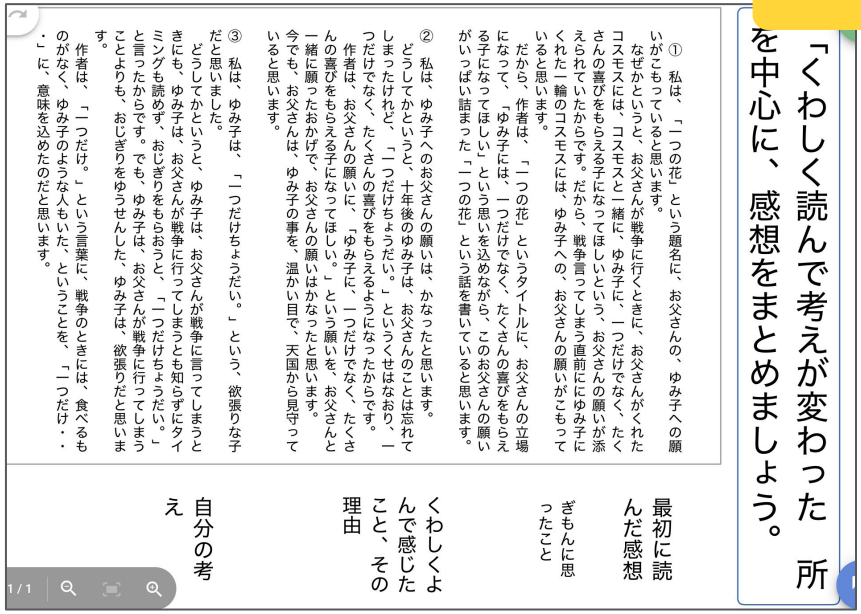
＜実践内容＞

単元の始めと単元の終わりの2回、感想を書いてまとめます。
また、単元の途中では、その都度、気づいたことをキャンバスに書き留めるようにします。

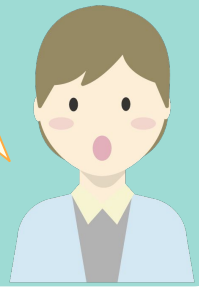
初発の感想と、学習した後の考えの変化が分かるように、1つのページの中で、（1）最初に読んだ感想、（2）くわしくよんで感じたこととその理由、（3）自分の考えと感想を書くようにします【図①】。

共同閲覧モードに切り替えて、お互いのキャンバスを見合います。

図①



読み取りの場面で自分の意見を書き、それを交流する活動を通して、自分の考えの変容を見えるように課題を作りました。



umi先生

読書感想を交流する

使う機能　共同閲覧モード

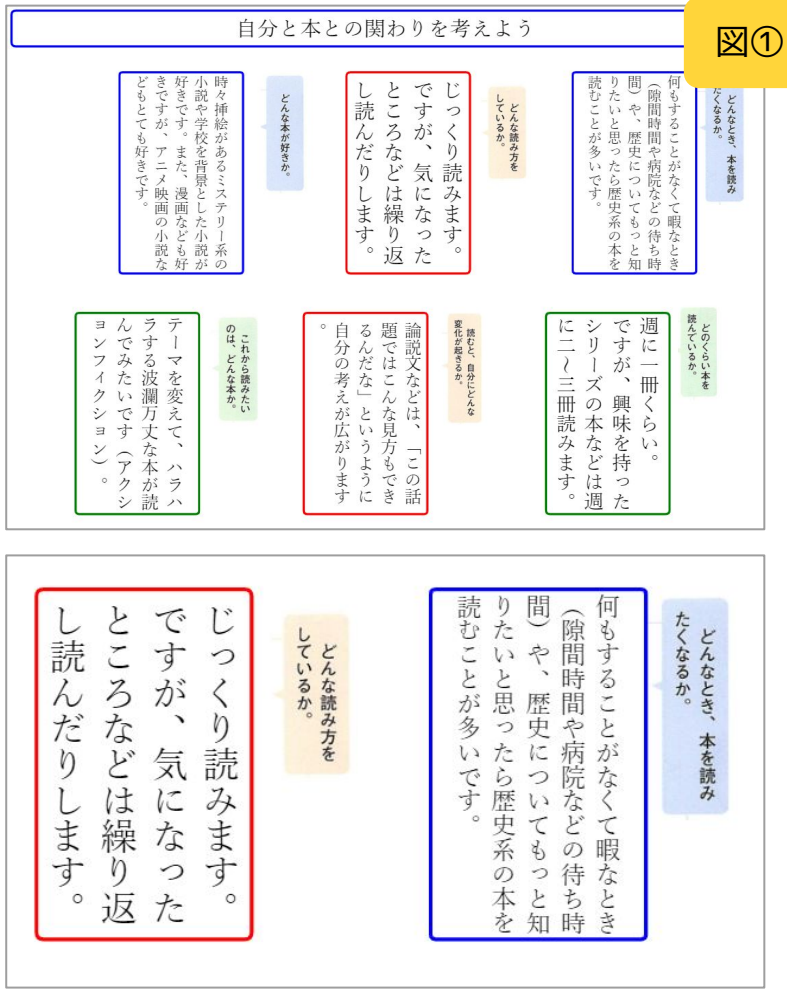
＜実践内容＞

〈導入〉
先生がこれまでに出合ってきた本の中から、印象深く自分にとって大切な存在である本を、読んだ時期や感じたことなど具体的なエピソードとともに紹介します。

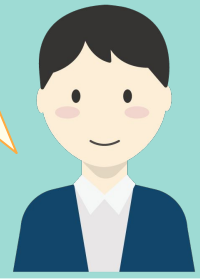
〈展開〉
児童は、自分のキャンバスに自分と本との関わりを振り返りながら記入します。
その後、共同閲覧モードに切り替えて友達と考えを共有することで、同じ本を読んでいても感じ方が違うことや人によって関わり方が違うことを知り、ブックトークへの興味関心を高めます【図①】。

〈まとめ〉
最終的にブックトーク用の資料と原稿を作成することを示し、単元全体への見通しを持たせます。

図①



共同閲覧モードを活用して意見交流を行うことで、本との多様な関わり方に気づくことをねらいとしました。これにより、ブックトークに進んで取り組む児童の様子が見られました。



坪木有大先生

課題を学級全体で考える

使う機能　共同閲覧モード

＜実践内容＞

〈導入〉
より良い学校生活を送るために学級内で課題となっていることを書き出します。今回は、クラスの整理整頓について考えることにしました。

〈展開〉
整理整頓について「現状と問題点・解決方法・理由」を書く課題を配布し、まずは、自分一人でその３点についてまとめます【図①】。
その後、共同閲覧モードに切り替えて、友達との考え方の違いや解決方法の違いに気づく活動を実施します。また、必要に応じて友達に直接意見を聞きに行きます。

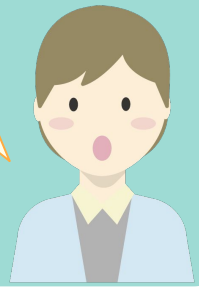
〈まとめ〉
友達の考えを踏まえて、自分の考えを整理することができました。

図①

クラスの整理整頓をしっかりとできるようにする

現状と問題点	解決方法	理由
今は、どうなっているか。何が問題なのか。	具体的に、どのようなことをしたらよいか。	なぜ、それがよいと思うか。
教室のはじとはじにあるフックにもう使わないものや、関係ないものがかかっていて、通るときに引っかかってしまう。	一人一人が気をつけて、いらない物は持ち帰る。名前を書いて落ちても分かるようにする。	必要ないものを持って帰ったら、教室がきれいになって気持ちよくなるし、ケガなどしないで安全にすごせるから。

共同閲覧モードを使って友達と交流することで、それぞれの考えの共通点や相違点について理解した上で、自分の考えを再度考える活動ができました。



umi先生

友達の考えから学びを深める

使う機能　共同閲覧モード

＜実践内容＞

〈導入〉
話し言葉と書き言葉の違い、それぞれのいいところを板書で示しながらノートにまとめる活動をします。そして本時の目標を、話し言葉を書き言葉に変えることができることとします。

〈展開〉
話し言葉だけが示された課題を配布し、まずは、自分一人で書き言葉に書き換えていきます。
その後、共同閲覧モードに切り替えて、友達の考えを参考にしながら、自分の回答を加筆したり、修正したりしていきます【図①】。

〈まとめ〉
書き言葉にするためには、どのようなポイントがあるのか、みんなで確認しながら理解を深めていきます。

図①

示された話し言葉の内容を書き言葉に書き換えることをねらいとしています。書き言葉に書き換えた後は、共同閲覧モードに切り替えて、友達が書き換えた書き言葉を参考に、自分の回答を加筆・修正します。

楓先生

自分の考えを伝える

使う機能　共同閲覧モード

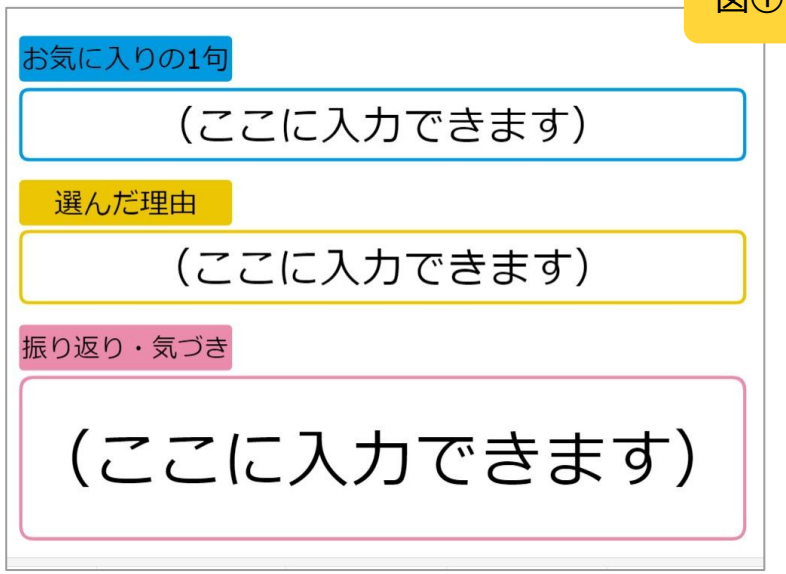
＜実践内容＞

〈導入〉
教科書で俳句や短歌について学んだ後に、お気に入りの短歌を選ぶ活動を行います。本時は、その短歌を選んだ理由や、短歌のよさについて自分の考えを伝えることを目標とします。

〈展開〉
たくさんの短歌の中からお気に入りの一つを選び、選んだ理由を記入します【図①】。
その後、共同閲覧モードに設定して、お互いのキャンバスを見合います。お気に入りの短歌を選ぶことができていない児童も、友達の選んだものやその理由を見て参考にすることができます。

〈まとめ〉
短歌にはそれぞれよさがあることや、友達の考えのよかったところなどを振り返り、学びを深めます。

図①



児童の活動の様子を回答一覧で把握することができるため、授業中に臨機応変な指導がしやすいです。

五十嵐太一先生

漢字の成り立ちを考える

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ・先生メモ

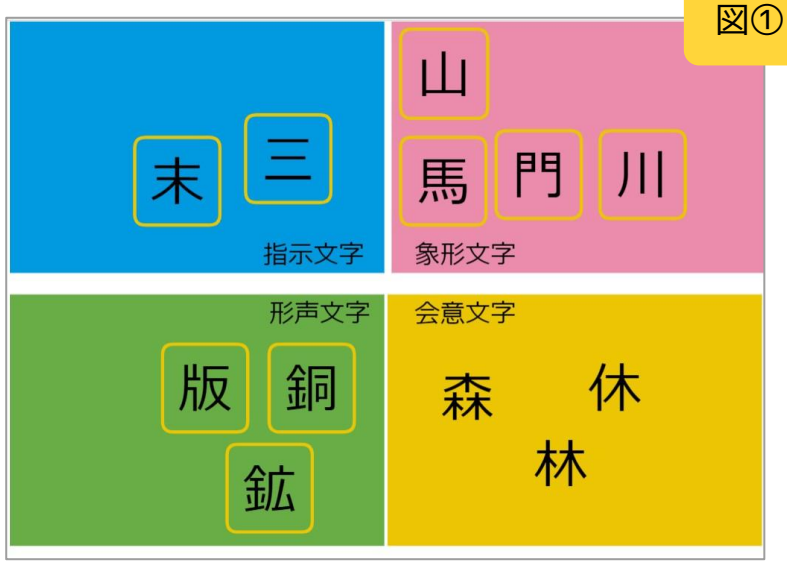
＜実践内容＞

〈導入〉
「漢字の成り立ち」の学習をした後に、学習内容を振り返る活動をします。

〈展開〉
様々な漢字を成り立ちごとに分類します。漢字をあらかじめムーブパーツに設定して課題を配布することで、児童は簡単に分類することができます。
その後、共同閲覧モードに切り替えて、グループで課題に取り組み、お互いのキャンバスを確認しながら、正答を考えます【図①】。

〈まとめ〉
大型ディスプレイに先生メモ画面を共有し、答え合わせをして、学習の定着を図ります。

図①



スクールタクトを使うと、簡単に児童の活動の様子を把握することができます。漢字の成り立ちについて、児童にどれくらい学習が定着しているかを知ることができます。

五十嵐太一先生

小６・国語・文の組み立て

欠席児童にも課題を配る

使う機能　画像貼り付け・回答一覧

＜実践内容＞

授業を欠席した児童の学習をサポートする課題です。児童がどこにいても活動に取り組めているかリアルタイムで確認できるスクールタクトのよさを生かします。

①デジタル教科書から学習の要点を選びます。

②教科書の内容をキャンバス上に添付します【図①】。

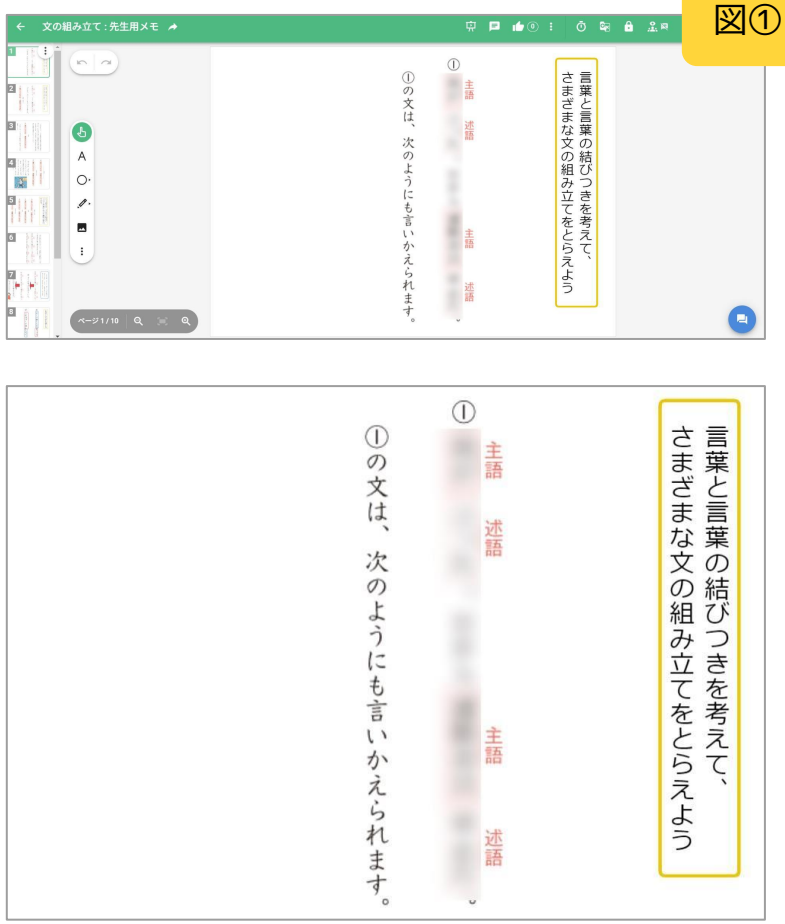
③授業で行ったことを追加で記入します。

④課題のリンクを欠席した児童に共有します。

⑤欠席した児童が、自宅でも課題に取り組めているか把握します。

⑥課題の最後に文作りの活動を行い、児童の理解度を確認します。

図①



デジタル教科書の内容をキャンバスに書き込み、スクールタクトのキャンバスだけで、お休みした人も学習できるように要点をまとめました。最後に文づくりを行い、教員も理解度を把握することができました。

五十嵐太一先生

短歌づくり

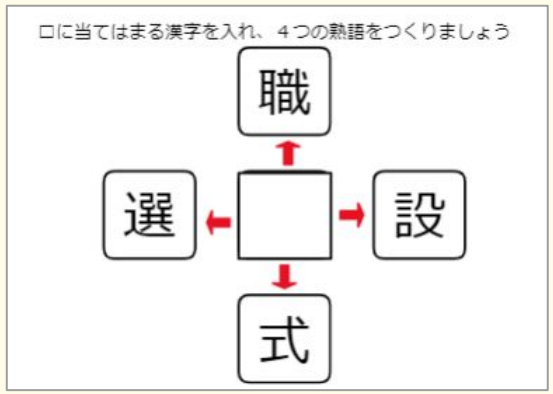
手書きで書いた後、共同閲覧モードに切り替えて、お互いにコメントを送り合います。

いわ先生

熟語づくり

漢字辞典を使いながら問題を作ります。作ったらムーブパーツで答えを隠してみんなで解き合います。

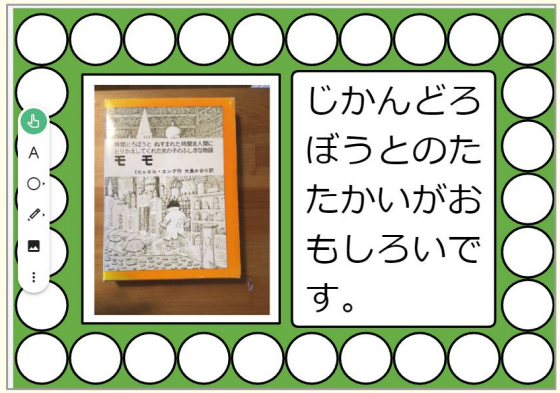
taka先生



本の紹介（低学年）

読んだ本を紹介し合い、「この本も読んでみたい！」とお互いに触発し合うことができます。

いわ先生



本の紹介（高学年）

このメモを使って本を紹介する動画を撮影します。

たいち先生

本のタイトル	
①簡単にどんな本か ②どんなきっかけで手に取ったのか	
本の魅力 読みどころ①	
本の魅力 読みどころ②	
本の魅力 読みどころ③	
予想される反論と、それに対するいい返し	
最後に一押し （ここが、国語的なセンス。どう終わるかが大切です）	

テープ図を描いて問題を解く

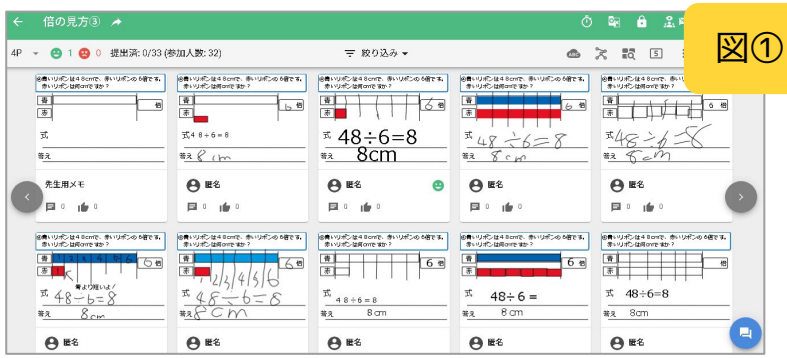
使う機能　ムーブパーツ・図形ツール・ペンツール

＜実践内容＞

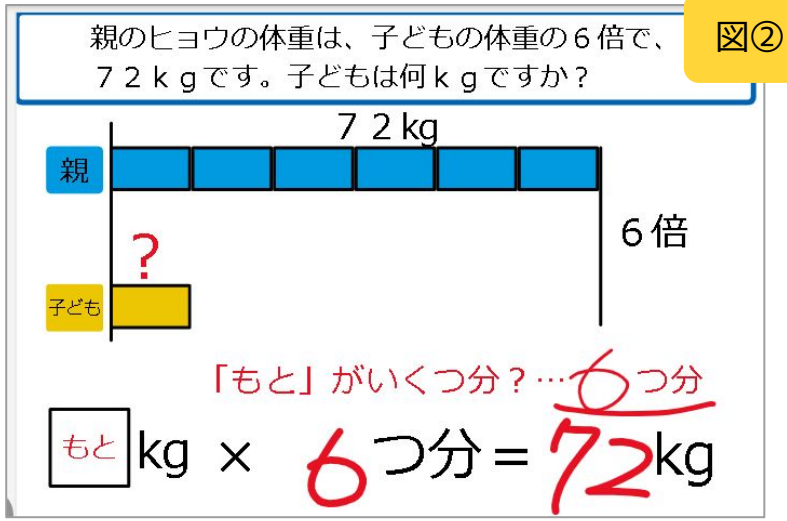
〈導入〉
前時までに「全体量を求める」「何倍かを求める」をそれぞれ、スクールタクトでテープ図を描きながら学習をしてきました。本時は「１つ分の量を求める」学習であることを確認します。

〈展開〉
①問題を提示し、式を考えさせます【図①】。
②イメージを補うために、ブロック１つ分を求める式を考えさせます。ブロック１つ分（もと）が６つあると全体量が分かることを利用して、１つ分の量を求める式を立てられるようにします【図②】。
③演習問題を提示し、式を考えさせます。キャンバスには一部ヒントを示しておきます。
④次の演習問題ではヒントはなく、これまでの学習を振り返りながらテープ図を完成させます。

〈まとめ〉
文章だけでは分かりにくい問題でも、テープ図によって式を立てられることを振り返ります。

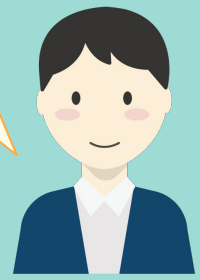


図①



図②

デジタルの特徴である「手軽に、すぐにやり直せる」という点を生かし、テープ図を描きながら問題解決ができるように本実践を行いました。最終的には、ノートにテープ図を描けるように指導しました。



かわもとゆうた先生

ヒントで学びを深める

使う機能　ムーブパーツ・回答欄ツール

＜実践内容＞

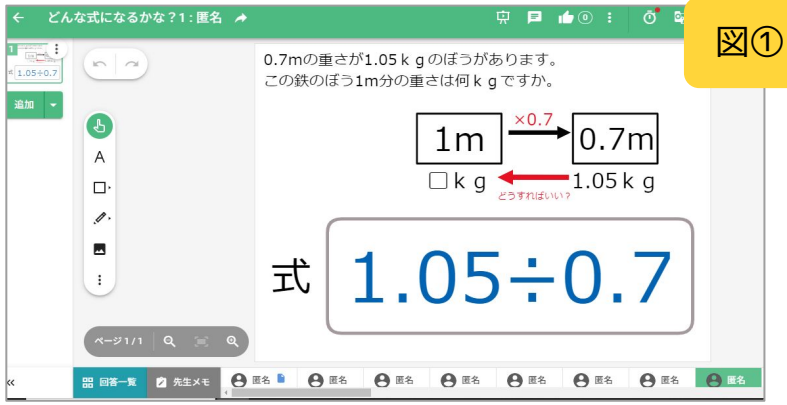
わる数、わられる数がどちらも小数の場合のわり算の計算で使います。前時、正しく式を書けていない児童が多く見られたので、ヒントを隠した課題を作成します。

①問題文を確認し、式を書きます。

②あらかじめヒントをムーブパーツで隠しておき、1分程度考えさせた後、ヒントを見ながらもう一度式を考えます【図①】。

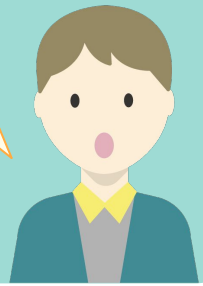
③式を共有し、式の立て方を確認します。その際、図を描く重要性を伝えます。

④実際に計算し、練習問題に取り組みます。



図①

ヒントとなる図は、ムーブパーツで隠して配り、自力で考えた後に、ヒントがあることを指示し、改めて考える時間を取りました。



かめせんせい先生

図形ツールで理解を深める

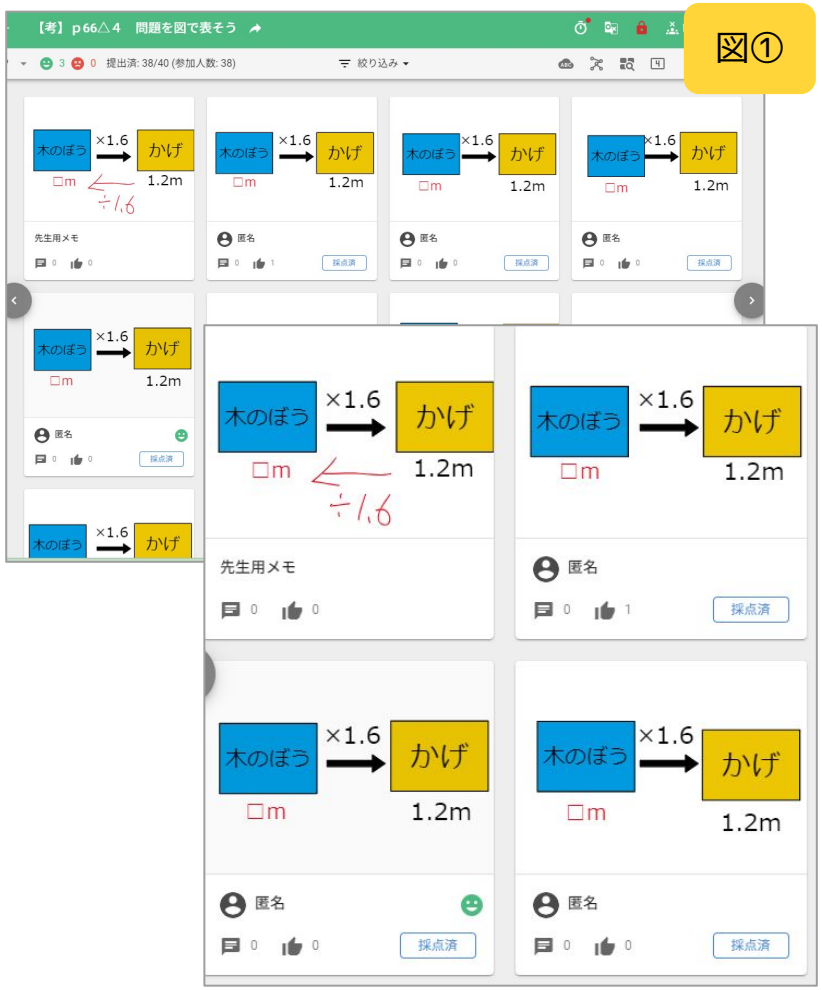
使う機能　図形ツール・テキスト入力

＜実践内容＞

〈導入〉
文章問題の内容を確認した後、教科書の図をもとに立式し、問題を解く一連の流れを確認します。

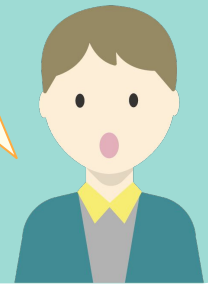
〈展開〉
①新たな文章問題を提示し、内容を確認します。
②今回は図がないので、図形ツールを使って、作図する活動を行います【図①】。
③自分で作成した図をもとに立式し、問題に取り組みます。

〈学習を終えて〉
授業前は、作図なしでは立式に自信がない児童が多かったのですが、作図を学び、自信をもって立式できる児童が多くなりました。



図①

小数のわり算の文章問題で、正しく立式できない児童が複数名いたので、 文章問題を図で表す活動を図形ツールを活用して行いました。



かめせんせい先生

多様な考えを共有する

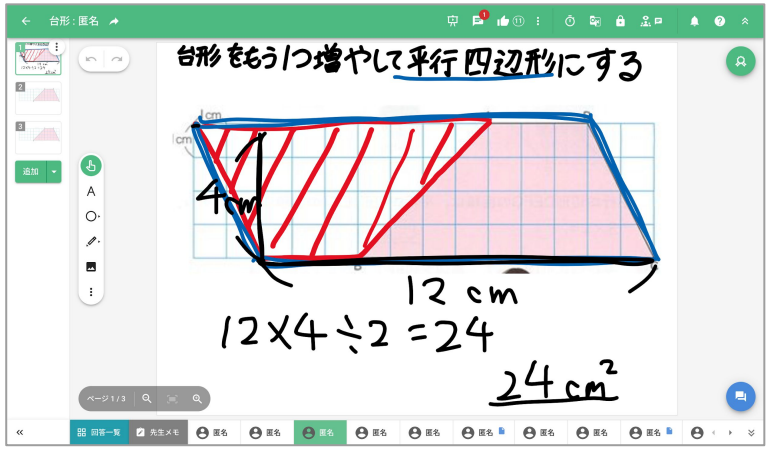
使う機能　共同閲覧モード・コメント機能・ペンツール

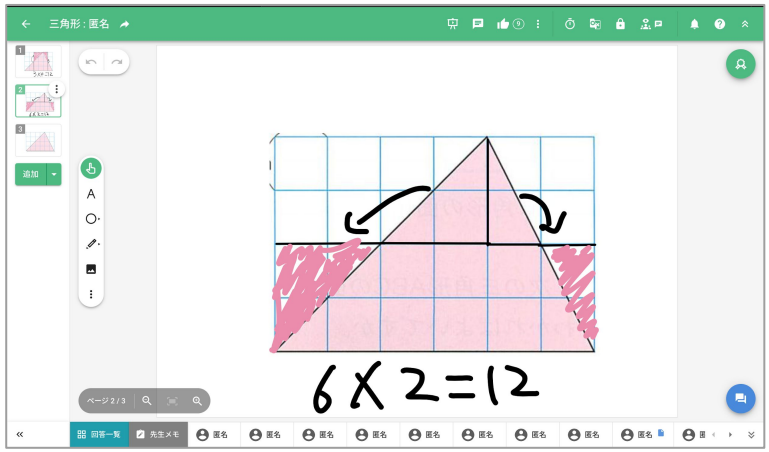
＜実践内容＞

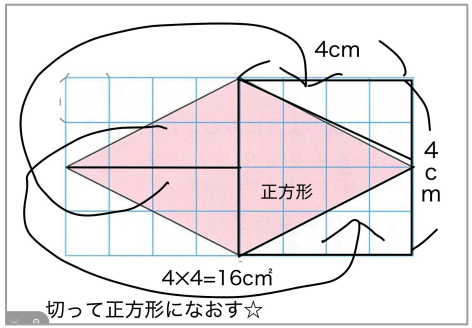
個人で課題を解決する場面で、様々な面積の求め方を書きます。

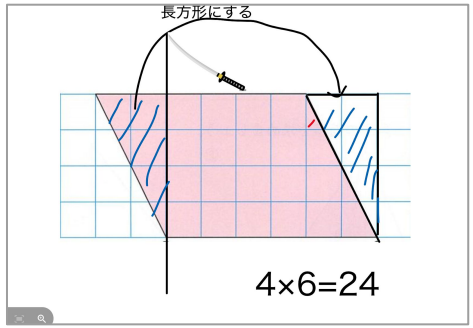
その後の練り上げの場面では、共同閲覧モードに切り替えて、お互いの考えを共有、気づいたことや疑問点をコメントで交流します。

その上で、代表的な面積の解き方を大型ディスプレイに映してその児童や似ている考えの児童に解き方を説明してもらい理解を深めます。

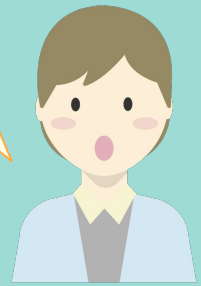








児童がそれぞれ見合って、コメントで交流しあいながら、様々な面積の求め方を理解していました。



umi先生

グループ課題で問題作り

使う機能　グループ課題

＜実践内容＞

〈導入〉
文字を含む式が何を表しているのかを考えることを目標とします。

〈展開〉
①式から具体的な事象を考え、式が表す意味をグループで話し合います。文字や演算の意味をもとに、ｘの式で表される数量についての理解を深めます。

②身の回りから「ｘかける４」になるものを見つけます。またグループ課題を配布し、グループで話し合って、「ｘかける４」になるものをグループのキャンバスに入力します【図①】。

〈まとめ〉
それぞれのグループで出た考えを全体で共有し、自分としての考えをまとめます。

図①

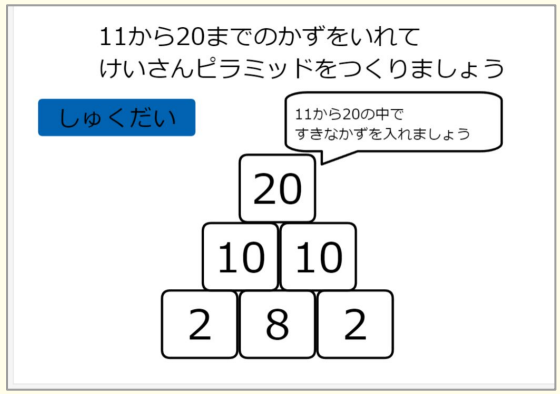
グループ活動を取り入れることで、協働的な学びを目指しました。グループ課題では、１つのキャンバスにグループ全員が書き込みを行えるため、様々な意見を共有しながら合意形成を図る様子が見られました。

楓先生

計算ピラミッド

先生が問題を作って配ります。また、自分で考えて問題を作ることもできます。家庭学習でも使います。

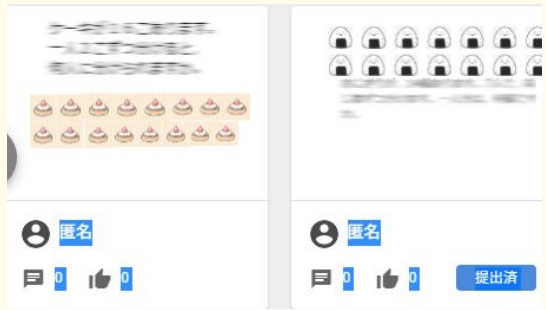
いわ先生



わり算の学習

ケーキやおにぎり、サッカーボールなど児童が楽しんで取り組めるイラストを使って問題を作ります。

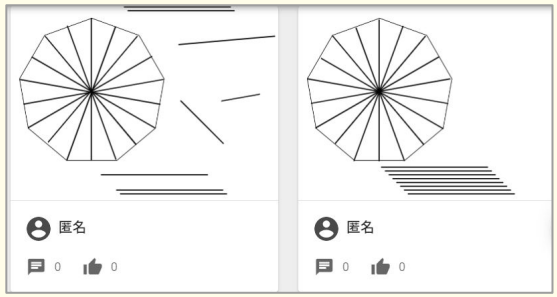
emu先生



多角形をつくろう

ムーブパーツの棒を使って、多角形を作っていきます。

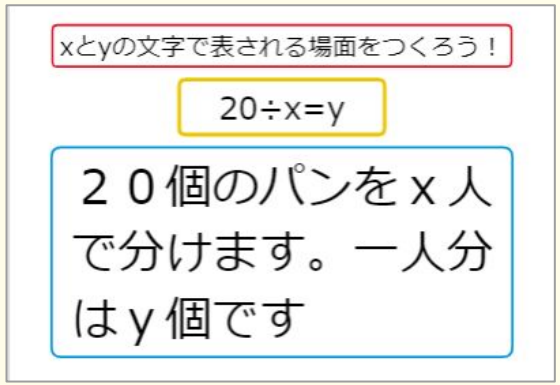
taka先生



問題をつくろう

それぞれの式の形になるように問題文を考えます。四則計算の問題が作れるよう4ページ作ります。

taka先生



比較機能で考えを見合う

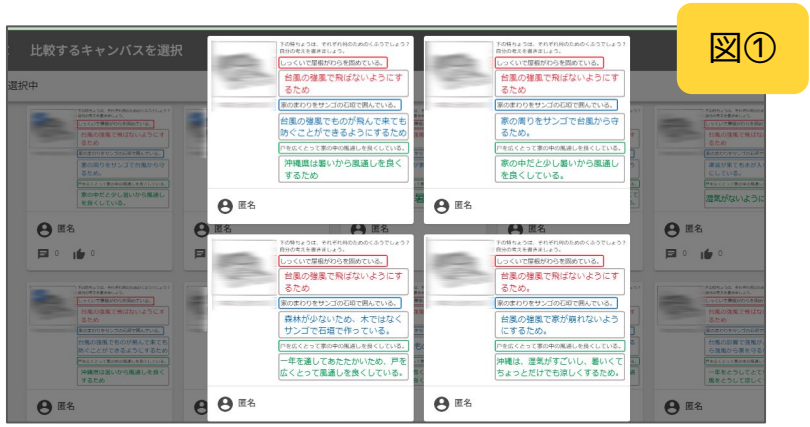
使う機能　共同閲覧モード・回答比較機能

＜実践内容＞

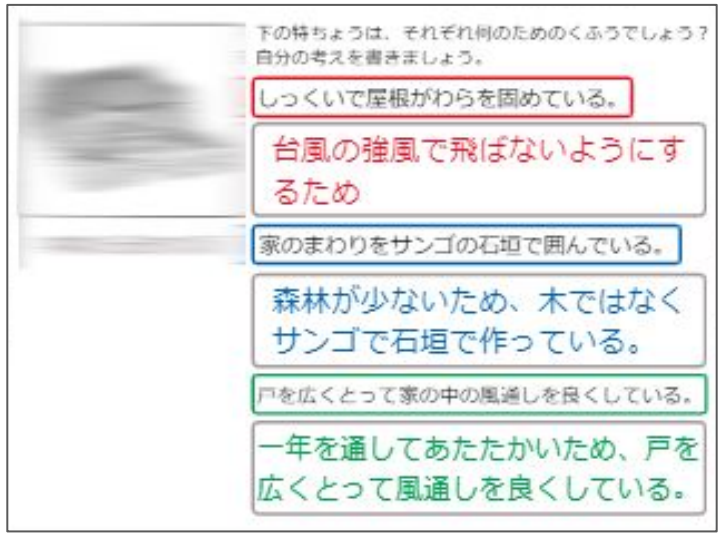
〈導入〉
沖縄の気候について知っていることを共有し、本時の課題を確認します。

〈展開〉
①挙がった意見をもとに沖縄の気候について板書します。
②沖縄の家の工夫について考えさせます。また、板書の内容を手がかりに、工夫の理由を考えてキャンバスに書き込みます。
③共同閲覧モードに切り替えて、それぞれの書いた考えを見合います。
④自分の書いたことや友達が書いたことなどを発表します【図①】。

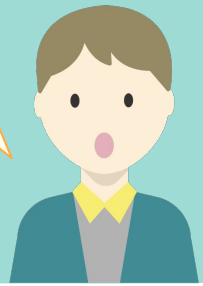
〈まとめ〉
学んだこと、分かったことをノートに記入します。



図①



沖縄の伝統的な家の工夫について、その工夫が何のために行われているかを考えました。1つ目の工夫については教員が例示し、2つ目以降を児童に考えさせました。



かめせんせい先生

白地図に印を付ける

使う機能　ムーブパーツ

＜実践内容＞

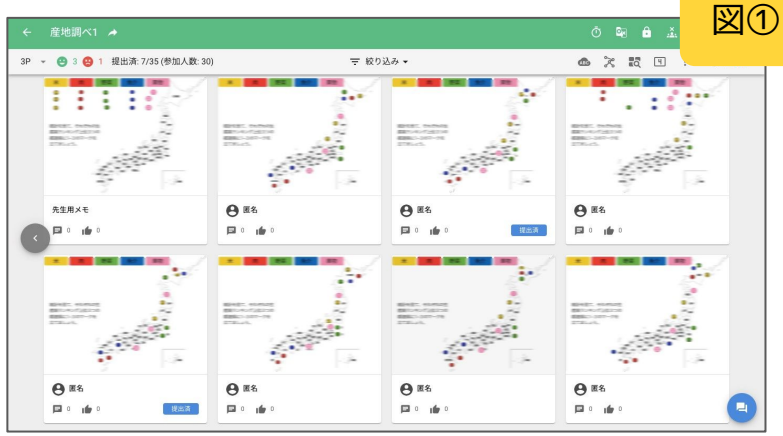
くらしを支える食料生産の単元の導入で使います。

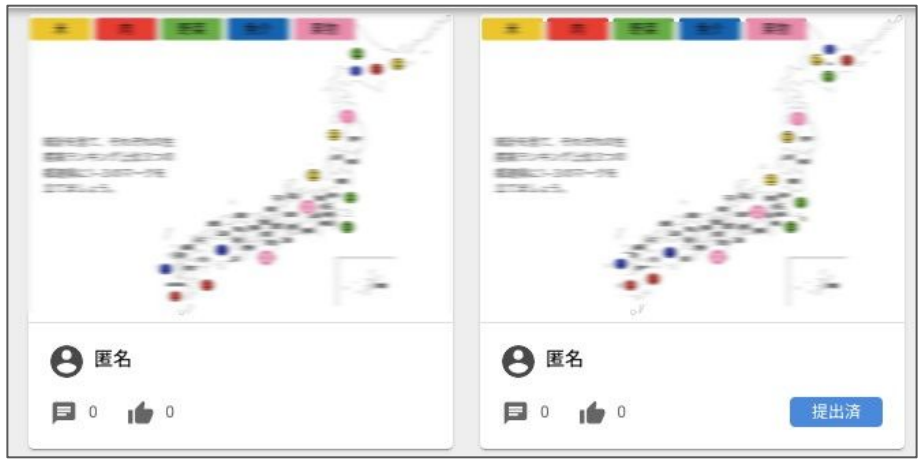
〈導入〉
給食の写真をもとに、バランスよく考えられた献立について考えます。次に、米、野菜、畜産、魚介、果物の視点から考えます。

〈展開〉
①白地図に給食の食材の産地を印付けします。
②日本全体の食料生産の様子を知るために、地図帳で食料生産高を確認し、白地図に各品目の産地の印をつけます【図①】。

〈まとめ〉
白地図上の分布と既習事項を関連付けながら学習問題をつくります。

図①





産地を調べる際に、白地図上にムーブパーツを動かしてピンを立てる活動を行います。これにより産地の広がりを位置的・空間的に捉える手立てとなります。

うめこ先生

グラフから読み取る

使う機能　共同閲覧モード・回答欄ツール

＜実践内容＞

〈導入〉
「野辺山原の位置」「野辺山原の景色」の資料から、野辺山原は山に囲まれた自然豊かな場所であることを読み取る活動を行います。

〈展開〉
①土地の高さを予想し、地形図の資料から「野辺山原は標高約1200ｍ」であることを読み取ります。
②「標高が高いということは、気温が低いのではないか」と発問し、児童は雨温図の資料をもとに気付いたことを課題に書き込みます【図①】。
③グループでの話し合いをもとに「野辺山原は一年中涼しいこと」を確認します。

〈まとめ〉
全体での話し合いをもとに「標高が高いこと」「一年中涼しいこと」の２つの観点から学習問題を作成しました。

共同閲覧モードを使うことで、児童同士の考えをスムーズに共有することができ、資料の読み取り活動での学びが深まりました。

たくみ先生

データからの気づきを共有

使う機能　共同閲覧モード・回答欄ツール・ファイル添付

＜実践内容＞

〈導入〉
小笠原諸島と知床半島の気温と位置に関する資料をもとに、奥日光の気候について予想し、考える活動を行います。
奥日光は気温が知床と近い値になっていることから「なぜ、日本各地で雪や雨の降る量に違いがあるのか」について考えを深めることを目標にしました。

〈展開〉
まず東京都と岐阜県の雨温図を比較し、気温と降水量の２つの観点で気付いたことを記入します【図①】。そして、気候に関する日本地図と各地の雨温図を比較し、「日本海側と太平洋側」で雨温図が大きく異なることを学習します。

〈まとめ〉
グループでの話し合いをもとに、梅雨、台風、季節風の影響で雪や雨の降る量が違うことをとらえ、学習内容を振り返ります。

図①

各地の雨温図の資料を貼り付けて、「気温が高い月と低い月の差」や「降水量が多い月と少ない月の差」を読み取らせ、記入できるようにしました。

たくみ先生

調べたことをまとめる

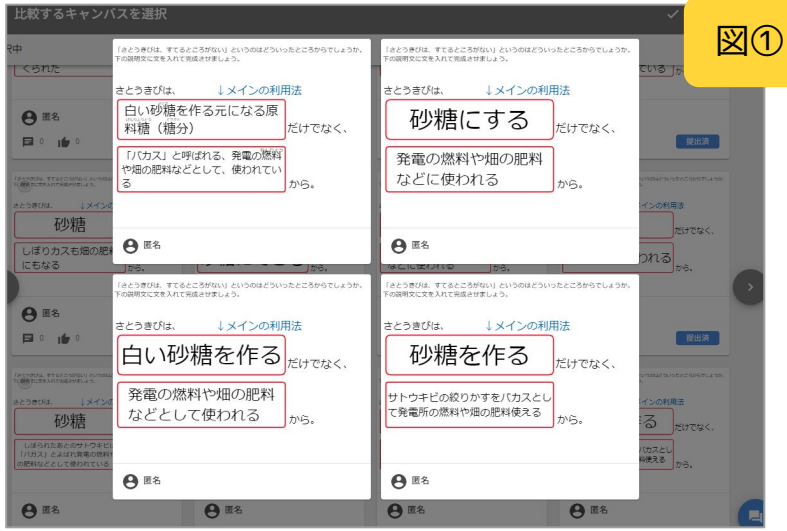
使う機能　共同閲覧モード・回答欄ツール・回答比較機能

＜実践内容＞

〈導入〉
「さとうきびは捨てるところがない」と言われる理由を考える活動を行います。

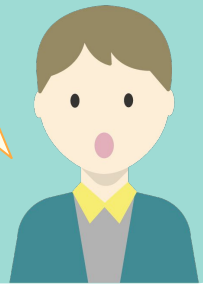
〈展開〉
①デジタル教科書で本文を読んだり、動画を確認して、自分で理由を考えます。
②教科書を参考に調べ学習を行い、課題の文章を空欄に合うように書き換えます【図①】。
③時間になったら共同閲覧モードに切り替えて、児童はお互いのキャンバスを見合い、よいと思う回答を発表します。
④その後、正答例を提示して答え合わせをします。

〈まとめ〉
この学習を通して、食材を無駄なく有効利用することの大切さを学びます。



図①

教科書から必要な情報を抜き出し、自分で言葉をリライトする活動を行いました。共同閲覧モードを活用することで、児童は様々な表現に触れ、学びを深めていました。



かめせんせい先生

考えの相違点や類似点を探す

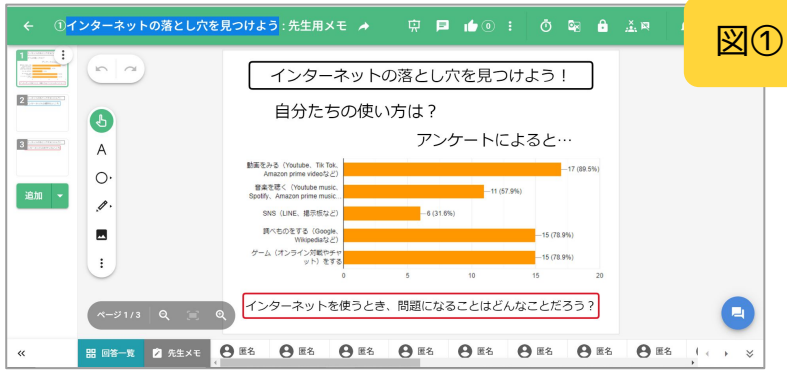
使う機能　共同閲覧モード

＜実践内容＞

〈導入〉
本時の前に、インターネットの使い方に関するアンケートを行います。
その結果をもとに、インターネットを使用する際に起こりうる問題について考える活動を行います【図①】。

〈展開〉
①インターネットを使用するメリット・デメリットをキャンバスに書きます【図②】。
②グループで安全にインターネットを活用する方法について考えます。この時に、共同閲覧モードに切り替えて、お互いのメリット・デメリットを参考にして意見交流します。

〈まとめ〉
グループでの話し合い活動をもとに、自分としての考えをまとめ、振り返りをキャンバスに記入します。



図①

図②

展開の場面では個人の学びの交流として共同閲覧モードを活用し、意見交換を行いました。
友達と考えが似ている部分や異なる部分などを中心にまとめました。

taka先生

自由進度学習で学びを進める

使う機能　共同閲覧モード

＜実践内容＞

「国の政治のしくみと選挙」の自由進度学習として、３時間分を本課題で学習します。

①自由進度学習を始めるにあたり、大切な内容を全体で確認します。

②グループで協働して、それぞれのページで示された課題に取り組みます。教科書や資料集を読みながら課題に取り組みます【図①】。

③３時間目に共同閲覧モードに切り替えて、友達の考えを参考に自分が取り組んだ課題の内容を修正します。

④単元を通して、大切だと思った内容を単元レポートとしてまとめます。

〈他の単元では･･･〉
単元を通して調べたいテーマを一つ決めて資料を作成し、発表会を行いました。

図①

友達との協働的な学びを通して、それぞれのページの学習課題に取り組みます。最後に、単元を通して学習した内容を単元レポートとしてまとめました。

楓先生

自分の考えを整理する

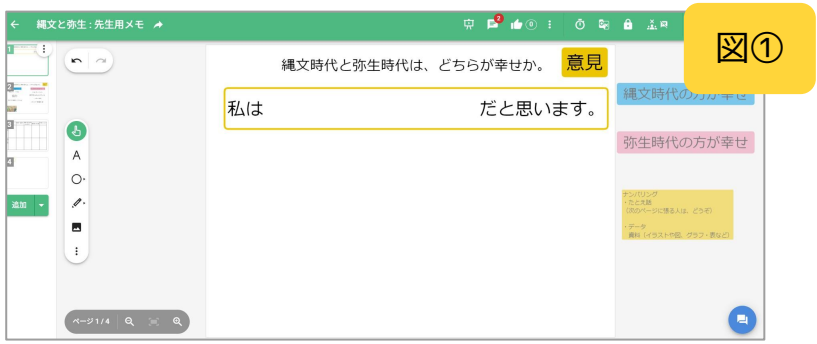
使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ

＜実践内容＞

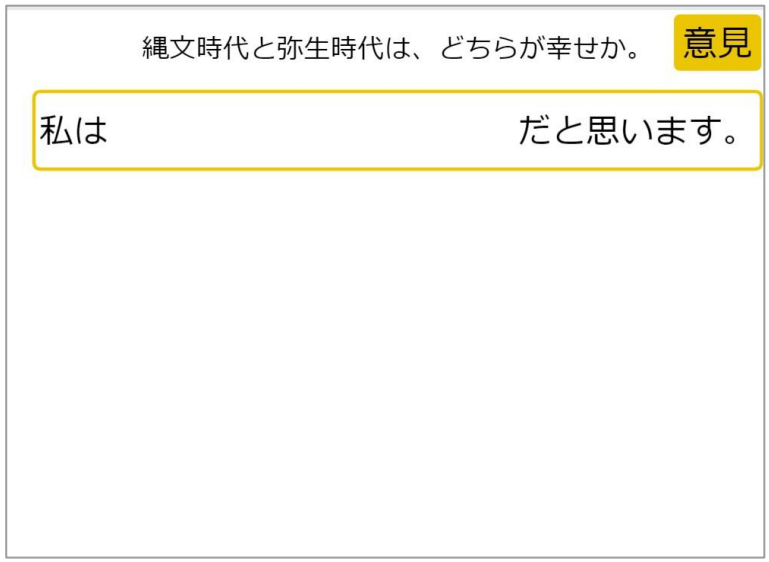
〈導入〉
ディベートを行う授業で、自分の考えを整理してから発表する活動を行います。縄文時代と弥生時代のどちらが幸せか、ムーブパーツを動かして主張する立場を表明します【図①】。

〈展開〉
①ディベート前に、主張したい内容について情報を集めます。
②なぜ幸せだと考えたのか、理由を整理します。
③お互いのキャンバスを見ながら友達とディベートを行い、両者の意見をまとめます。

〈まとめ〉
両者の意見を聞き、自分の考えを深めます。



図①

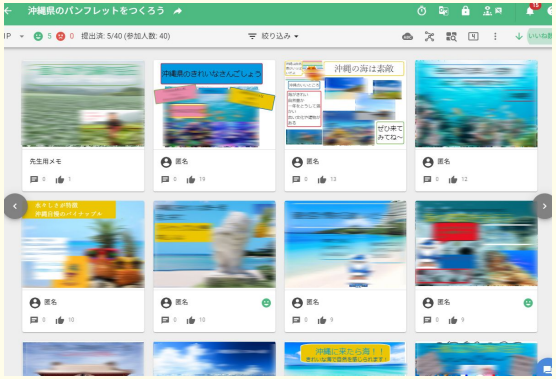


主張したい立場をムーブパーツで表明できるようにしたことで、児童は簡単に課題を活用することができました。また、課題を白紙にすることで、児童は考えを自由にまとめることができました。

五十嵐太一先生

あたたかい土地のくらし

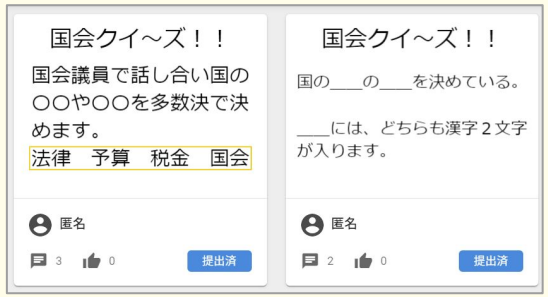
キャッチコピー付きのポスターをつくり「いいね」やコメントで相互評価をします。



かめせんせい先生

問題づくり

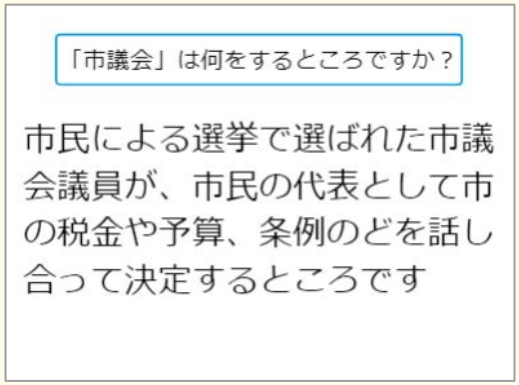
教科書の内容をもとにテスト問題づくりをして、大型ディスプレイに映し、お互いに問題を解き合います。



taka先生

社会科のことば調べ

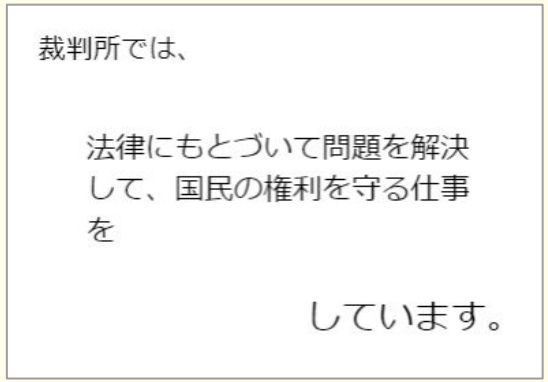
キーワードを教科書から探し、自分なりに説明する文章を作ります。



taka先生

ことばを説明する

学習したキーワードを、「〇〇では、～しています」という文章でまとめます。



taka先生

疑問を共有し問題を発見する

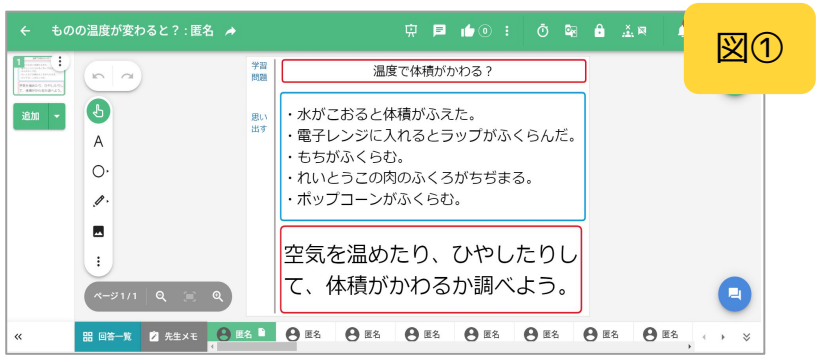
使う機能　共同閲覧モード

＜実践内容＞

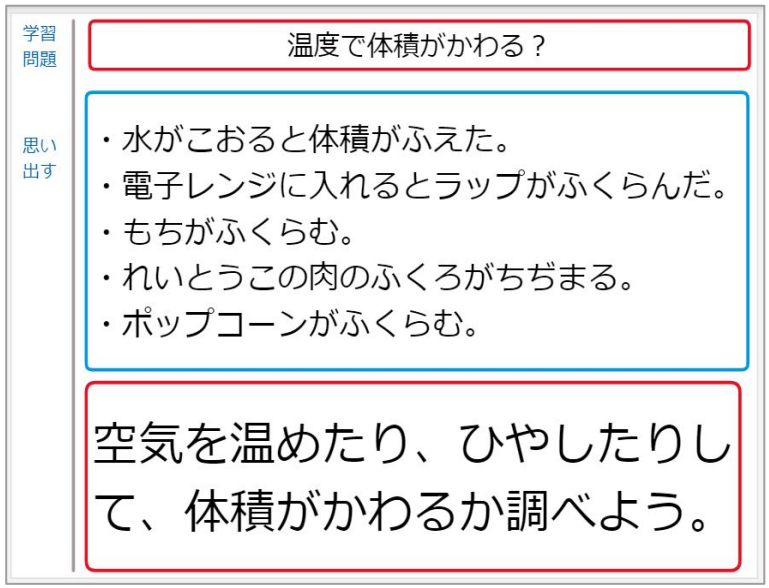
〈導入〉
「水の３つのすがた」で学習した「水は氷になると体積が増える」という既習事項を振り返り、他のものでも温度によって体積が変わるのか問いかけ、関心を引きつけます。

〈展開〉
ものの体積が温度によって変わったと感じた経験を思い出し、具体的な場面を自分のキャンバスに入力します。
その後、共同閲覧モードに切り替えて児童同士で話し合いを行い、考えや疑問を共有します【図①】。

〈まとめ〉
空気や水、金属など、児童から多く出てきた意見の中から今後温度と体積の関係について調べたいことをまとめます。



図①



身近な現象を思い出し共有することで、疑問をクラス全体の問題として捉えることをねらいとしています。共同閲覧モードを使用することで、児童同士の共有を迅速に行うことができました。

白鷺太郎先生

小５・理科・ふりこの運動

自分の予想を交流して深める

使う機能　共同閲覧モード・いいね機能

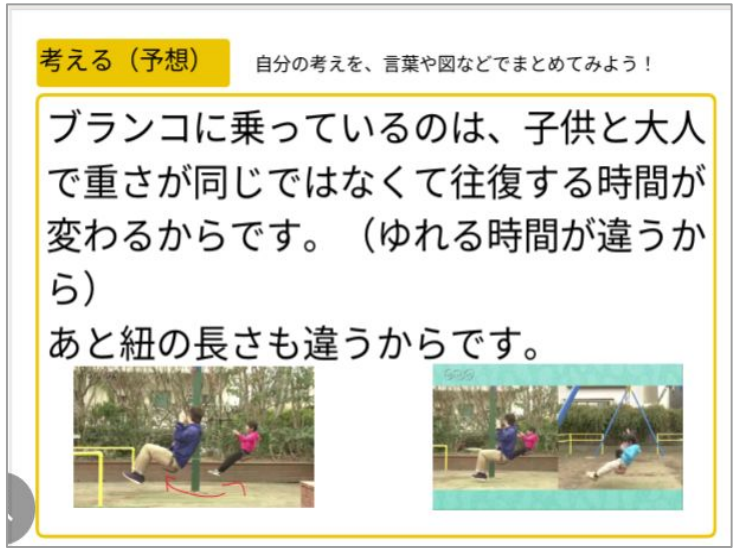
＜実践内容＞

〈導入〉
・単元の学習に必要な言葉を確認します。
・NHK for Schoolの動画を視聴し、課題を理解します。

〈展開〉
①共同閲覧モードがOFFの状態で、課題に対して、自分の予想を書きます。
②共同閲覧モードをONに切り替えて、グループ、クラスへと範囲を広げて、自分の予想を交流しながら、考えを再構築します【図①】。

〈まとめ〉
振り返りでは、学びの価値づけや次時への意欲を高めます。児童は振り返りを記入した後、共同閲覧モードで交流し、いいねを送り合います。

図①



単元の導入における実践です。学習意欲を高めて単元をスタートできるよう、自分なりの予想をもつことに重点を置いて取り組みました。

きむら先生

ムーブパーツでビンゴ

使う機能　ムーブパーツ・ペンツール

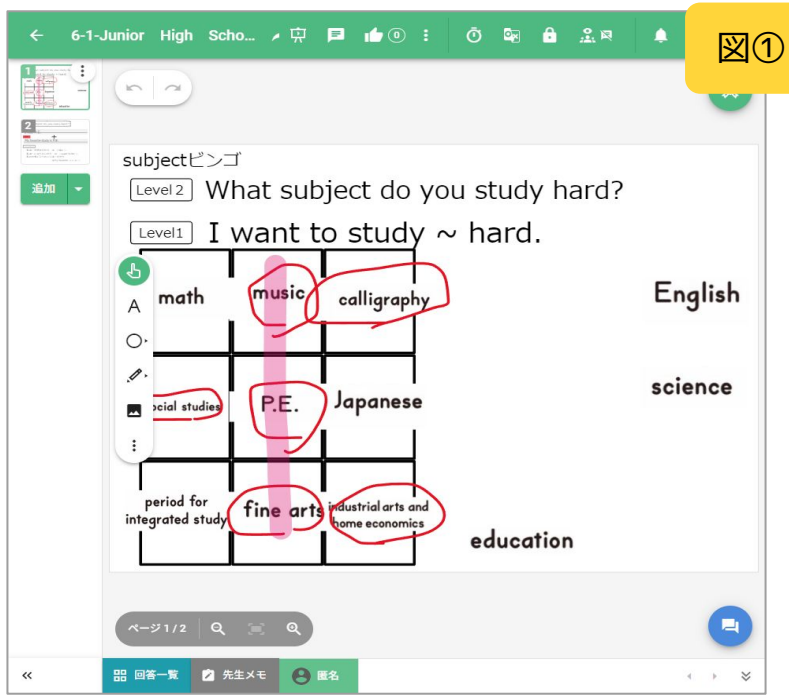
＜実践内容＞

①学習する英単語を理解する活動をします。

②キーセンテンスを含めて英単語を児童が言います。

③疑問文、答え（キーセンテンス）という流れでビンゴを行います【図①】。

・それぞれ英単語を動かしてビンゴカードを作ります。
・２人１組になって、お互いに英単語を言ってビンゴを目指します。
・２つビンゴになった方が勝ちとします。



図①

スクールタクトを使うことで、ビンゴカードを印刷しなくても、ペアになって何度でも取り組むことができます。

いわ先生

夏休みの思い出を書く準備

使う機能　表機能・テキスト入力

＜実践内容＞

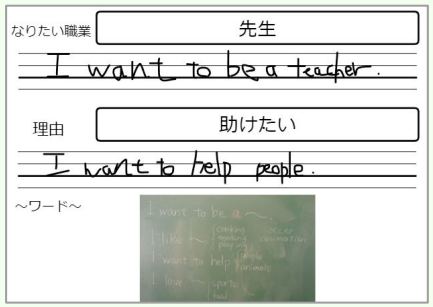
２学期に行う「My Summer Vacation」の導入として夏休みのできごとを書くために、あらかじめ夏休み中の課題として配ります。

英作文に使う言葉を事前に調べて書く活動を行います【図①】。

夏休みのできごとを日本語で書いておき、どの文章を英語にするかどうか決められるようにします【図②】。

〈他にも…〉
先生は手書きで書いた英作文を画面上で添削します。児童はその英文を録音してコメント欄に提出します。

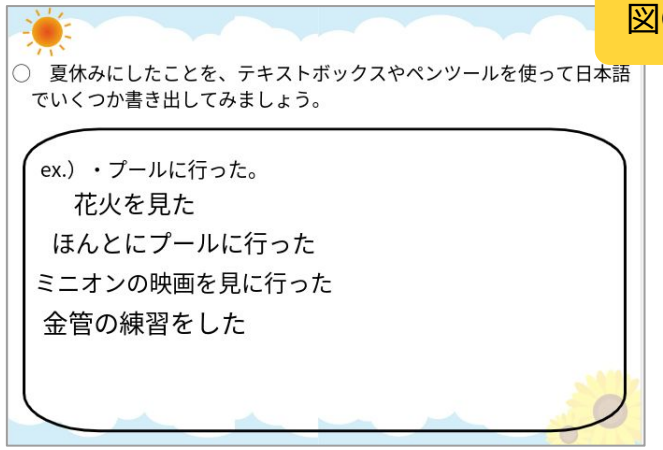
いわ先生



図①

日本語	英語
プール	pool
洞窟	cave
お泊り会	sleepover party
遊んだ	played
予防接種	vaccination

図②



夏休み中に課題を配って、できごとをあらかじめ英語で書いておくことで、２学期が始まってからの授業につなげやすくしました。

zeusn1先生

コメント機能で相互鑑賞

使う機能　共同閲覧モード・匿名機能・コメント機能・カメラ機能

＜実践内容＞

〈導入〉
友達の図工の作品に対して、どのようなコメントを書けばいいのか、リテラシーの観点から指導します。

〈展開〉
匿名モードに切り替え、自分の作品の隣３人にコメントを入力するようにし、それ以上は自由に見てコメントします【図①】。

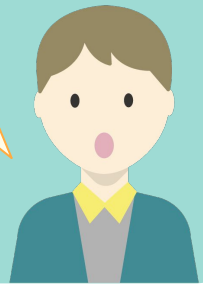
〈まとめ〉
コメントを書いた後、匿名モードを解除し、自分に寄せられたコメントを見ます。

〈低学年でも…〉
写真に撮って、タイトルと作品説明を書いたら簡単なポートフォリオとして記録できます。

クサカ先生

お互いの作品を見合ってコメントを送り合いました。コメントがもらえない児童がいないようにするために、自分の作品から数えて３つの作品には必ずコメントするようにしました。

かめせんせい先生



グループ課題で作戦シート

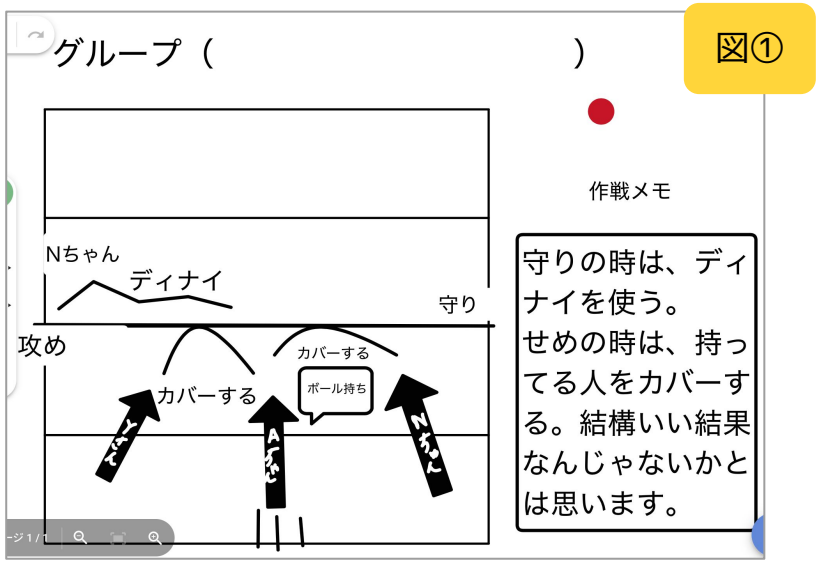
使う機能　グループ課題・ペンツール

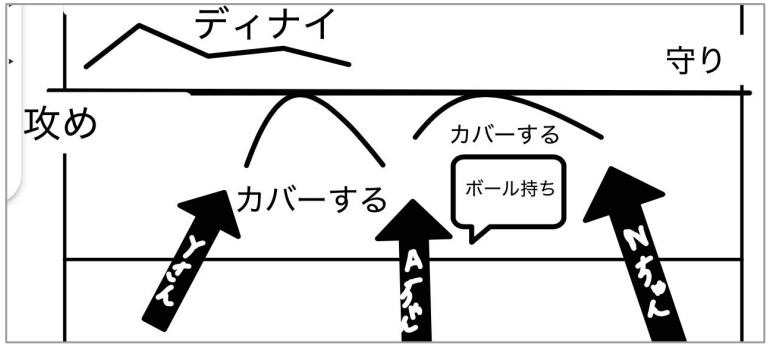
＜実践内容＞

フラッグフットボールの学習の単元の中盤から
チームごとに作戦を立てます。
今回の学習のめあては「チームに合う作戦を立て
てチャレンジしよう」です。

ゲーム前・ゲーム間・ゲーム後に、スクールタク
トのグループ課題で、チームごとにキャンバスを
見合いながら、作戦を話し合います【図①】。

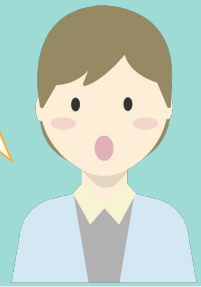
学習のまとめや次時の導入の時に、上手くいった
作戦を大型ディスプレイでクラス全体に共有しま
す。





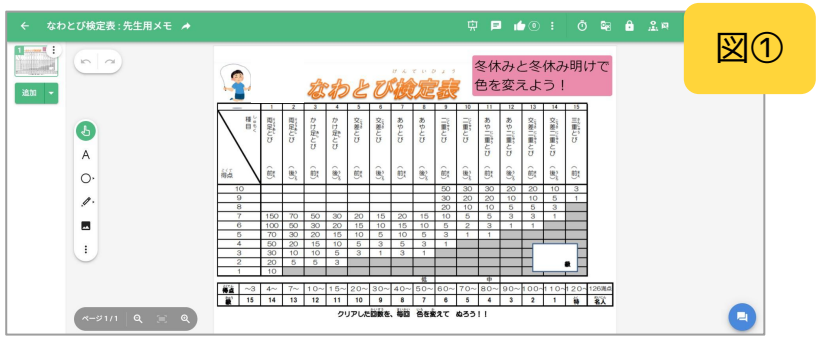
チームごとに自分たちの作戦の画面をそれぞれのタブレット端末から見て、書き込むことができるので作戦の話し合いがとても活発になりました。

umi先生



なわとびカードを電子化

使う機能　ペンツール（マーカーペン）



図①

＜実践内容＞

縄跳びカードの課題を配布し、児童がいつでも実践できるようにします【図①】。

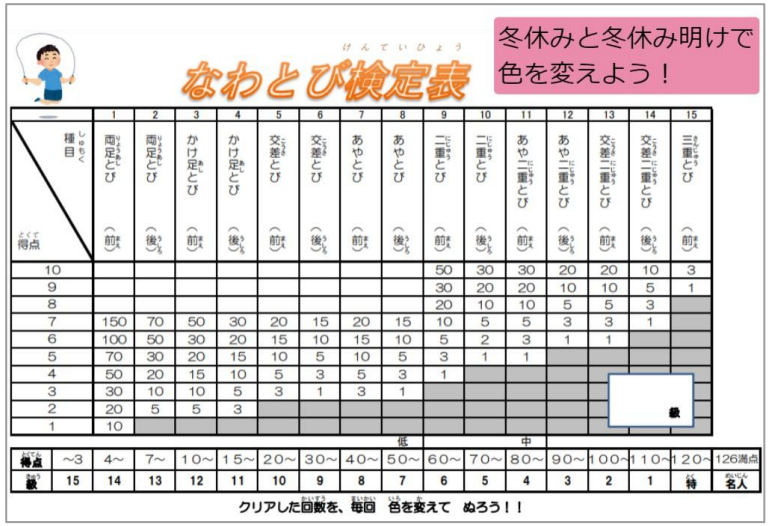
①なわとびカードの使い方を説明します。

②授業内や授業後にできたところまで色を塗ります。

③クリアした回数を、毎回色を変えて塗ります。

④得点の合計を計算して、名人の級になるまで挑戦します。

〈授業以外では…〉
児童が自分の取り組みやすい時に実践できるため、どこでも更新ができます。放課後や長期休みの課題としても活用しました。



なわとび検定表

冬休みと冬休み明けで色を変えよう！

得点 ＼ 種目	1 両足とび	2 両足とび	3 かけ足とび	4 かけ足とび	5 交差とび	6 交差とび	7 あやとび	8 あやとび	9 二重とび	10 二重とび	11 あや二重とび	12 あや二重とび	13 交差二重とび	14 交差二重とび	15 三重とび
	（前）	（後）	（前）	（後）	（前）	（後）	（前）	（後）	（前）	（後）	（前）	（後）	（前）	（後）	（前）
10									50	30	30	20	20	10	3
9									30	20	20	10	10	5	1
8									20	10	10	5	5	3	
7	150	70	50	30	20	15	20	15	10	5	5	3	3	1	
6	100	50	30	20	15	10	15	10	5	2	3	1	1		
5	70	30	20	15	10	5	10	5	3	1	1				
4	50	20	15	10	5	3	5	3	1						
3	30	10	10	5	3	1	3	1							
2	20	5	5	3											
1	10														

得点	～3	4～	7～	10～	15～	20～	30～	40～	50～	60～	70～	80～	90～	100～	110～	120～	126満点
級	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	特	名人

低　中

クリアした回数を、毎回　色を変えて　ぬろう！！

スクールタクト上で縄跳びカードをデータとして活用することで、児童は管理がしやすく、教員も回収が楽になりました。色塗りも簡単です。

五十嵐太一先生

水泳の学習を振り返る

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ・図形ツール

＜実践内容＞

水泳の学習後に振り返りの課題を配布し、着替えが終わった後、児童のタイミングでそれぞれ記入できるようにします【図①】。

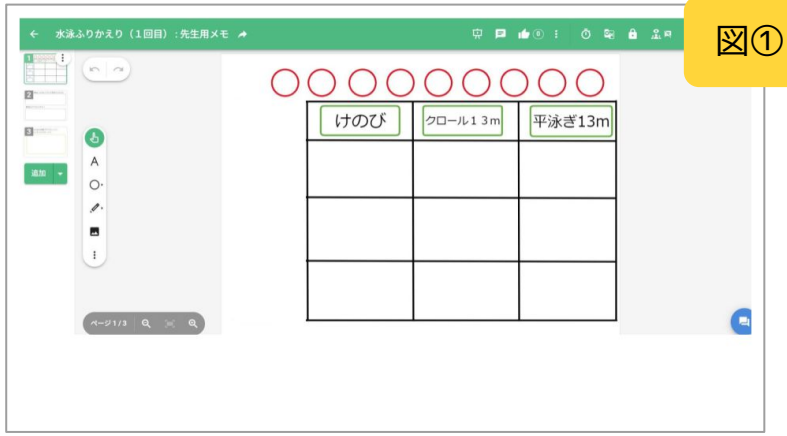
①あらかじめ児童に課題の使い方を説明します。

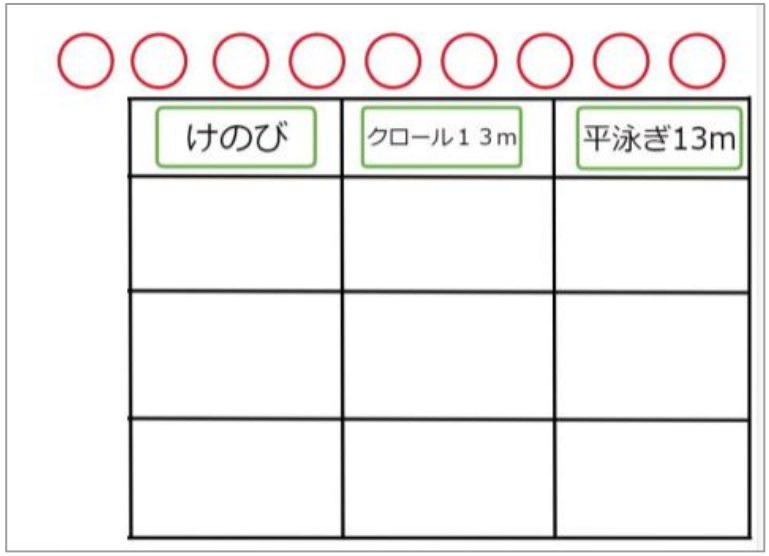
②丸の図形をムーブパーツに事前に設定し、児童はパーツを動かすことで学習の振り返りを行うことができます。

③共同閲覧モードに切り替え、友達と一緒に学習を振り返り、よかったところや今後の課題を見つけます。

〈単元全体では…〉
２枚目以降にも同様の課題を設定し、経過を見ていきます。この活動を続けることで、児童の成長を見取ることができます。

図①





水泳のグループ学習の振り返りで活用しました。共同閲覧モードにすることで、児童はお互いに頑張ったところについての評価を確認することができます。

五十嵐太一先生

ワードクラウドで見える化

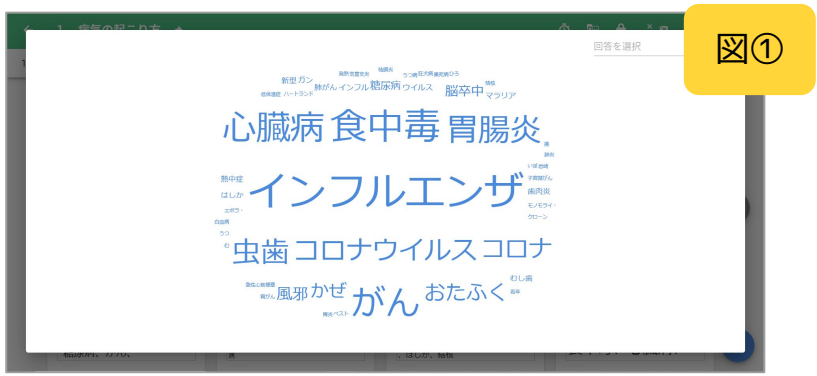
使う機能　共同閲覧モード・ワードクラウド・回答欄ツール

＜実践内容＞

〈導入〉
病気に対する興味・関心を高める活動を行います。それぞれのキャンバスにできるだけ多くの病名をテキスト入力した後に、ワードクラウド機能を用いて多く入力された病気をいくつか抽出し、例示します【図①】。

〈展開〉
病気の予防方法について教科書で学習した後、2枚目のキャンバスに予防方法について自分の考えを書きます。その後、共同閲覧モードに切り替えて、児童同士が互いのキャンバスを見て、自分の考えや友達の考えをまとめます【図②】。

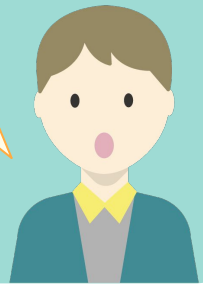
〈まとめ〉
「風邪をひきやすい状況」を整理しながら、理由をつけて理解を深めます。



図①

図②

ワードクラウドを活用することで児童が興味関心をもっている病気を瞬時に見える化しました。またそこからキーワードを抽出し、具体例に展開しました。



morita先生

友達の考えを取り入れる

使う機能　共同閲覧モード・ワードクラウド・回答欄ツール

＜実践内容＞

〈導入〉
病気の予防方法に対する興味・関心を高める活動をします。それぞれのキャンバスに日々行っている手洗いやうがいの意味を考えて書き出します【図①】。その後、ワードクラウド機能を用いて多く入力されたのものを抽出し、例示します。

〈展開〉
病気の予防方法について教科書でそれぞれ学習した後、共同閲覧モードに切り替えて、自分なりの予防方法をグループ内で共有しながら、友達の考えと比較してキャンバスの穴埋め問題に取り組みます。

〈まとめ〉
学習した内容を踏まえて「感染症にかかりにくくするにはどうしたらよいか」について、理由をつけて書きます【図②】。

図①

図②

自分一人で考え出した考えを、共同閲覧モードでグループメンバーに共有することで、友達と自分の考えとの違いに気づき・振り返ることができます。

taka先生

道徳ワークのポートフォリオ

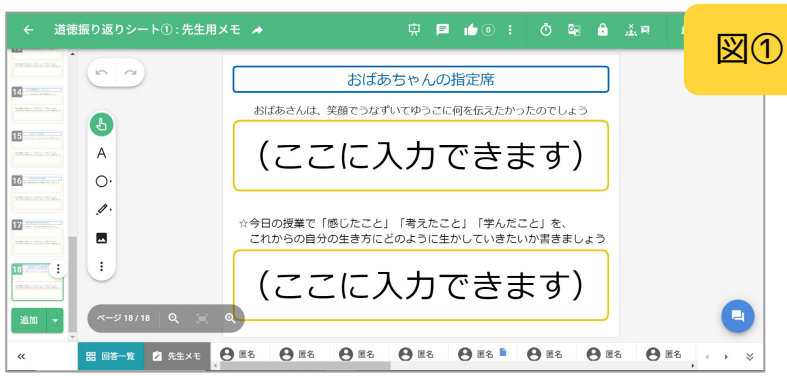
使う機能　回答欄ツール

＜実践内容＞

道徳の時間に使用する課題を作成し、通年で同様の課題を活用します【図①】。

①毎時間、その時間に合った課題を配布し、児童が考えなどを入力します【図②】。

②繰り返し、同じ課題を使うことで児童も慣れ、円滑に考えを書くことができます。



図①

図②

年間通して決まった形式の課題をスクールタクト上で作成しました。過去に書いた児童の考えなどが貯まっていくので、考えの変遷や変化を自ら振り返ることができます。

taka先生

家庭学習の予定を立てる

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ・テキスト入力

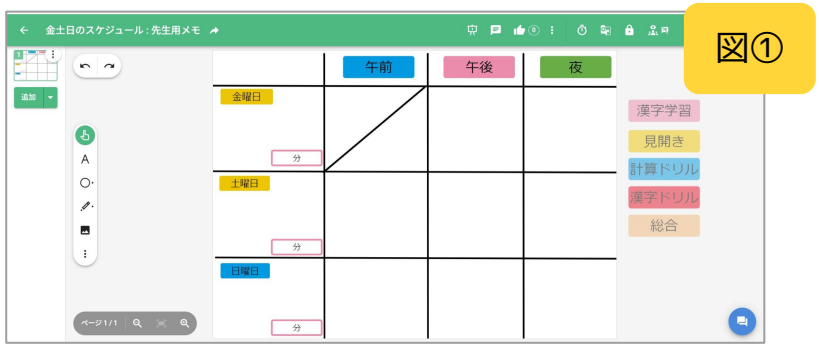
＜実践内容＞

〈導入〉
児童が休日などに家庭でどのように学習を進めるか、予定を立てる活動を行います。

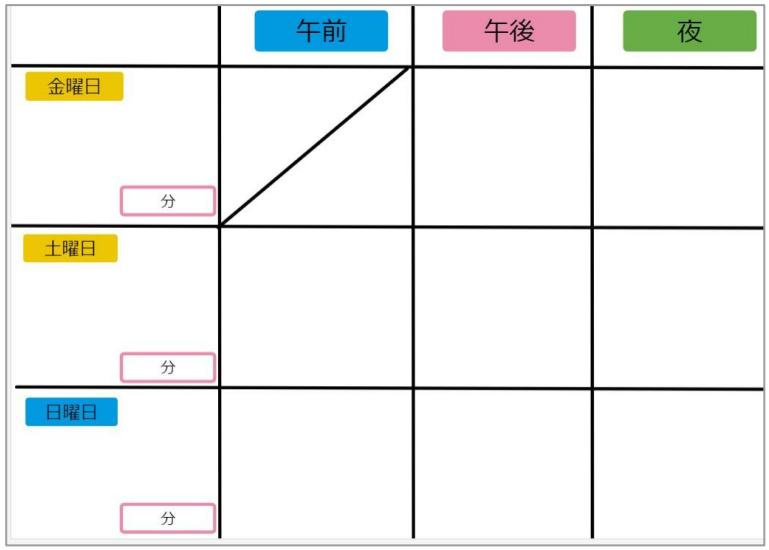
〈展開〉
金曜日に課題を配布します【図①】。
事前に学校で、家庭での学習の見通しを立て、予定を入力してもよいことにします。また、ムーブパーツを使うことで、簡単に予定が立てられるようにします。

週末の最後には、自分の学習を振り返り、まとめます。

〈まとめ〉
月曜日になったら、共同閲覧モードで児童同士の学習の成果を共有し、自分の今後の家庭学習の計画に生かします。



図①



家庭学習の整理や管理が簡単にでき、教師も児童の取り組みの様子が一覧で把握できます。
学習例を選択肢にして、ムーブパーツにしておくことで、必須の課題などを示すこともできます。

五十嵐太一先生

総合の活動を振り返る

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ・ポートフォリオ

＜実践内容＞

総合的な学習の時間で「お米」を学ぶ単元学習の終盤に課題を配布します【図①】。

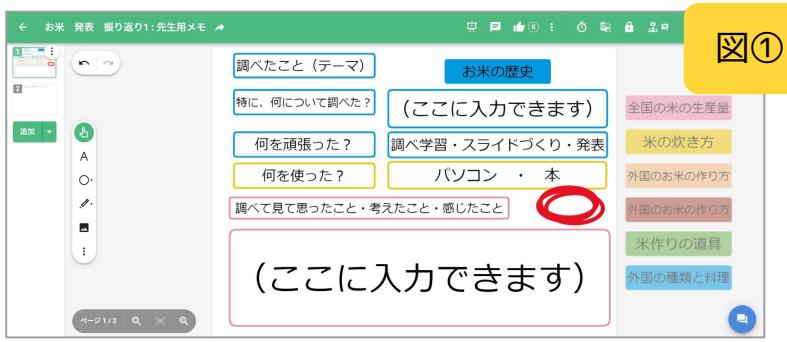
①課題の使い方を説明します。

②児童がお米について自分でテーマを選択し、調べます。

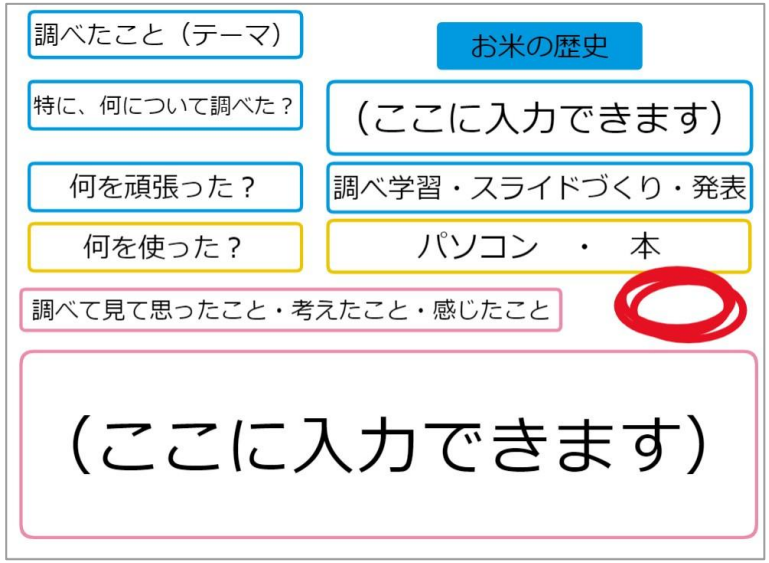
③ムーブパーツを移動させながら取り組んだことをまとめ、回答欄に考えたことや感じたことを、自分の言葉で書きます。

④共同閲覧モードに切り替えて、クラス全体で発表します。

⑤ポートフォリオから、児童が学びをいつでも振り返れられることを確かめます。



図①



児童が活動に取り組んでいる様子を、名前順にして回答一覧画面に表示すると、所見などを記録する際に簡単に誰がどのような活動をしているか確認できます。

五十嵐太一先生

クラス会議の議題箱

使う機能　課題提出・共同閲覧モードOFF

＜実践内容＞

①クラス会議前に配ります。

②話し合いたい議題がある児童は記入をして、提出します【図①】。提出があると、先生の通知アイコンに通知が来ます。

③先生はその内容を確認し、事前に、会議の議題に挙げてよいか、その児童と相談します。

④クラス会議を開きます。

⑤画面を大型ディスプレイに映して、議題を共有します。

⑥クラスで、議題をもとに話し合います。

⑦話し合いが終わったら、結論を記入します。

図①

いつでもクラス会議で議題が出せるようにしています。共同閲覧モードをOFFにしてお互いが見えないようになっているので、クラス内での悩みや相談したいことの蓄積にもなります。

たいち先生

情報モラルを学び合う

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ

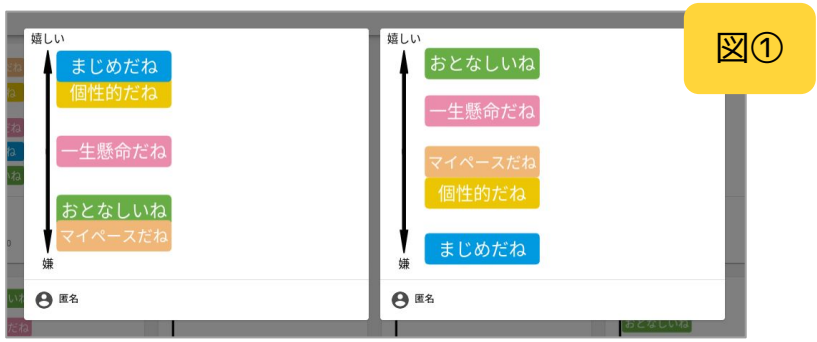
＜実践内容＞

〈導入〉
「情報モラルとは何か」を児童に問いかけ、本時の課題をつかみます。

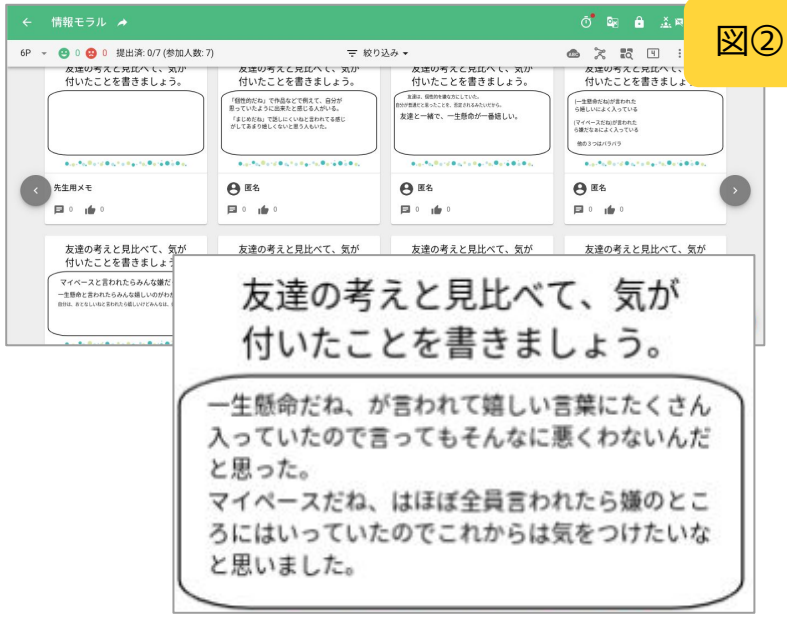
〈展開〉
①メールやSNSでのやり取りは言葉が中心であることを確認し、５つの言葉をムーブパーツにして配ります【図①】。

②自分と友達の意見の違いを確かめることができるように共同閲覧モードにし、ペアやグループで考え方の違いがあることを確かめます。

〈まとめ〉
ペアやグループでの話し合い活動をもとに、自分としての考えをまとめ、振り返りを記入します【図②】。



図①



図②

言われると嬉しい言葉をテキストボックスでセンテンスカードにし、自分で動かして並び替え活動を行いました。活動のあとは友達の意見を閲覧できるようにし、自分の考えと比較しました。

zeusn1先生

修学旅行の計画作り

使う機能　グループ課題・ムーブパーツ・コメント機能

＜実践内容＞

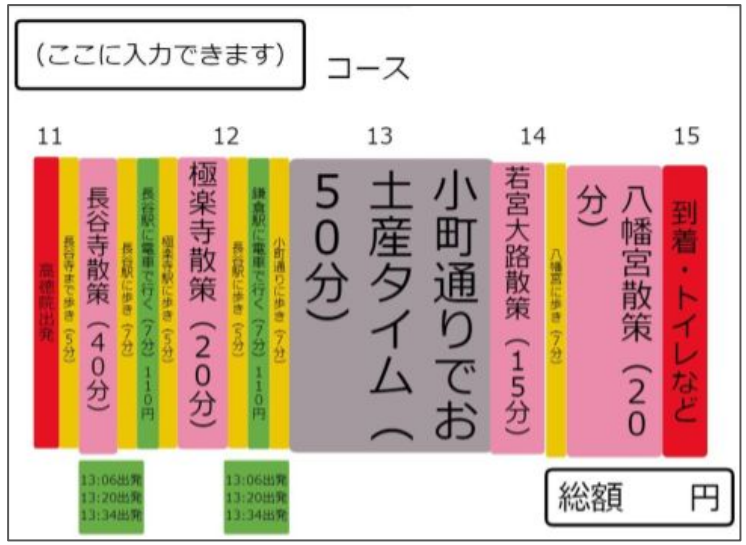
総合的な学習の時間や学級活動の時間を通して、修学旅行に向けて、児童の班別活動の予定を書きます。

今回は、グループ課題として、各グループごとにコースのタイムテーブルを作ります【図①】。

先生がグループメンバーと一緒に画面を見ながら指導したり、コメント機能を使ってアドバイスします。

授業時間外でも、すぐに班の活動計画を確認できます。

図①



グループ課題に設定しました。回答一覧では、どのグループがどこに行こうとしているのか、すぐに分かります。

たいち先生

共同編集モードで作品作り

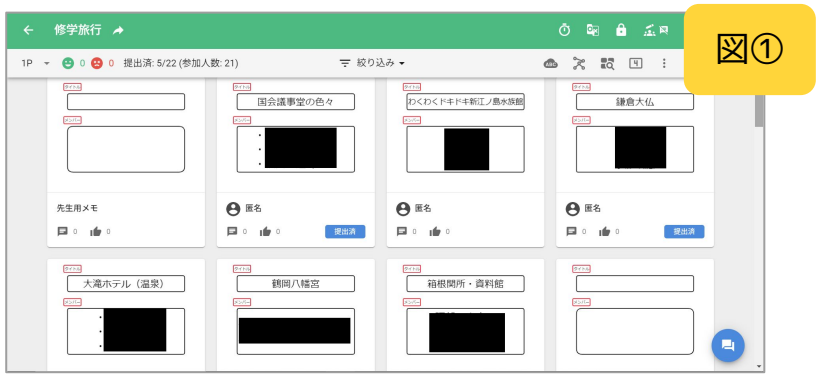
使う機能　共同編集モード

＜実践内容＞

〈導入〉
修学旅行の行き先（鎌倉、箱根、東京）についてグループごとに調べる活動を行います。また、歴史に触れつつまとめることを目標とします。

〈展開〉
形式を決めた課題を配布し、個人で担当場所について調べていきます【図①】。
その後、共同編集モードに切り替えて、調べたことを持ち寄って1つのキャンバスにまとめます【図②】。

〈まとめ〉
各地にはどういった歴史的な背景があるのかを確認しながら、まとめたスライドをグループごとに発表します。



図①

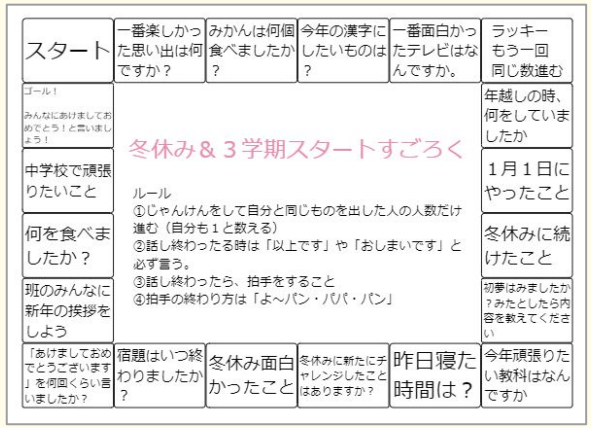
図②

各自で調べ学習を行い、それぞれの学習内容をまとめます。
まとめる際に共同編集モードに切り替えることで、グループ全員が書き込みを行える環境にしました。

taka先生

レクリエーション

学期初めの交流としてすごろくで班の仲を深めます。



いわ先生

予定管理

月曜～金曜の課題など学習の予定を立てていきます。自己調整力を伸ばすのに役立ちます。

たいち先生

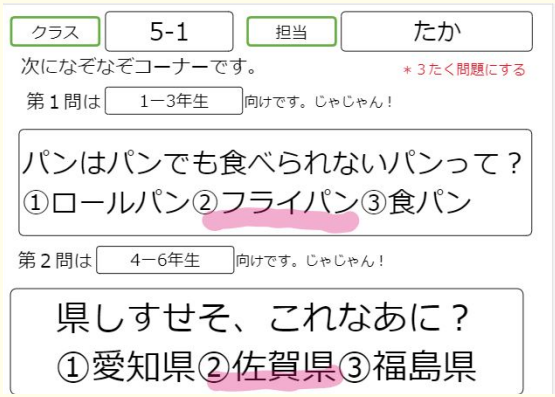
委員会用の授業枠

受講コードをその委員会に入った児童に伝え、委員会の活動記録を1つの授業枠で管理します。

五十嵐太一先生

委員会活動

給食の時間に放送するためのクイズを共同編集モードで問題を集めていきます。

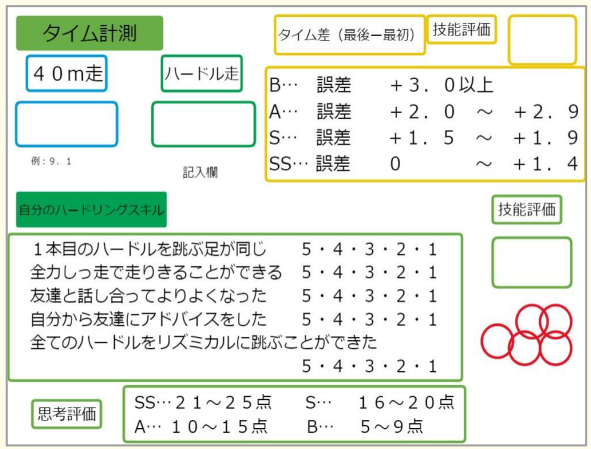


いわ先生

TIPS 活用アイデア　評価・振り返り

ハードル走

単元を通してこの1つの課題で使います。毎回の記録を計測し、自己評価をします。



たいち先生

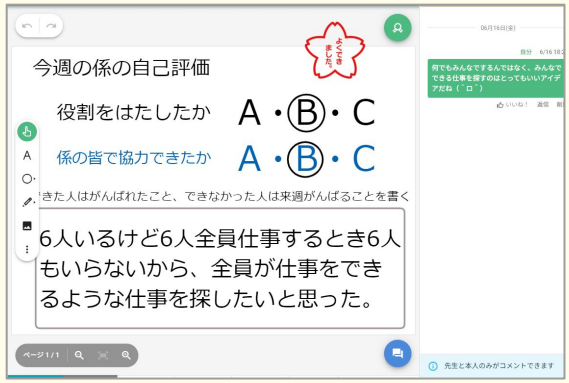
練習カード

家庭学習として、自宅で練習したら色をぬります。

いわ先生

係活動の記録

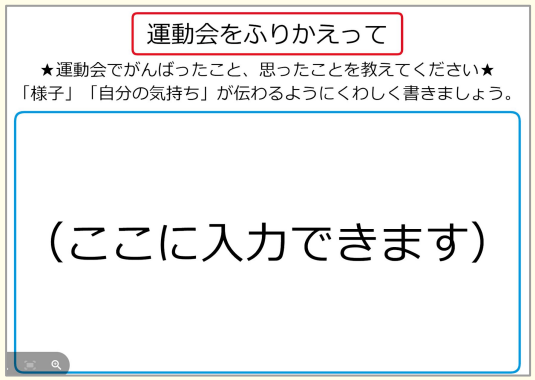
一週間ごとに活動を振り返り、先生はスタンプやコメントをします。



かめせんせい先生

学校行事を振り返る

家庭学習の1つとして日記のようなかたちで配布します。



DAI先生

学級目標をつくる

使う機能　ワードクラウド・表機能

＜実践内容＞

〈導入〉
学級目標をつくる意義について確認します。

〈展開〉
①どのようなクラスにしたいかを書き込む表を配り、3つ以上のキーワードとその理由を記入します【図①】。
②数人が発表してから「たくさん使われたキーワードは何だろう」と問いかけ、ワードクラウドでキーワードを視覚化します。
③キーワードをもとに個人で学級目標の案を考えます。
④４人グループで学級目標の案を絞ります。
⑤グループから発表された学級目標の案をもとにクラス全体で学級目標を考えます。その際に、事前に打ち合わせて、学級委員に司会を担当させます。

〈まとめ〉
年間の行事を確認し、１年間の見通しをもたせていきます。

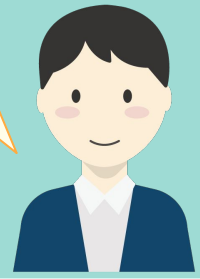
図①

みんなの思いを込めた学級目標をつくろう

■どんなクラスにしたいか、３つ考えて書こう。

①	②	③
みんなが仲良く協力、助け合えるクラス 理由 色々なことが1年間で起こると思うけど誰かを責めたりせず、協力できるクラスになればいいなと思うから	明るく、元気で楽しいクラス 理由 明るく、楽しく、元気で入れればみんながいいクラスになると思うでもふざけすぎないように気をつけないといけない	自分から行動ができるクラス 理由 何をしたらいいのかの正しい判断ができるようになればみんなが気持ちよく暮らせると思うから

どのようなクラスにしたいか、３つのキーワードを書いて、ワードクラウドを使って意見を視覚化しました。



ないき先生

写真を投稿して交流する

使う機能　共同閲覧モード・いいね機能・コメント機能・ロック機能・授業チャット

＜実践内容＞

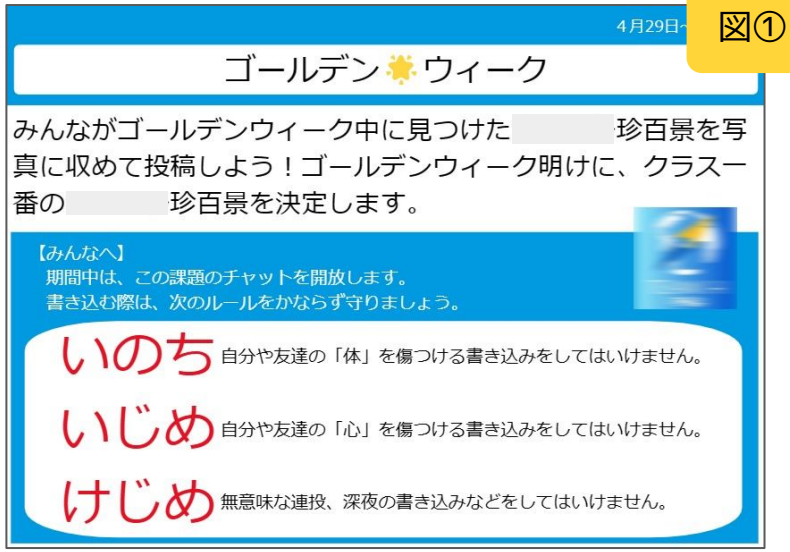
〈事前の告知〉
本実践は生徒の自由度が高いため、必ず事前に課題の目的や取り組み方、注意点を生徒に告知するようにします。課題の1ページ目のように視覚化して、生徒たちが常に確認することができるような工夫が必要であると考えます【図①】。

〈課題の実施〉
先生が率先して発信することで、生徒の意欲を高めたり、適切な情報交換を方向付けたりできます。気になる写真やチャットがある場合には、個別にコメントを返したり、チャットで全体に注意喚起をします。

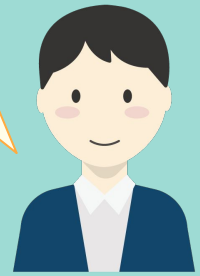
〈休み明け〉
いいね機能を使って人気の写真を取り上げ、バーチャルでの交流をリアルでの交流につなげます。

※先生がタイミングに応じて課題や授業チャットをロックして制御します。

図①



印象に残った風景を撮影してキャンバスに貼り付けます。いいねやコメント機能、授業チャットを活用することで、先生と生徒、生徒間で交流ができます。



ないき先生

行事のスローガンを考える

使う機能　回答欄ツール・ペンツール

＜実践内容＞

①合唱祭に向けて取り組む中で大切なものを考えます【図①】。「合唱祭が成功する」とはどういうことか、9つの選択肢の中から3つを選んで、クラスの思いを可視化します。

②それぞれの考えをもとに合唱祭に向けたスローガンを考えます。

③最後に、合唱祭に向けて心を一つにするために、クラスに掲示する合唱曲に合ったイラストを作成します【図②】。

図①

「合唱祭が成功する」とは、どのようなことを指すと思いますか
数字を３つ選び、下に記入しましょう。

1．最優秀賞をとるなど結果を出すこと。
2．皆が楽しく練習に取り組み、トラブルなく無事に終わること。
3．クラスの団結が深まり、まとまりが生まれること。
4．歌のうまい人が、クラスを引っ張り活躍すること。
5．クラス全員で取り組み、全員で一生懸命に歌うこと。
6．合唱祭当日までの過程で、クラスが成長すること。
7．実行委員などのリーダーが皆をまとめ、リーダーらしくなること。
8．クラスで問題を解決し、困難に立ち向かう力をつけること。
9．一人一人が自分の役割を自覚し、目標に向けて協力すること。

3　5　9

図②

合唱祭の成功に向けて、クラスで気持ちを一つに取り組むことができました。

はやぶさ先生

英語課題に継続して取り組む

使う機能　コメント機能・いいね機能

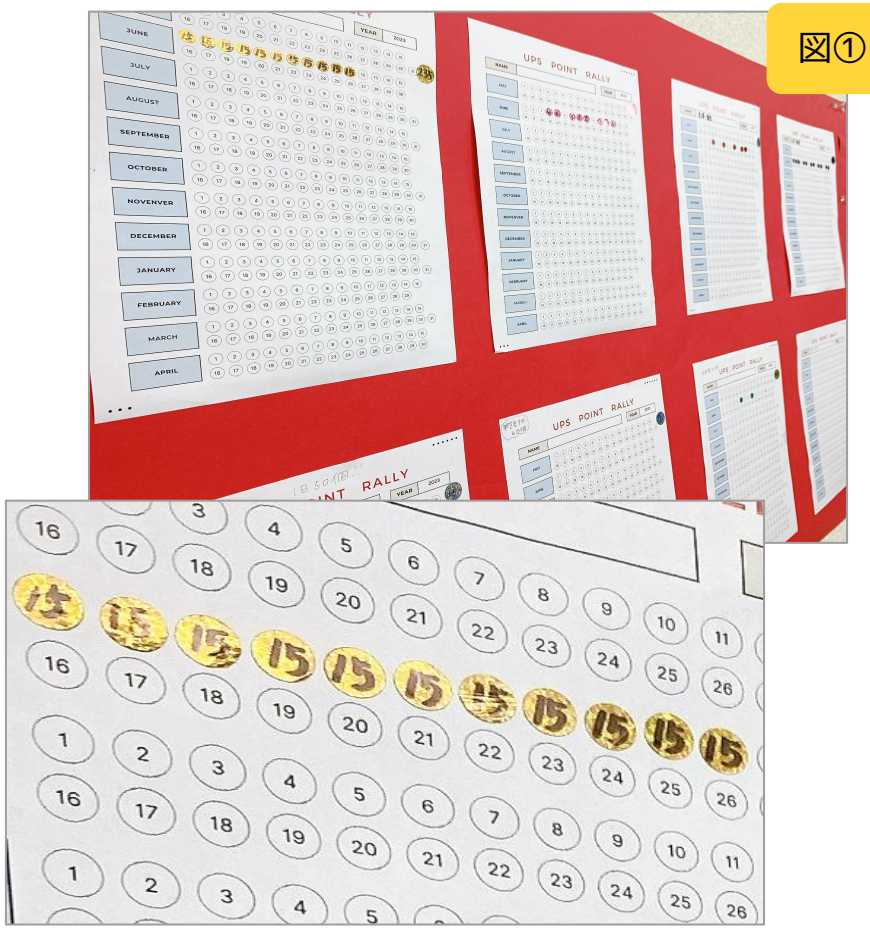
＜実践内容＞

英語のスピーチを音声収録して提出する課題を継続的に実施します。

①生徒が教科書を音読した音声や単語の暗記を自分でテストした音声をコメント欄に貼り付け提出します。

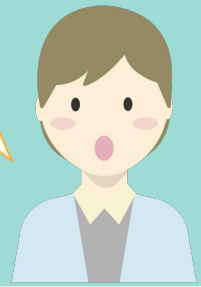
②先生がいいね機能を用いて評価し、必要に応じてコメントをします。

③進捗状況をシールスタンプシート上に集計し、教室内に掲示します【図①】。これにより、仲間との競争意識も高まり、自然と英語学習が習慣化します。



図①

スクールタクトの課題に英語に関する内容を集約させることで、生徒が自分の成長を確認することができます。これにより、生徒のやる気が上がったり、楽しみながら英語学習をしたりする様子が見られました。



ロングビーチ先生

オリジナル問題をつくる

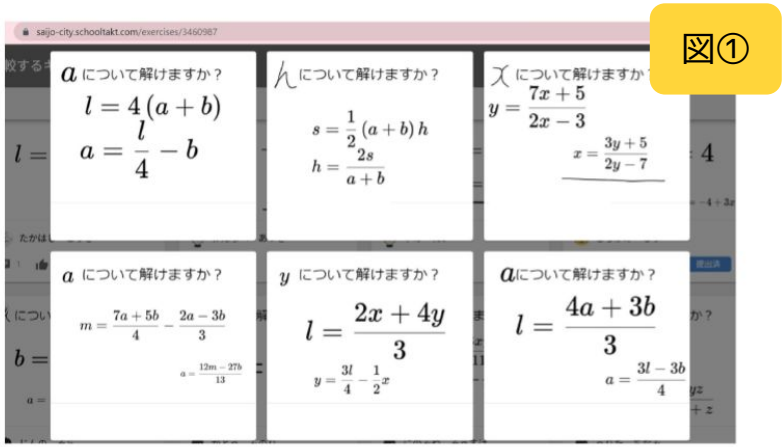
使う機能　共同閲覧モード・回答比較機能・数式ツール

＜実践内容＞

〈導入〉
等式の変形の復習を行った後、本時のめあてである問題づくり活動の流れを説明をします。

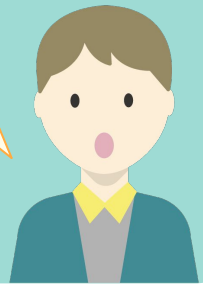
〈展開〉
①生徒は数式ツールを使って自分で等式の変形の問題を作成します【図①】。
②共同閲覧モードに切り替えて、解きたい問題を生徒同士でノートに解いていきます。
③問題が解けたら問題作成者は答えを載せ、問題を解いた生徒はその答えが正しいか確認します。間違っていた場合は、どこが間違っているか教え合いを行い、訂正します。

〈まとめ〉
等式の変形について、学んだことをまとめます。



図①

全員の作った問題を共同閲覧モードで見合うことができるため、生徒はクラスメイトの作成した問題に取り組みやすく、また、プリントなどを使うよりも意欲的に活動できました。



久保拓也先生

中１・理科・動物の分類

グループ課題で調べ学習

使う機能　グループ課題・表機能

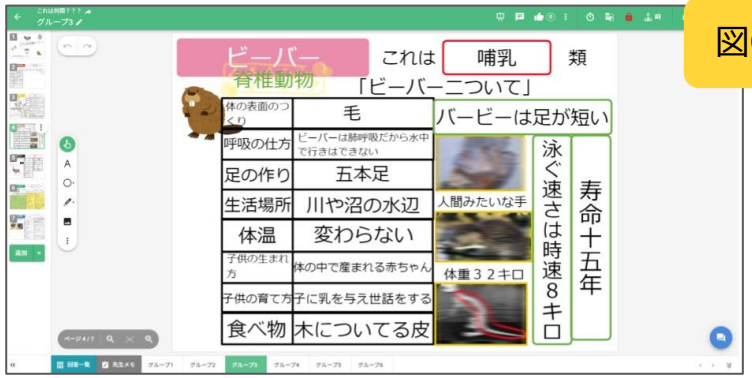
＜実践内容＞

①脊椎動物という動物の分類を学びます。

②班ごとに6種類の動物の担当を決めて、調べ学習を行います【図①】。

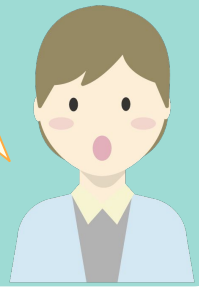
③それぞれのキャンバスから、良い表現をしている生徒を取り上げ、全体で共有します。

〈他にも・図鑑を作る〉
校庭の植物の写真を撮り、植物の共通点を見つけながら図鑑を作成します。その後、匿名機能にして、いいねやコメントをお互いに送り合います。



図①

グループ課題機能を使って、班ごとに担当を決めて、お互いに取り組むことができました。



つぶあん先生

植物の成長を記録する

使う機能　表機能・カメラ機能

＜実践内容＞

〈事例1〉
植物の育成の様子を毎日撮影し、その日の気温や管理の状態、生育状況などを１つの課題にまとめていきます【図①】。

図①

6日目）

				水の管理	高さ	色番号	生物の状態・管理作業
1	5/23	22.7℃	38℃	授業で種の半分まで水を入れた	0.5cm	×	種まき
2	24	22.2℃	29℃	朝に、種の半分までみずを入れた。	1cm	×	種が一回り大きくなった
3	25	22.4℃	29℃	朝に、種の半分まで水を入れた。	1.5cm	×	子葉が生えた
4	26	24℃	30℃	朝に、水の入替えをした	2.5cm	1	被せる箱を外した。芽が伸びてきた。
5	27	23℃	34℃	朝に、水の入れ替え	5cm	3	芽が伸びて成長した
6	28	24℃	34℃	朝に、水の入れ替え	8cm	4	根がスポンジに伸びてきた。

育成記録の写真①　　７日目

〈事例2〉
これまでの生物の育成の実践を自己評価して振り返り【図②】、次の取り組みに向けての課題を書き出します【図③】。

図②

評価（A：よくできた　B：できた　C：ややできなかった　D：できなかっ
※標準はBで、特によくできた場合はAです。

	評価	評価理由・次の育成に向けて反省事項
育成場所	A	暖かい場所という推理が的中し、どんどん伸びていった。しかし、もう少しこだわるなら、日当たりの良い教室を選ぶべきだったかもしれない。
水やり	B	１日、2日くらい水やりを忘れたり、芽が出たのに交換し忘れたりするときもあったが、腐ったところはなかった。だが、毎日交換することが望ましかった。
管理	B	箱を取って日が当たりそうなところに移動させるほかに管理はしなかったが、とりあえず育った。これ以外にも管理する事項があったのではないか。
自分の課題	A	言ってしまえばスーパーの2.5倍くらいに伸びた。色もしっかりした深みのある緑で、腐ってもいない。

図③

新たに発見した課題（夏休み中に取り組むときの課題

・毎日欠かさず水を交換する。
・箱を被せるときに内側に水滴がついているときは、箱に穴を開け通気性を良くするなど、管理を徹底する。
・日が当たり、暖かい場所を選ぶ。

記録用紙が濡れたり汚れたりすることなく、分かりやすく記録することができました。

はやぶさ先生

「いいね」で交流する

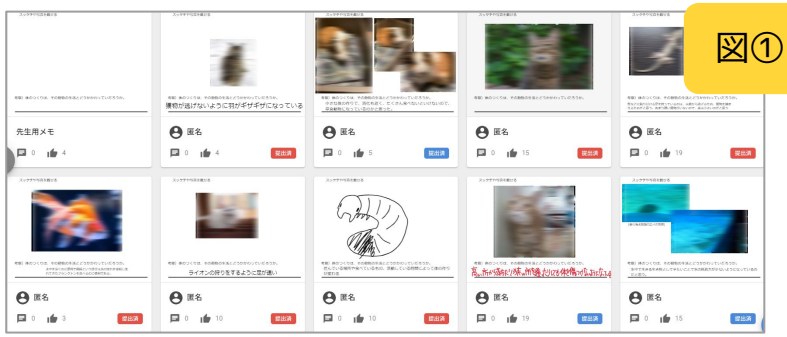
使う機能　共同閲覧モード・いいね機能

＜実践内容＞

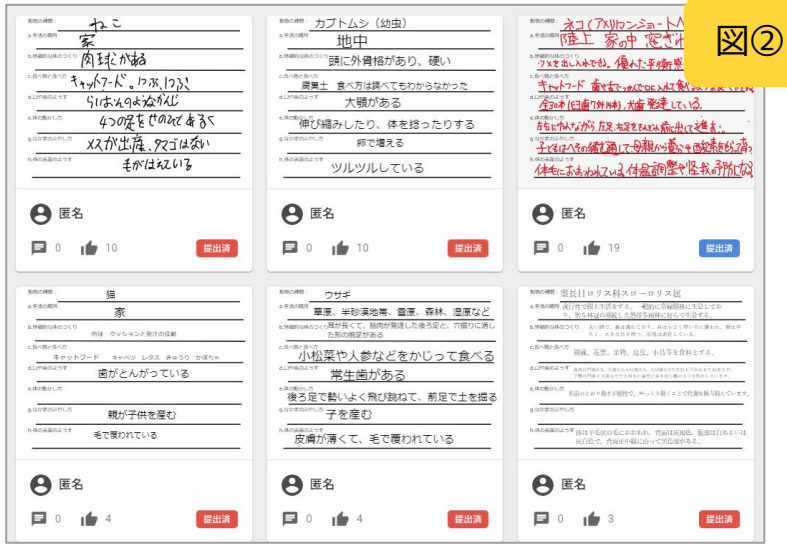
〈導入〉
後期から学習する次の単元を生徒が興味関心を持って取り組めるよう、前期終わりに配布します。

〈展開〉
①後期始めに課題を集めます。
②共同閲覧モードに切り替えて「いいな」と思う生徒のキャンバスに生徒が「いいね」をつけます【図①、②】。
③「いいね」の多い生徒は、皆の前で課題を説明し、質問を受けます。

〈まとめ〉
この課題を通して、生徒は、次の単元への積極的な興味関心を持つことができます。また、前期で学習した内容の理解度を確認することもできます。

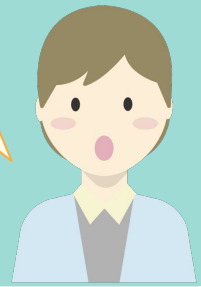


図①



図②

生徒が、次の単元への興味関心や見通しを持って学習に取り組めるように、単元にかかわる課題を出しました。課題を共同閲覧し、発表や質問につなげ、単元への積極的な導入に使っています。



かえるピョン先生

実験結果を表にまとめる

使う機能　共同閲覧モード・表機能・カメラ機能・ルーブリック機能

＜実践内容＞

〈導入〉
実験の説明後、実験結果と考察を記入する課題を配布し、実験を開始します。

〈展開〉
電流が流れる水溶液と、最も電流が流れる金属の組み合わせを見つけるための実験を行います。記録を写真で撮ったり、結果をその場で書き込んだりしながら、実験結果を自分のキャンバスにまとめます【図①】。

〈まとめ〉
実験終了後、共同閲覧モードにすることで、班を超えて、データのすり合わせや比較を行います。またそれを参考に、実験の考察をまとめます。

図①

実験　3131　電流をとり出すために必要な条件

電流が流れる水溶液と、最も電流が流れる金属の組み合わせを調べよう。

結果

＋端子側 ＼ －端子側	亜鉛	銅	アルミニウム
亜鉛	砂糖水−0,1v 食塩水電流が流れない 塩酸電流が流れない 全てモーターは回らない	砂糖水−0,6vモーターは回らない 食塩水−0,7vモーターが回った 塩酸電流が流れないがモーターが回った	砂糖水−0,3 v 食塩水−0.3v 塩酸−0.3v全てモーターは回らない
銅	砂糖水0,4 v モーターは回らない 食塩水モーターが回った 0,8v 塩酸0,9vモーターが回った	砂糖水電流が流れなかった 食塩水電流は流れない 塩酸電流が流れない 全てモーターが回らない	砂糖0,2vモーターは回らない 食塩水0,6vモーターは回らない 塩酸0.9vモータが回った
アルミニウム	砂糖水電流が流れない 食塩水0,3v 塩酸0.2v 全てモーターが回らない	砂糖水−0,4vモーターが回らない 食塩水0,45vモーターが回らない 塩酸−0.9vモーターが回った	砂糖水−0,3v 食塩水−0,3v 塩酸0.2v 全てモーターは回らない

最も電流が流れる水溶液は…

塩酸

最も電流が流れる金属の組み合わせは

銅と亜鉛

考察

今回の実験で本来電流が流れないはずの砂糖水に電流が流れてしまった。砂糖水の実験を一番最初に行ったため食塩水や塩酸などの他の水溶液が混ざっていたことは考えられない。なので金属板を砂糖水に入れた際に何かしらの原因で電解質のものが結びついたことで砂糖水に電流が流れてしまったのだと思う何かしらの原因は最初から金属の色が変色していた部分があったためそれが原因なのかもしれない（だから同じ金属同士のときも電流が流れたのかも）。ちゃとができているのも導たが金属に（塩化亜鉛）ろうか。

結果

－端子側

＋端子側 ＼ －端子側	亜鉛	銅	アルミニウム
亜鉛	砂糖水−0,1v 食塩水電流が流れない 塩酸電流が流れない 全てモーターは回らない	砂糖水−0,6vモーターは回らない 食塩水−0,7vモーターが回った 塩酸電流が流れないがモーターが回った	砂糖水−0,3 v 食塩水−0.3v 塩酸−0.3v全てモーターは回らない
銅	砂糖水0,4 v モーターは回らない 食塩水モーターが回った 0,8v 塩酸0,9vモーターが回った	砂糖水電流が流れなかった 食塩水電流は流れない 塩酸電流が流れない 全てモーターが回らない	砂糖0,2vモーターは回らない 食塩水0,6vモーターは回らない 塩酸0.9vモータが回った
アルミニウム	砂糖水電流が流れない 食塩水0,3v 塩酸0.2v 全てモーターが回らない	砂糖水−0,4vモーターが回らない 食塩水0,45vモーターが回らない 塩酸−0.9vモーターが回った	砂糖水−0,3v 食塩水−0,3v 塩酸0.2v 全てモーターは回らない

表に反応を書き込んだり、変化を写真に収めたりしながら、実験結果をまとめました。また、ルーブリックを作成し配信することで、今後の方向性を示しました。

やまざ先生

実験の様子を記録する

使う機能　テキスト入力・ペンツール・カメラ機能・図形ツール・採点機能

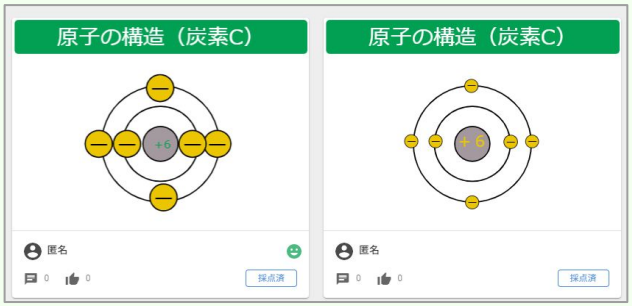
＜実践内容＞

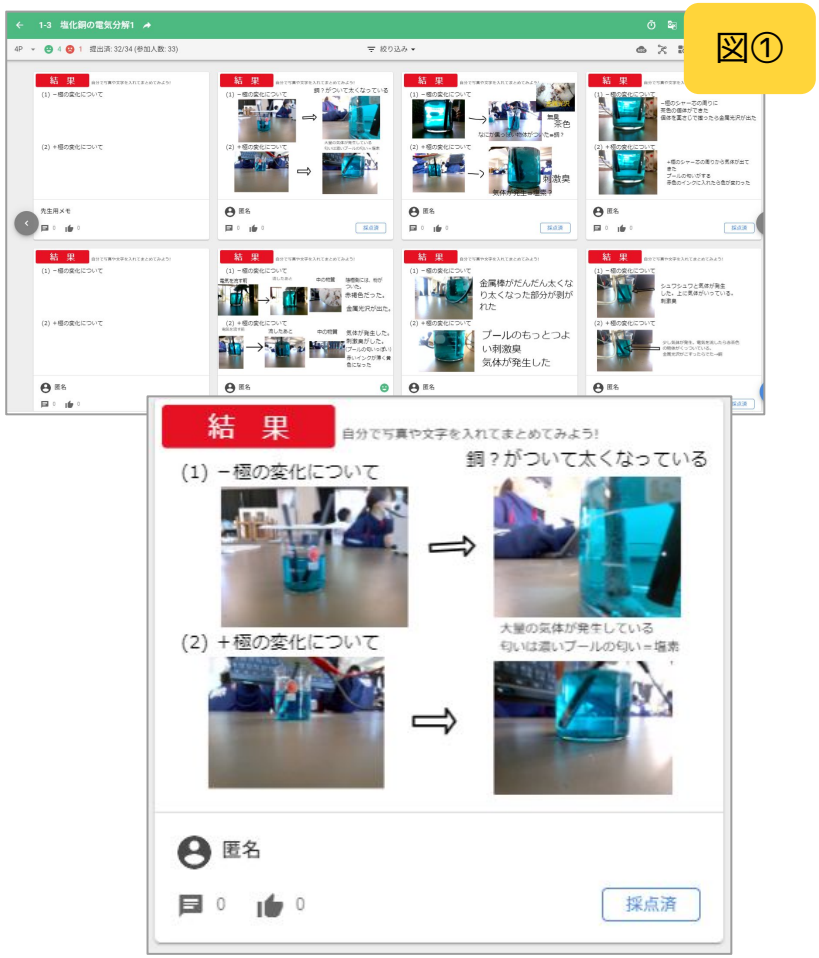
①実験の注意事項などを確認します。

②電流を流し、実験を始めます。

③各変化が分かるよう写真を撮りながら、結果をまとめます【図①】。

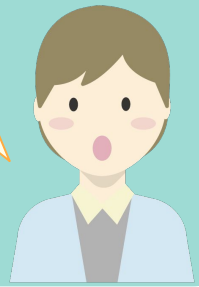
〈他にも・原子の構造を学ぶ〉
原子ごとに電子配置が異なることや、同じような構造になっていることを実際に図形ツールで電子を配置して理解します。
原子構造をつくり、イオンの生成について視覚的に考えることができます。





図①

実験の記録として、実験の様子をカメラ機能で撮影し、結果をまとめました。



つぶあん先生

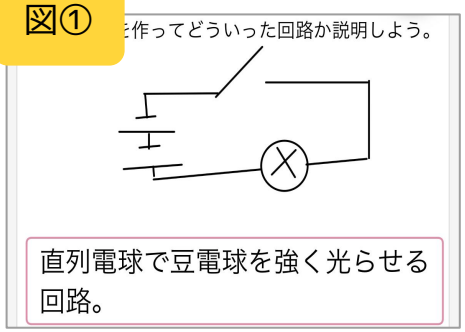
調べたことを図に表す

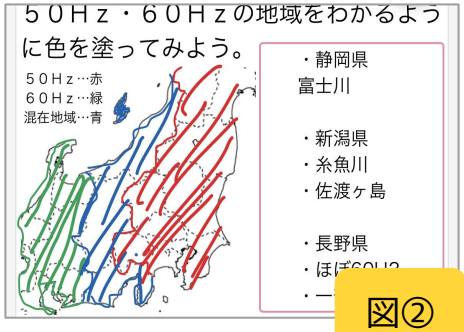
使う機能　テキスト入力・図形ツール・ペンツール

＜実践内容＞

〈事例1〉
回路図や電気用図記号を学び、自分で考えた回路を書いて説明します【図①】。

図①



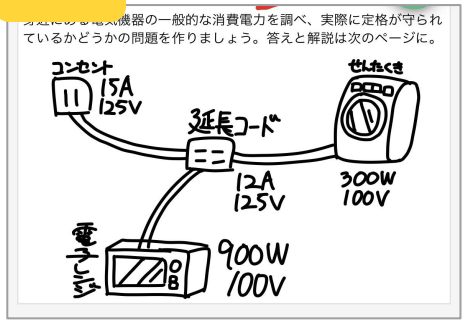


図②

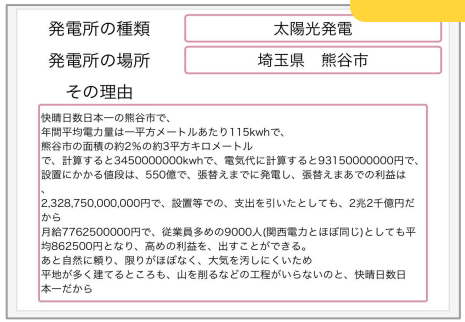
〈事例2〉
交流電源について学び、日本地図の色を塗って、日本国内でも周波数が異なることを理解します【図②】。

〈事例3〉
定格について学び、計算方法について理解します。その後、実生活で正しく使われているか考え、家庭学習として、実際に家での状況を書き出します【図③】。

図③



図④



〈事例4〉
発電所の仕組みや歴史、メリットやデメリットについて学習し、自分ならどんな発電所をどこに建てるのか、またその理由について書きます【図④】。

事例3では、定格について学び、実際の生活で正しく使えているかどうか考えました。事例4では、調べたことを踏まえて、発電について自分の意見をまとめることで理解を深めることができました。

はやぶさ先生

絵や写真で理解を深める

使う機能　ペンツール・カメラ機能

＜実践内容＞

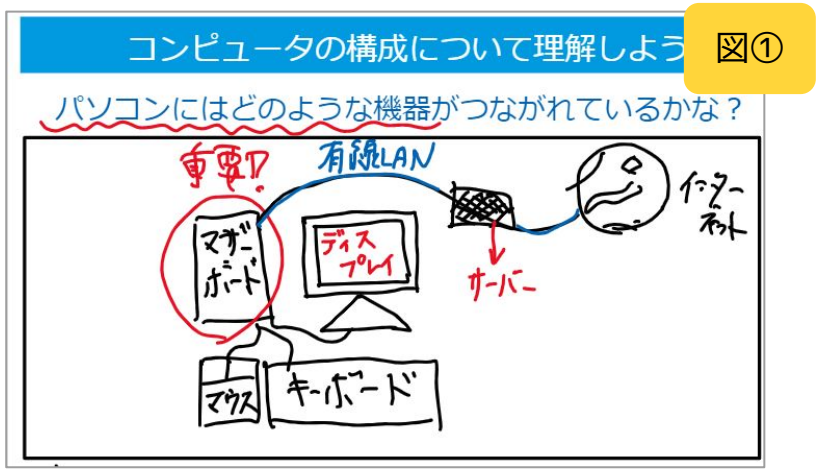
〈導入〉
学習課題を「コンピューターの構成について考えよう」と設定し、コンピューター室に移動します。

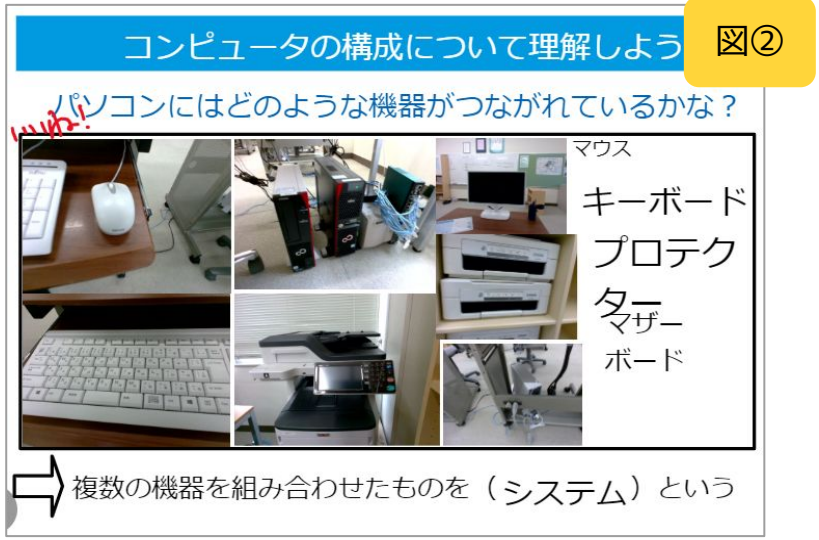
〈展開〉
①コンピューター室のパソコンにつながっている機器を絵や文字、写真などでまとめます【図①、図②】。

②たくさんの機器が繋がってパソコンが動いていることを理解します。

③ハードウェアやソフトウェアという名称などを学習します。

〈まとめ〉
学んだことをもとに、振り返りを記入します。





絵や写真など、様々な表現方法で生徒が課題に取り組んでいました。

まさはる先生

自分のやり方で取り組む

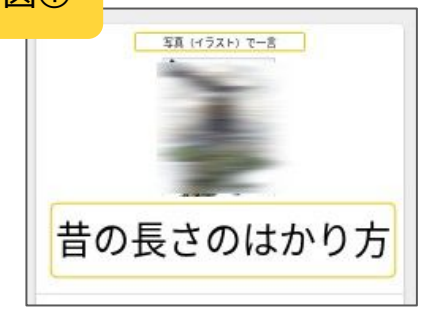
使う機能　PDF取り込み・ペンツール・カメラ機能

＜実践内容＞

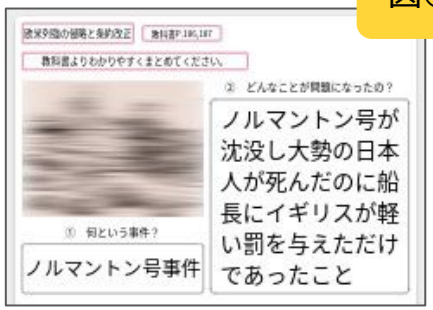
〈事例1〉
ICTに慣れ親しむために、楽しみながら取り組める課題を作ります。
「写真で一言」【図①】、「それっぽく言ってください」「教科書より分かりやすくまとめてください」【図②】といった順に展開して学習内容につなげていきます。

生徒は自分のペースで学習を進めたり、分からないところを友達に聞いたりしながら学びを深めています。

図①

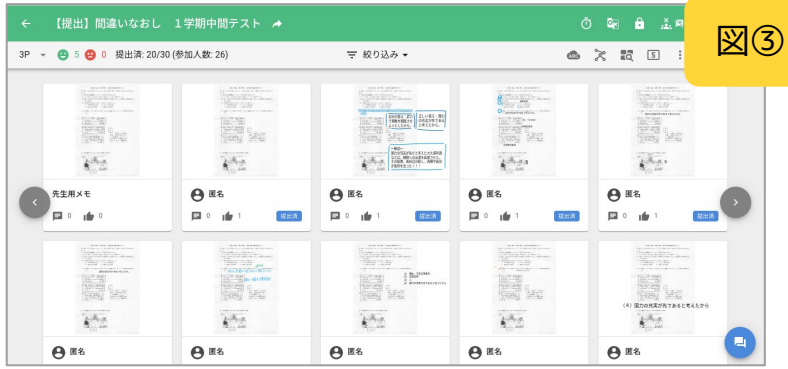


図②



〈事例2〉
定期テストの解き直しのために、PDFファイルに変換したテスト問題をスクールタクトに取り込んで配ります。その後、テストを返却して、間違い直しをしながら解き直し、内容の理解を深めます【図③】。

図③



生徒は、手書きやテキスト入力など、自分たちのやりやすい入力方法を選んで取り組んでいます。図版を自分たちで拡大して見ることができるのがとても便利です。

ます先生

中３・社会・現代の日本と私たち

思考ツールで整理をする

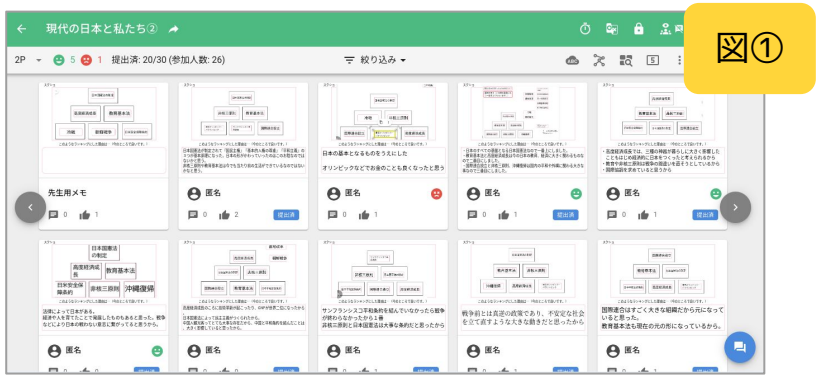
使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ・思考ツール・課題テンプレート

＜実践内容＞

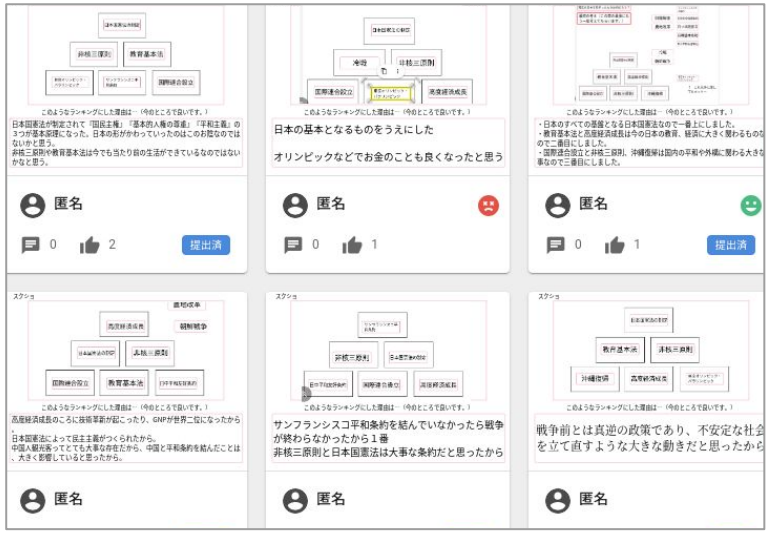
〈導入〉
中学校歴史の最後の章で、これまでの学習の総まとめをする活動を行います。

〈展開〉
①教科書のまとめの課題から取り組み、単元の課題を意識して活動できるようにします。
②「現在の日本を形作ったものは何だろう？」という課題を提示し、生徒はそれに対する予想をキャンバスに書きます。
③共同閲覧モードに切り替えて、お互いの予想を見合い、教科書を参考にしながら現在の自分の考えをピラミッド・チャートで表します【図①】。

〈まとめ〉
これまでの歴史全体が現在の日本を形作っていることを、クラス全体で確認しながら理解を深めます。



図①



関係しそうな語句はムーブパーツで動かせるようにし、生徒が順序を入れ替えやすくしました。また、思考ツールも公式テンプレートとして公開されているのでとても便利です。

ます先生

高１・歴史総合・明治維新と日本の立憲体制

ムーブパーツで思考を可視化

使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ

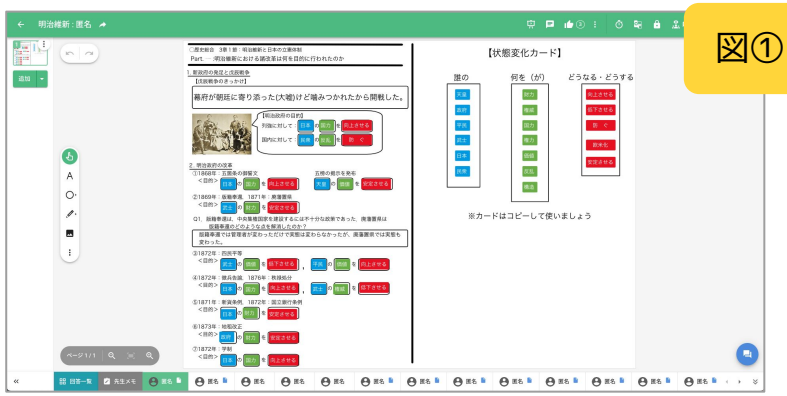
＜実践内容＞

〈導入〉
戊辰戦争のきっかけについて復習した上で、明治政府の改革の目的についてクラス全体で整理し、明治政府の方向性についての共通理解を形成します。

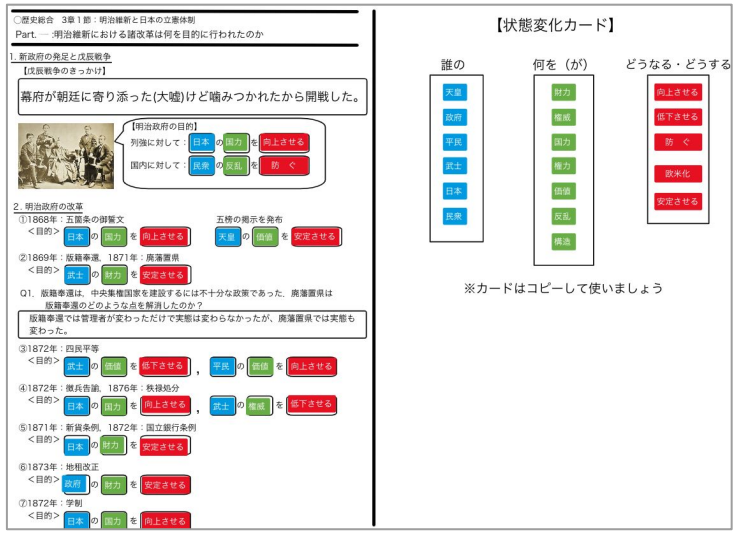
〈展開〉
①個人で教科書を読みながら政策の目的をムーブパーツを移動させながら整理します【図①】。

②グループごとに話し合い、各政策の目的を整理します。その際に、自分とは異なる観点で事象を捉えている人には「なぜその観点から捉えたのか」といったことを質問して、各政策に対する認識のズレを修正させたり、新たな観点から事象を捉えさせることを目指します。

〈まとめ〉
グループでの話し合いをもとに、論述問題を出します。



図①



授業の前半では、明治政府が行った改革の目的をムーブパーツを動かして整理することで、歴史的事象に対する個人の理解を可視化しました。

tokutake先生

コンセプトマップを作る

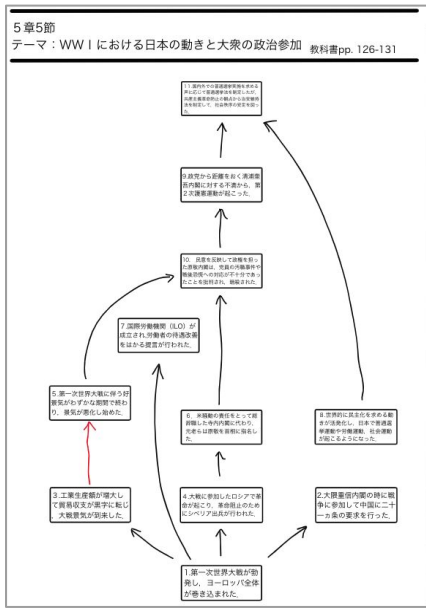
使う機能　共同閲覧モード・ムーブパーツ・表機能

＜実践内容＞

〈１時間目〉
①教科書を読みながら、歴史的事象が書かれたムーブパーツを時系列順に並べます。
②「原因」と「結果」の関係にあると考えられるカードを矢線で結び、並び替えます。
③全てのカードが矢線で結ばれるまで繰り返してコンセプトマップを完成させます【図①】。

〈２時間目〉
①共同編集モードで、グループごとにお互いのコンセプトマップを見比べ、自分と異なるところに線を引いているものは赤で記入します。
②全ての生徒のマップの共有が終わったら、赤で記入した線について、因果関係があると捉えていいかどうか議論します。
③グループで共通のコンセプトマップが完成したら、話し合った内容をもとに各事象間に結線を引いた理由（因果関係）を記述します。

図①



<理由表>

何番から	何番へ	理由
1	2	日本が中国における権益をより確実なものとするために戦争に参加したから。
1	3	ヨーロッパからの輸出が止まり、日本における工業生産額や工場労働者の数も増大したから。
1	4	連合国の資本家がロシア革命の影響を受ける可能性があったから。
4	6	シベリア出兵に伴う米の買い占めのため国内の米が品薄になり、価格も暴騰し、人々の生活が苦しくなったため。
1	7	元老らが状況の改善に必要なのは政党の力であると考えたから。
5，6	10	第一次世界大戦が終わり、まもなく大戦景気も終わったから。
10	9	護憲三派が総選挙で勝利したことを西園寺公望が重く見たから。
8，9	11	普選運動などが活発になったことで、加藤高明が天皇制や資本主義の否認をはかる者が現れることを危惧したから。
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)
(ここに入力できます)	(ここに入力できます)	(ここに入力できます)

＜事前準備＞
・教科書に書かれた歴史的事象について９枚～11枚程度のカードにまとめ、ムーブパーツとしてキャンバス中に配置して生徒に配布します。
・生徒が学習に慣れていないうちはカードの配置まで先生が行った上で配布します。

歴史的事象が書かれたムーブパーツを並び替え、因果関係がある事象同士を線で結びました。事象間の関係性を考え、整理する中で、「社会的な見方・考え方」を育みました。

tokutake先生

制作物を観賞・交流する

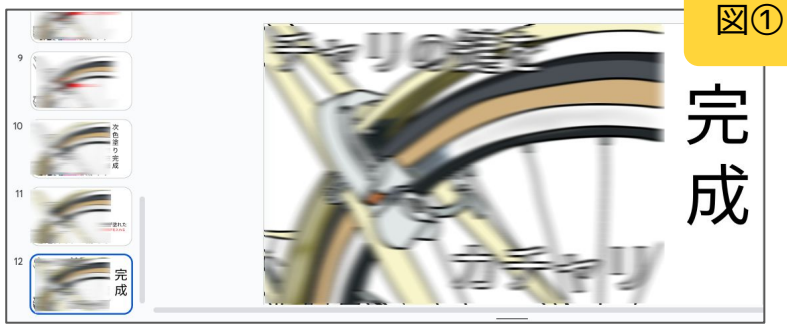
使う機能　共同閲覧モード・いいね機能

＜実践内容＞

〈導入〉
作品づくりの計画を立てます。
Googleスライドを使って、それぞれのテーマに合わせてポスターをどのように作るのか、段階的に計画立てる活動をします【図①】。

〈展開〉
イラストアプリを使用し、導入時に立てた計画に基づいて、ポスター制作に取り組みます。

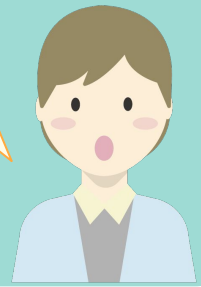
〈まとめ〉
完成したポスターをスクールタクトのキャンバス上に貼り付け、友達同士で評価しあいます。
その際に、共同閲覧モードに切り替えて、作品がいいなと思ったものに「いいね」をつける活動を行います【図②】。



図①

図②

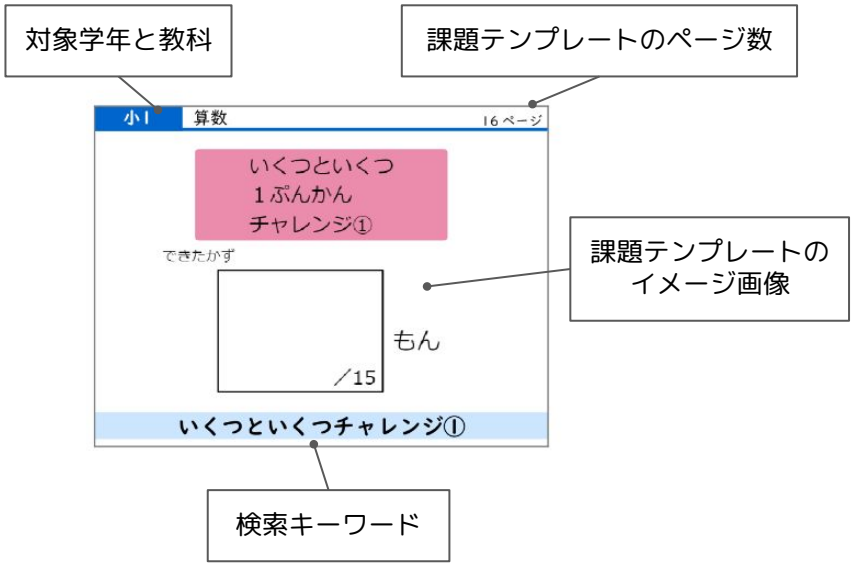
互いの作品を評価しあう場面では共同閲覧モードに切り替えることですべての作品を閲覧し、評価することができます。また、それぞれの作品を比較することもできます。



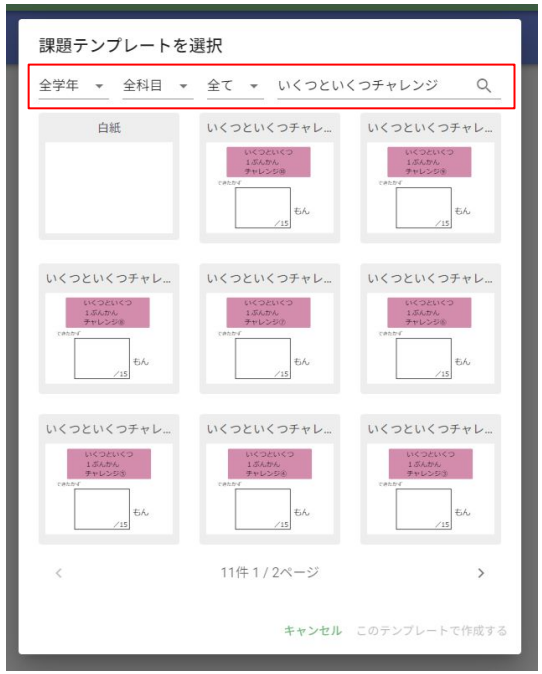
BAMBI先生

そのまま使える
課題テンプレート

画像の見方



検索の仕方



①新規課題の作成
②課題テンプレートを選択
③「全学年」「全科目」「全て」を選択
④検索キーワードを入力

※紹介した課題テンプレートは、公開した先生の都合によって内容が変更されていたり、限定公開に切り替わって検索結果に出てこない場合があります。ご了承ください。

小学校低学年

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ①

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ①

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ②

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ②

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ③

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ③

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ④

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ④

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ⑤

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ⑤

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ⑥

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ⑥

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ⑦

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ⑦

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ⑧

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ⑧

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ⑨

できたかず

もん

／15

いくつといくつチャレンジ⑨

小1 算数 16ページ

いくつといくつ
1ぷんかん
チャレンジ⑩

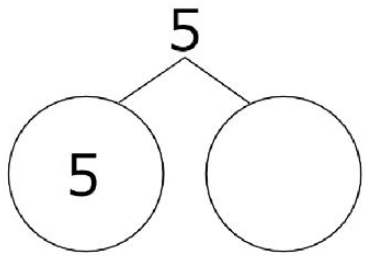
できたかず

もん

／15

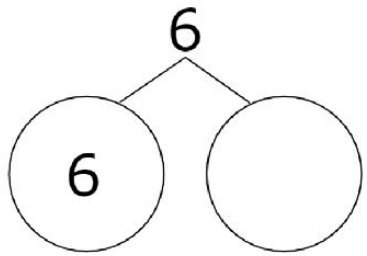
いくつといくつチャレンジ

小1 算数 6ページ



5のさくらんぼ

小1 算数 7ページ



6のさくらんぼ

小学校低学年

小1 算数 8ページ

7

7 □

7のさくらんぼ

小1 算数 9ページ

8

8 □

8のさくらんぼ

小1 算数 10ページ

9

9 □

9のさくらんぼ

小1 算数 11ページ

10

10 □

10のさくらんぼ

小1 算数 1ページ

けいさんをしよう

1 + 2 = □	4 + 1 = □
3 + 2 = □	1 + 1 = □
2 + 2 = □	2 + 3 = □
1 + 4 = □	5 + 0 = □
3 + 1 = □	1 + 3 = □

あわせていくつふえるといくつテスト（5まで）

小1 算数 1ページ

けいさんをしよう（ていしゅつをわすれずに）

4 + 2 = □	3 + 4 = □
3 + 6 = □	5 + 5 = □
5 + 2 = □	3 + 3 = □
6 + 4 = □	5 + 3 = □
9 + 1 = □	7 + 3 = □

あわせていくつふえるといくつテスト（10まで）

小1 算数 1ページ

けいさんをしよう（ていしゅつをわすれずに）

2 + 8 = □	1 + 7 = □
4 + 4 = □	5 + 2 = □
5 + 1 = □	3 + 6 = □
4 + 6 = □	4 + 3 = □
4 + 2 = □	2 + 3 = □

あわせていくつふえるといくつテスト2（10まで）

小1 算数 1ページ

けいさんをしよう

1 + 1 = □	5 + 0 = □
2 + 2 = □	4 + 1 = □
3 + 2 = □	3 + 2 = □
4 + 1 = □	2 + 3 = □
5 + 0 = □	1 + 4 = □

あわせていくつふえるといくつテスト2（5まで）

小1 算数 10ページ

月　日

分

秒

点

49マスけいさん

小1 算数 2ページ

たし算をしてみよう

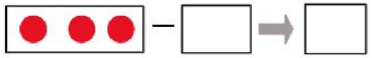
2 + 3= □

□

たし算

小1 算数 1ページ

3 − 2=



5−1=　6−2=

ひき算

小1 算数 2ページ

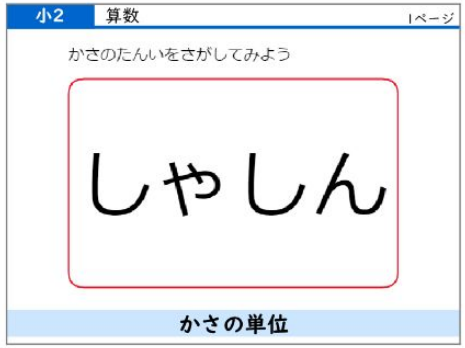
しきのこたえをえらんでみよう

9 − 6 =	4 − 2 =
8 − 3 =	5 − 3 =
6 − 2 =	3 − 2 =
7 − 5 =	2 − 1 =

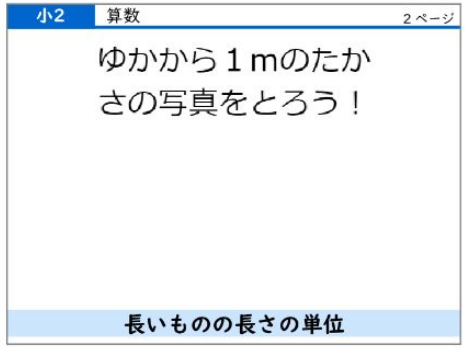
3　5　2　4　2　2　1　1

ひき算②

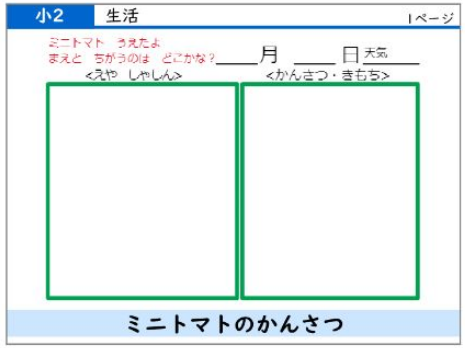
小学校低学年



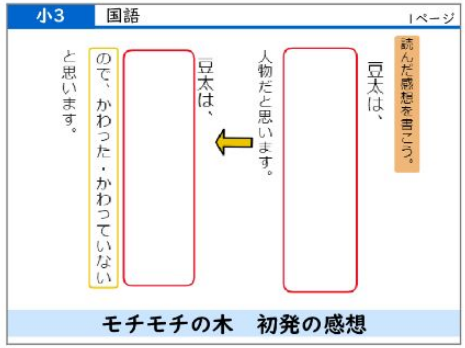
かさの単位



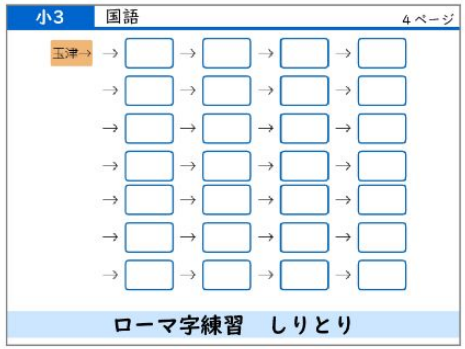
長いものの長さの単位



ミニトマトのかんさつ

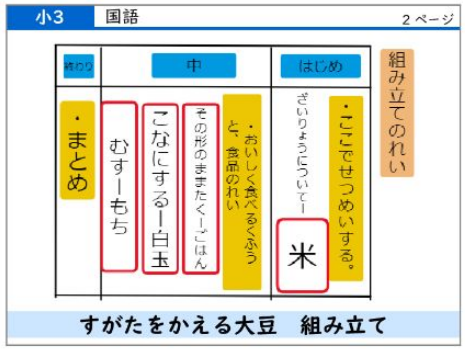


モチモチの木　初発の感想

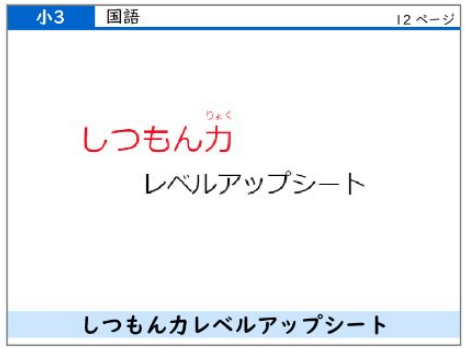


ローマ字練習　しりとり

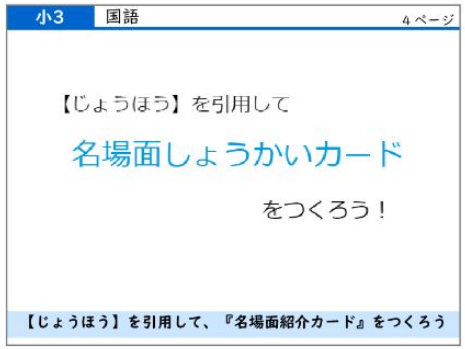
漢字の意味



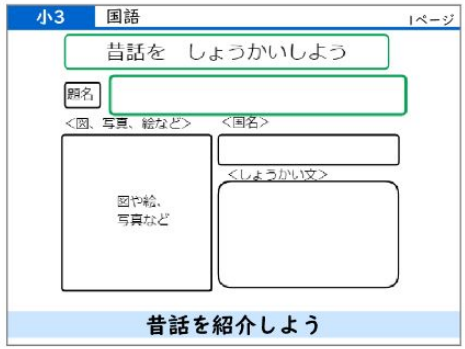
すがたをかえる大豆　組み立て



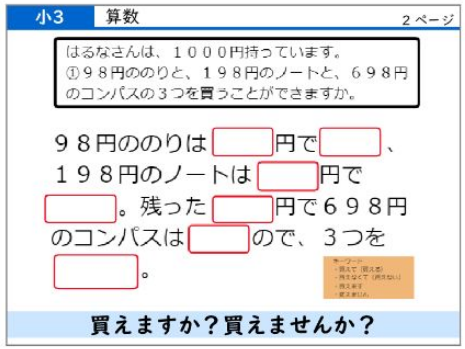
しつもん力レベルアップシート



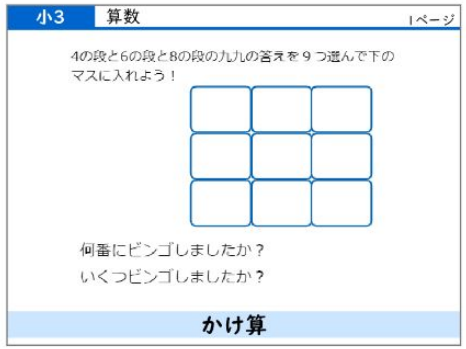
【じょうほう】を引用して、『名場面紹介カード』をつくろう



昔話を紹介しよう

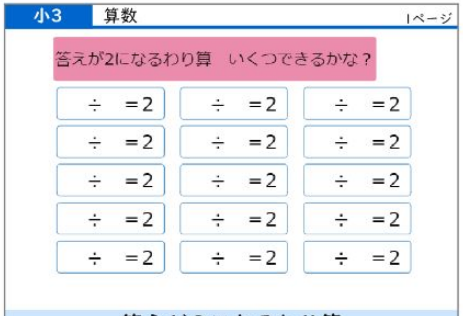


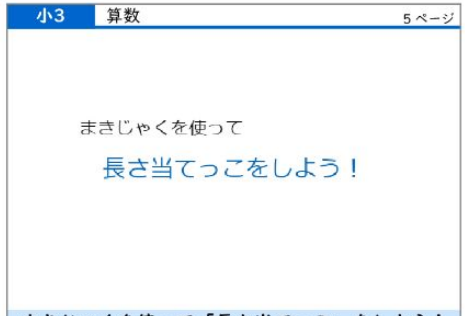
買えますか？買えませんか？

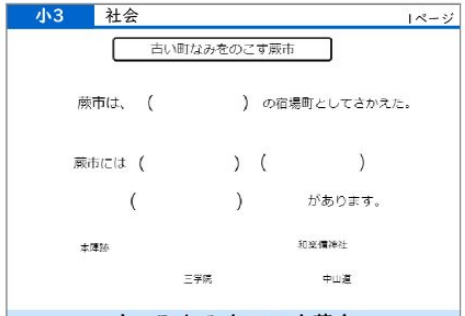


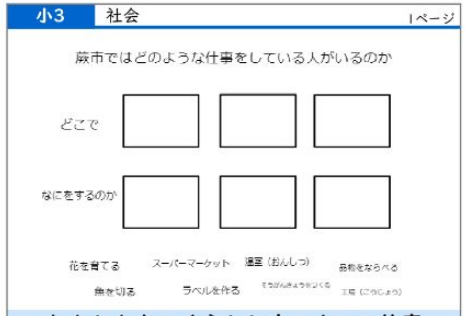
かけ算

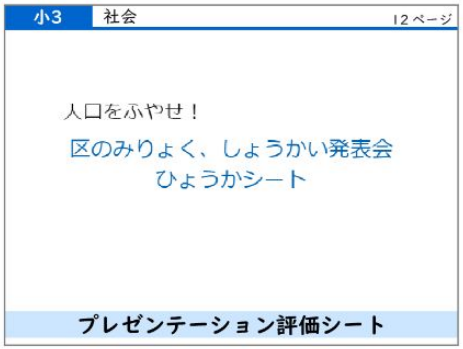
小学校低学年

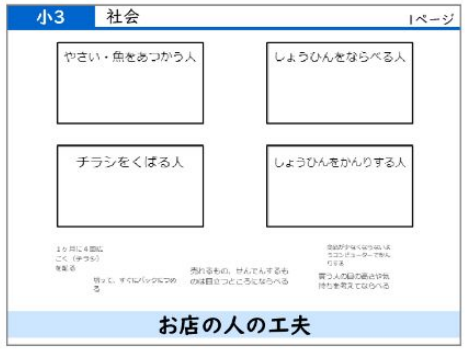

小3 算数 1ページ
答えが2になるわり算　いくつできるかな？
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
÷ ＝2
答えが２になるわり算

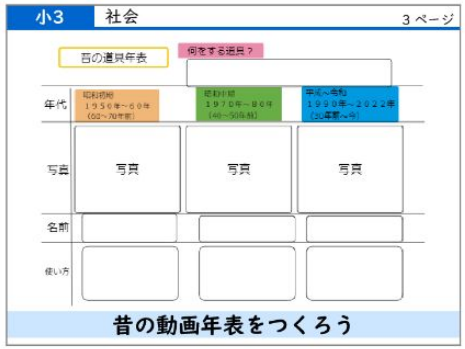

小3 算数 5ページ
まきじゃくを使って
長さ当てっこをしよう！
まきじゃくを使って「長さ当てっこ」をしよう！

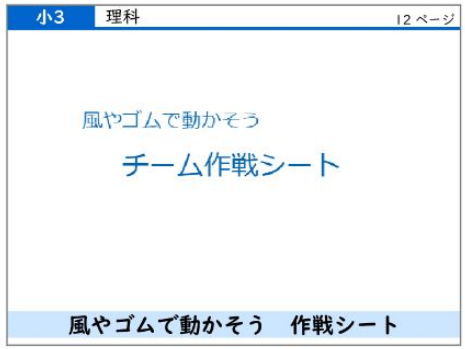

小3 社会 1ページ
古い町なみをのこす蔵市
蔵市は、（　　）の宿場町としてさかえた。
蔵市には（　　）（　　）
（　　）があります。
本陣跡
和紙傳統社
三宇院
中山道
古い町なみをのこす蔵市

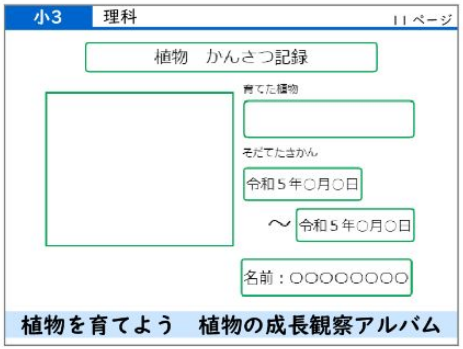

小3 社会 1ページ
蔵市ではどのような仕事をしている人がいるのか
どこで
なにをするのか
花を育てる
スーパーマーケット
温室（おんしつ）
品物をならべる
魚を切る
ラベルを作る
わたしたちのくらしと市の人々の仕事

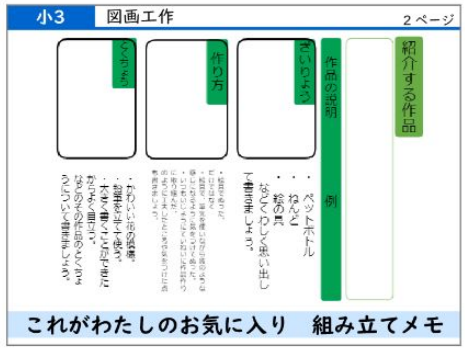

小3 社会 12ページ
人口をふやせ！
区のみりょく、しょうかい発表会
ひょうかシート
プレゼンテーション評価シート

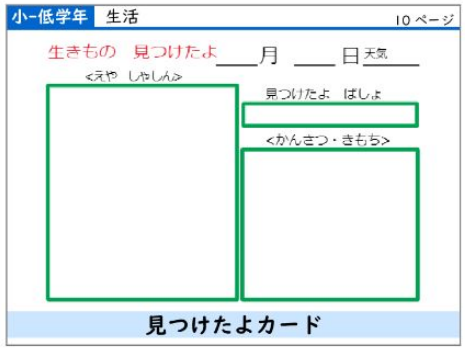

小3 社会 1ページ
やさい・魚をあつかう人
しょうひんをならべる人
チラシをくばる人
しょうひんをかんりする人
お店の人の工夫


小3 社会 3ページ
百の道具年表
何をする道具？
年代
昭和初期 1950年～60年 (60～70年前)
昭和中期 1970年～80年 (40～50年前)
平成～令和 1990年～2022年 (30年前～今)
写真
写真
写真
写真
名前
使い方
昔の動画年表をつくろう


小3 理科 12ページ
風やゴムで動かそう
チーム作戦シート
風やゴムで動かそう　作戦シート

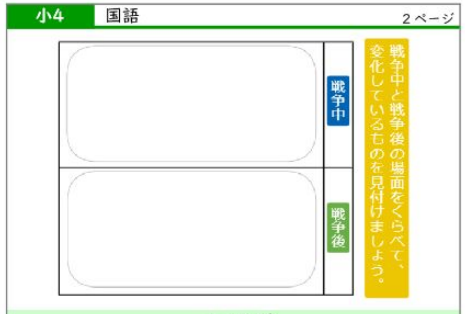

小3 理科 11ページ
植物　かんさつ記録
育てた植物
そだてたきかん
令和５年○月○日
～ 令和５年○月○日
名前：○○○○○○○○
植物を育てよう　植物の成長観察アルバム


小3 図画工作 2ページ
くふう
作り方
さいりょう
作品の説明
例
紹介する作品
これがわたしのお気に入り　組み立てメモ


小-低学年 生活 10ページ
生きもの　見つけたよ　月　日 天気
<えや　しゃしん>
見つけたよ　ばしょ
<かんさつ・きもち>
見つけたよカード

小-低学年 特別活動 6ページ
「せいかつのきほん」について
①ろうかをはしらなかった。
②けがをさせたり、したりしなかった。
③１分まえちゃくせきが、できた。
④はじまるまえに、じゅんびした。
⑤おとしものをしなかった。
⑥にもつをきれいにしていた。
⑦自分からあいさつした。
⑧はっきりとへんじした。
⑨わすれものしない。
⑩しゅくだいパーフェクト
ふりかえり・生活面（低学年用）

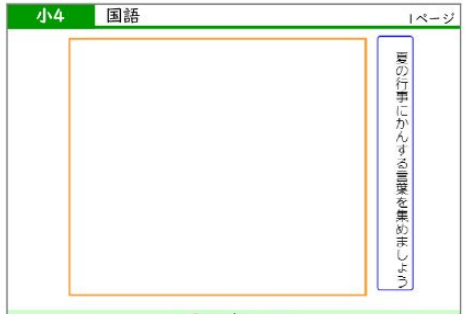
小学校高学年



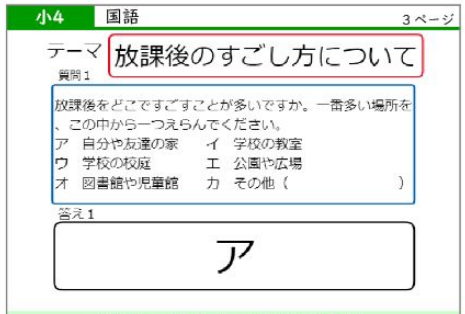
一つの花

つなぎ言葉

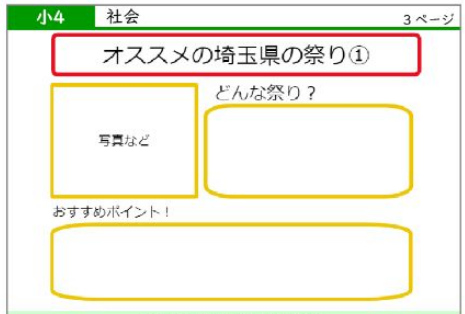
春の楽しみ



夏の楽しみ

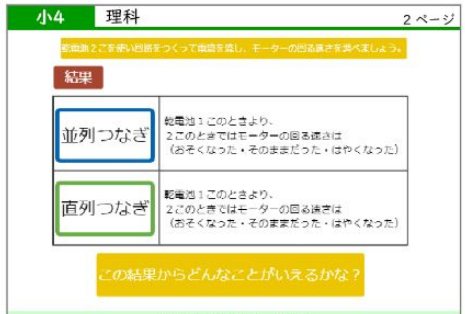


調べて話そう、生活調査隊

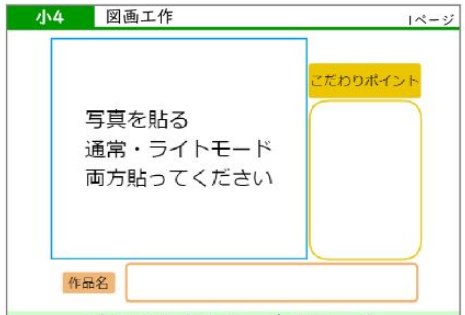


埼玉県の祭り調べ

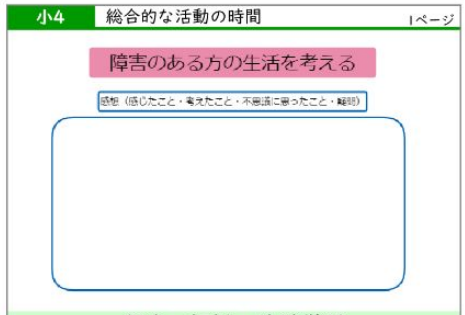
あたたかくなると



電流のはたらき



ゆめいろらんぷ　作品カード

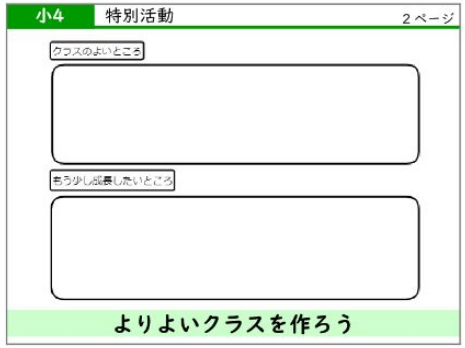


総合　福祉　体験学習

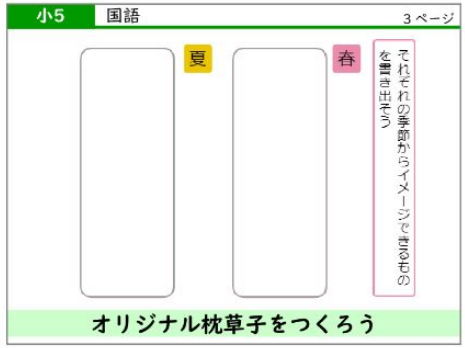
ロジックトレーニング

朝活動（今日の目標）

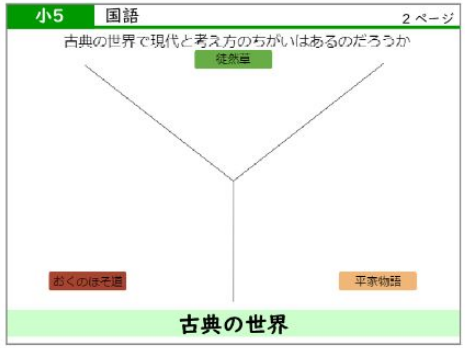
小学校高学年



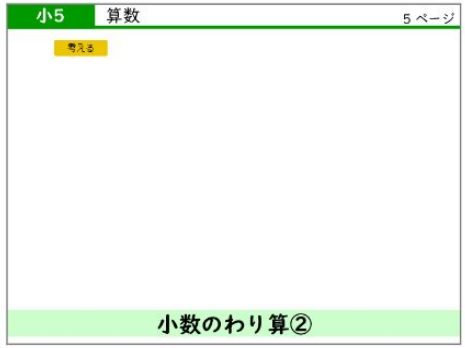
よりよいクラスを作ろう



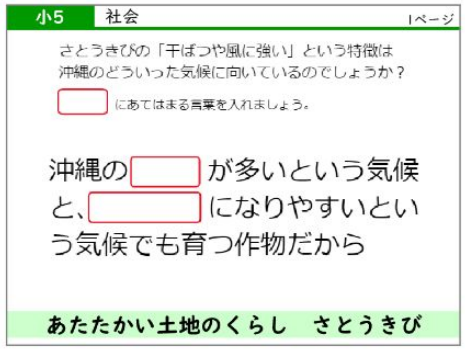
オリジナル枕草子をつくろう



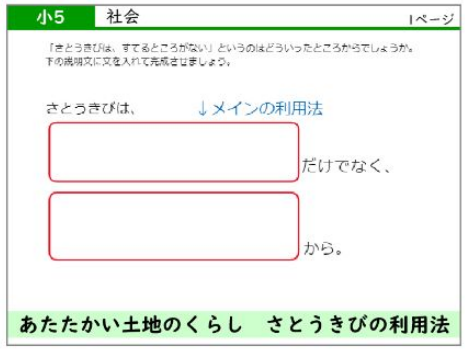
古典の世界



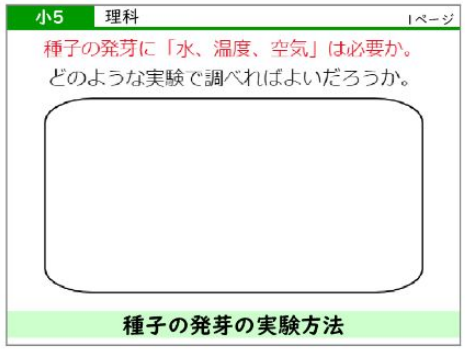
小数のわり算②



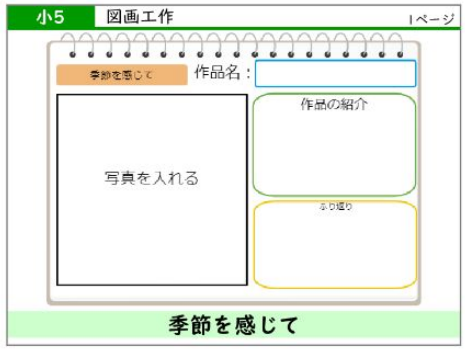
あたたかい土地のくらし　さとうきび



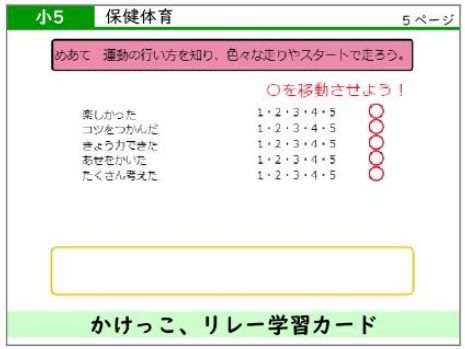
あたたかい土地のくらし　さとうきびの利用法



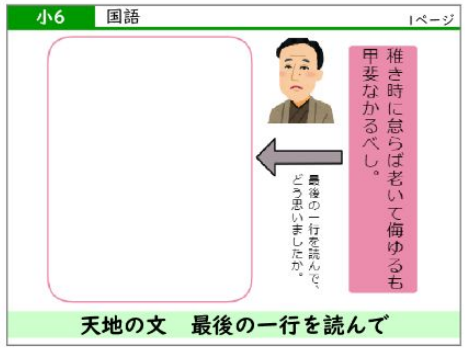
種子の発芽の実験方法



季節を感じて

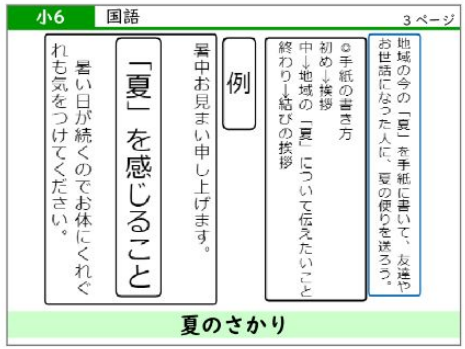


かけっこ、リレー学習カード



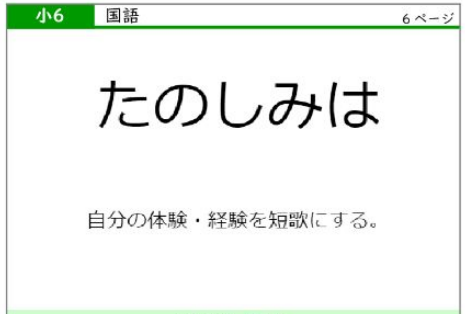
天地の文　最後の一行を読んで

情報と情報をつなげてつたえるとき①



夏のさかり

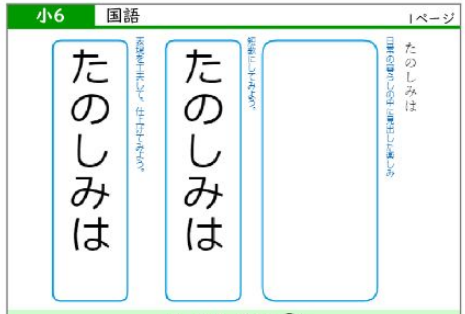
小学校高学年



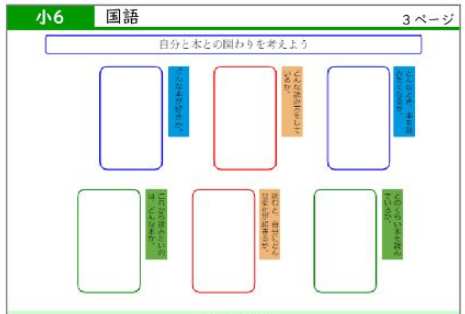
たのしみは

私と本「自分と本との関わり」

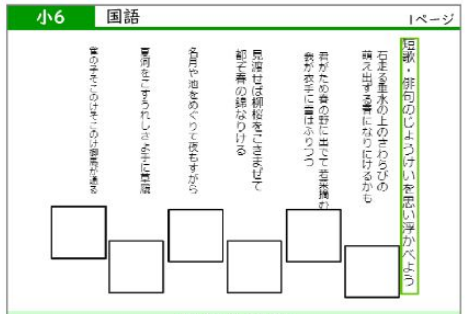
たのしみは①



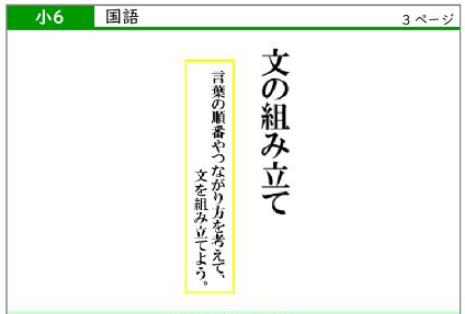
たのしみは②



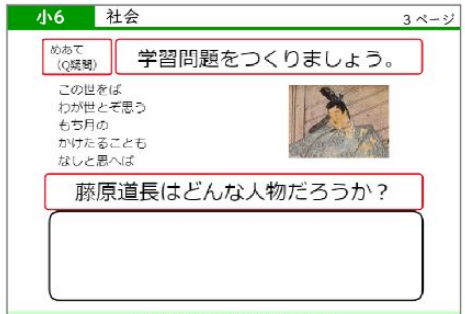
私と本



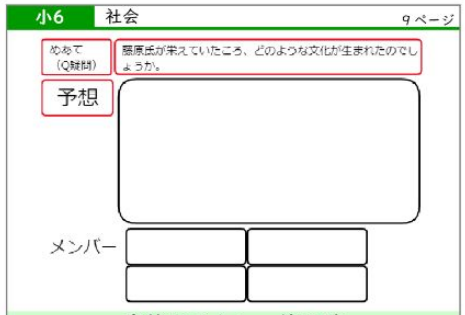
俳句や短歌



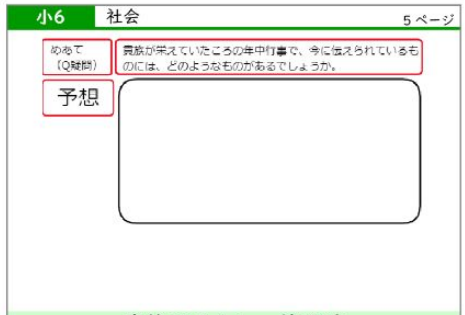
文の組み立て



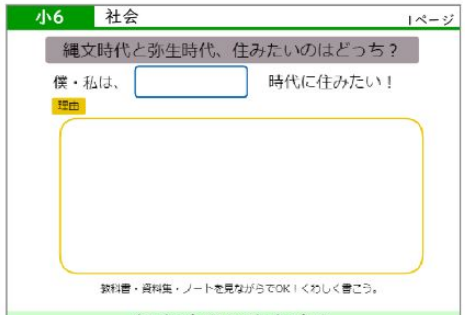
貴族のくらし第１時



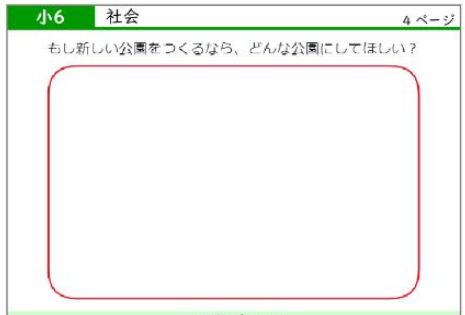
貴族のくらし　第２時



貴族のくらし　第３時



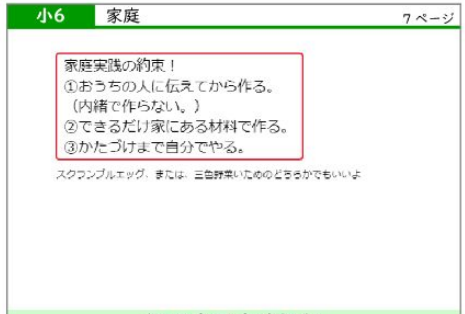
縄文時代と弥生時代



公園づくり

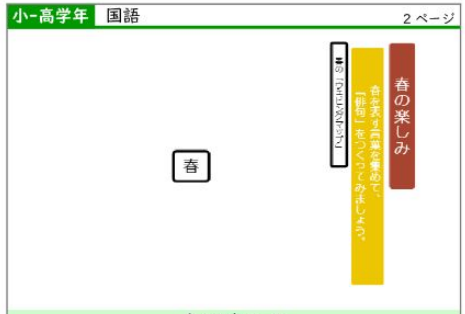
小学校高学年

Welcome to Japan

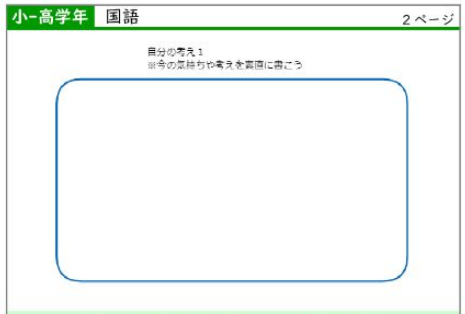


調理実習実践記録

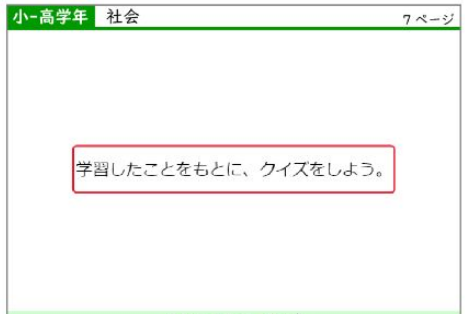
家庭科実践記録（家庭用）



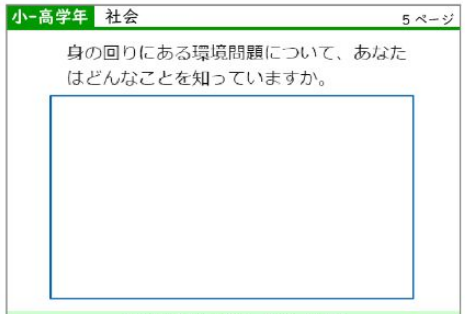
春の楽しみ



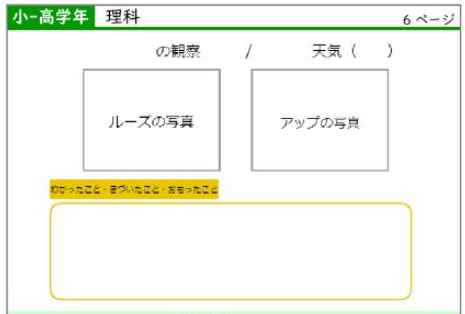
自分の考えを書く　交流する



社会科クイズ

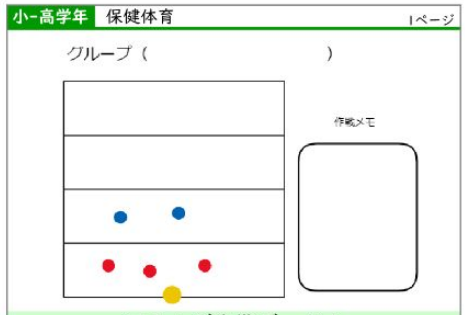


私たちにできること①

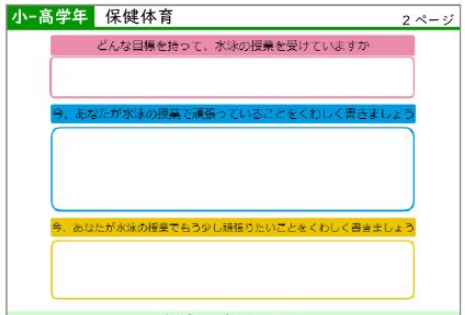


観察シート

春の自然にとびだそう



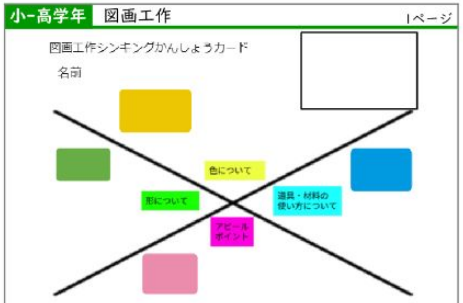
フラッグ作戦ボード１



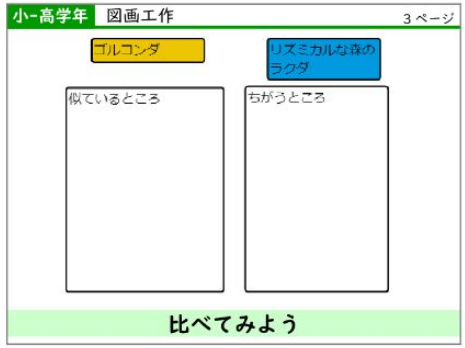
水泳　振り返り

色合いひびき合い

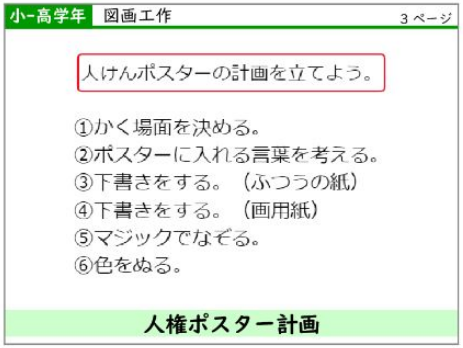
小学校高学年



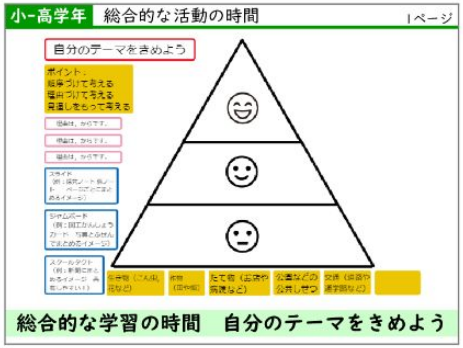
図画工作シンキングかんしょうカード



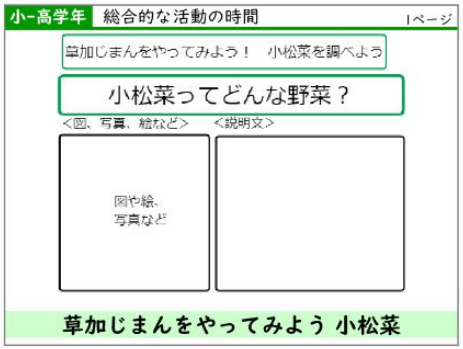
比べてみよう



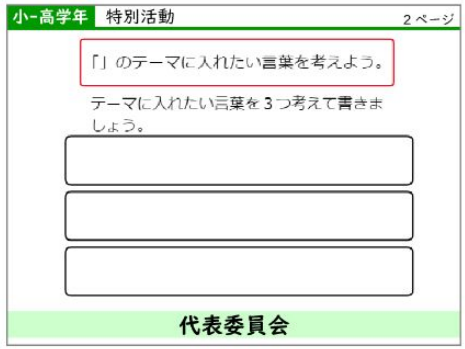
人権ポスター計画



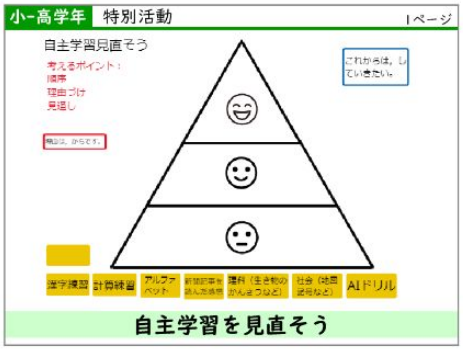
総合的な学習の時間　自分のテーマをきめよう



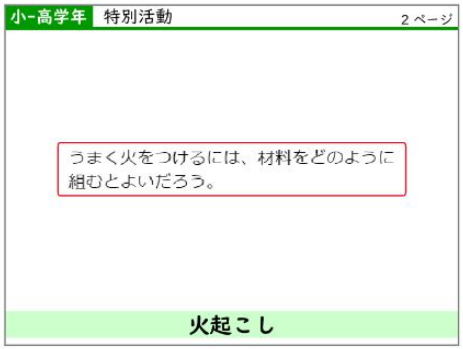
草加じまんをやってみよう 小松菜



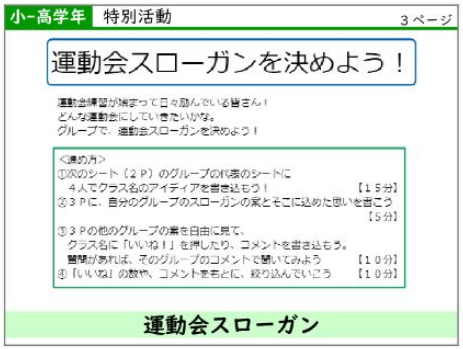
代表委員会



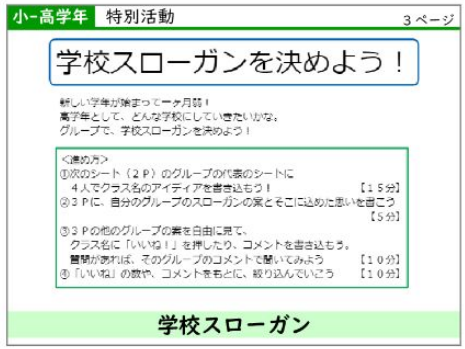
自主学習を見直そう



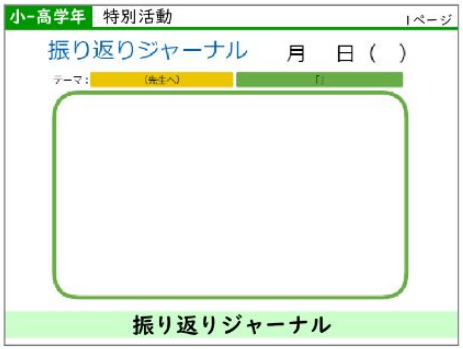
火起こし



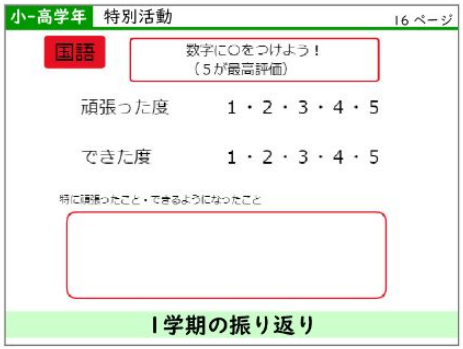
運動会スローガン



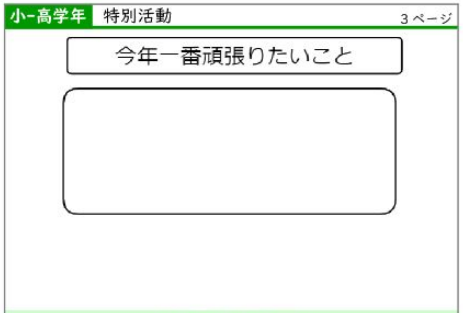
学校スローガン



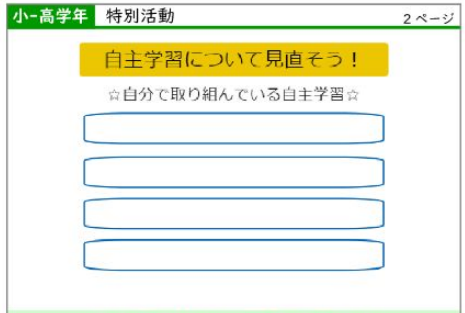
振り返りジャーナル



１学期の振り返り

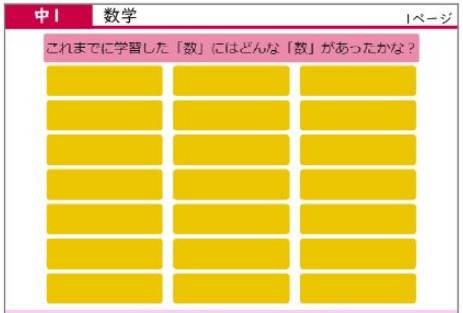


始業式　宿題

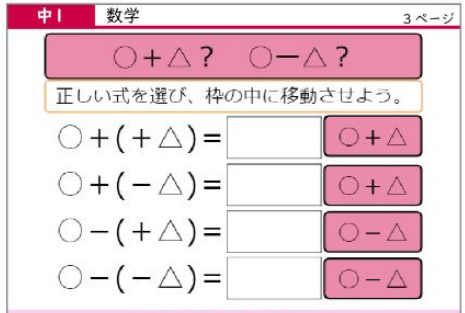


自主学習について見直そう！

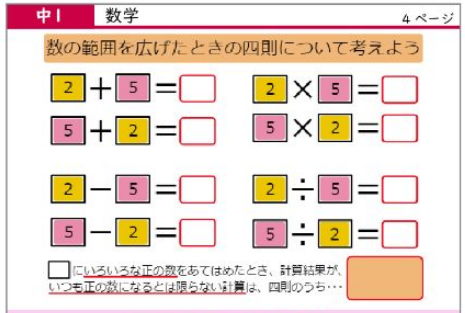
中学・高校・全学年



どんな「数」がある？

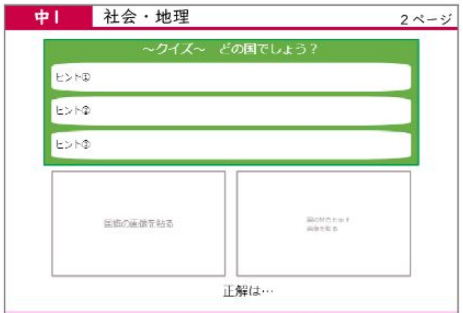


○＋△？　○－△？



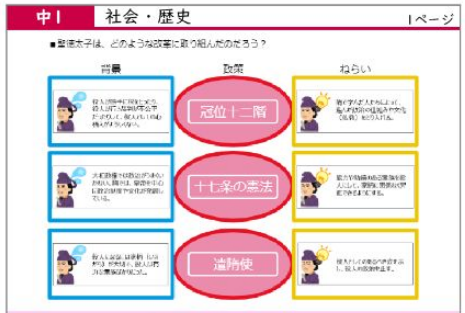
数の世界のひろがり

並びかえ【一般動詞】



世界の国クイズ

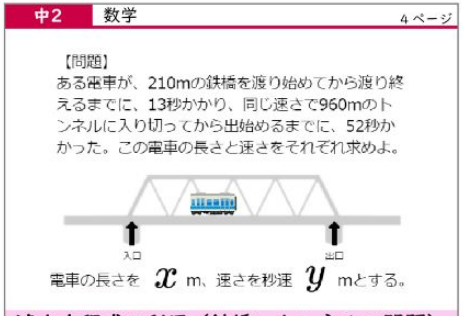
パズル［パルテノン神殿］



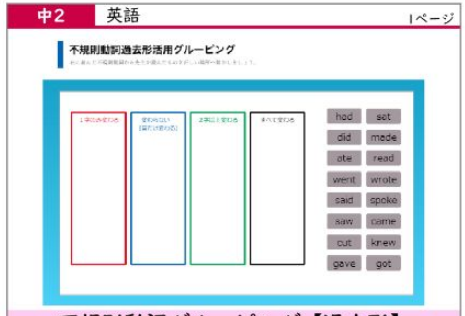
聖徳太子の改革①

聖徳太子の改革②

中学・高校・全学年

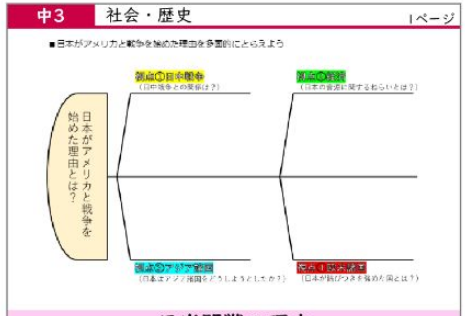


連立方程式の利用（鉄橋・トンネルの問題）

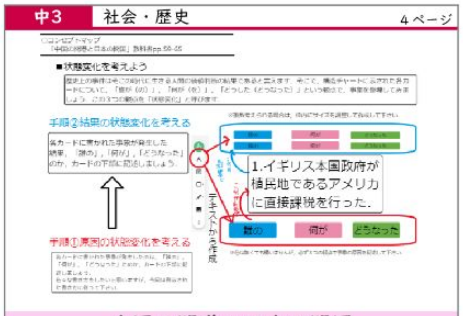


不規則動詞グルーピング【過去形】

満州支配について



日米開戦の理由

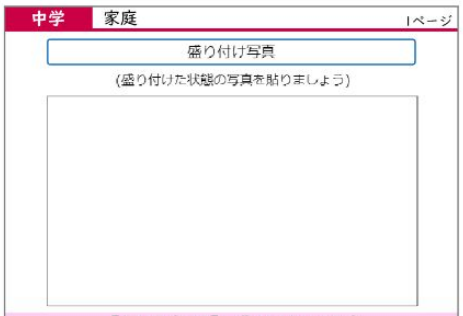


中国の開港と日本の開国

【調理実習】魚を調理しよう

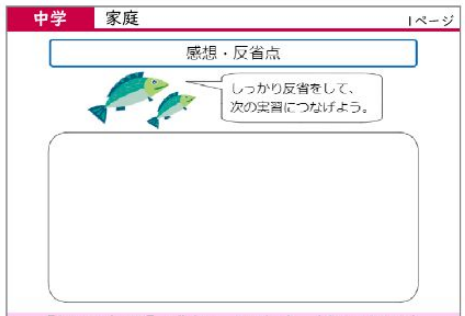
【調理実習】材料・分量・分担（１群～６群）

【調理実習】作り方(時間配分・作業分担)

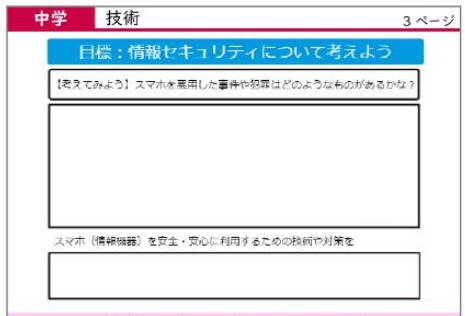


【調理実習】盛り付け写真

【調理実習】目標の達成度

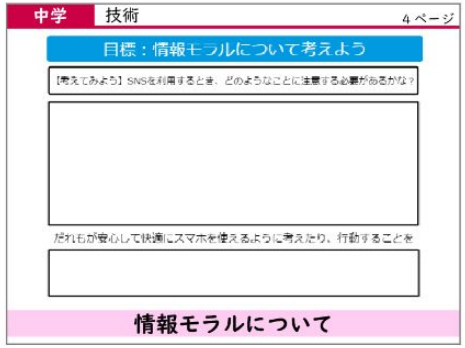


【調理実習】感想・反省点（魚の調理）

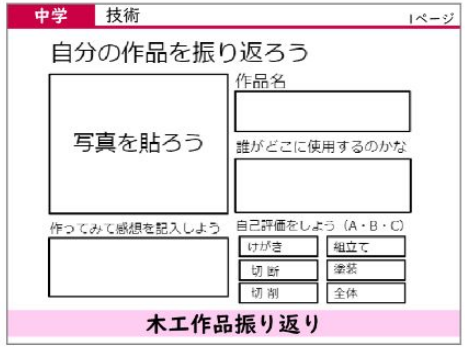


情報セキュリティについて

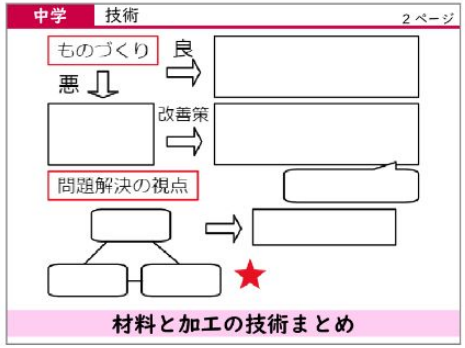
中学・高校・全学年



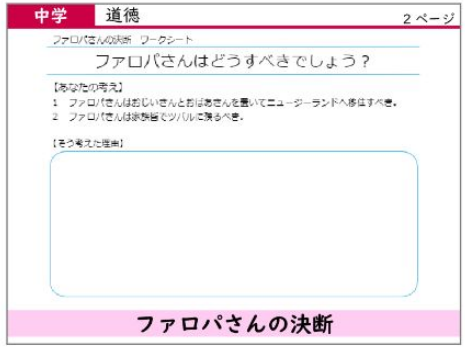
情報モラルについて



木工作品振り返り



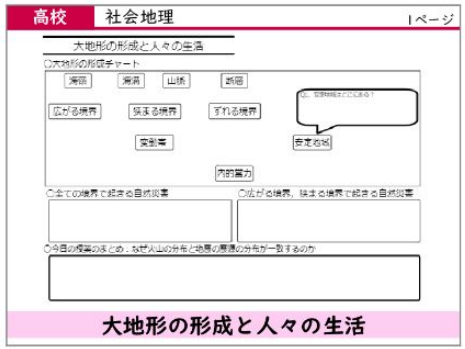
材料と加工の技術まとめ



ファロパさんの決断

世界がもし100人の村だったら

無人島SOS



大地形の形成と人々の生活

タイピング（あ行）

タイピング（か行）

タイピング（さ行）

タイピング（た行）

タイピング（な行）

中学・高校・全学年

タイピング（は行）

タイピング（ま行）

タイピング（や行）

タイピング（わ行）

ご協力いただいた先生方（敬称略・五十音順）

BAMBI	あなん	ないき	坪木有大
DAI	いわ	はやぶさ	白鷺太郎
emu	うめこ	はるか	楓
maruha	かえるピョン	まさはる	
morita	かめせんせい	ます	
Nicchi	かわもとゆうた	やまざ	
taka	きむら	ゆい	
tokutake	たいち	ロングビーチ	
umi	たくみ	久保拓也	
zeusn1	つぶあん	五十嵐太一	

スクールタクト認定マスター
実践事例集100選

2023年8月発行

編　集：スクールタクト認定マスター事例集編集部
発　行：株式会社コードタクト

© 2023 codeTakt Inc.