

スクールタクト認定マスター 実践事例集50選



はじめに

このスクールタクト実践事例集50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。

GIGAスクール構想のGIGAとは、Global and Innovation Gateway for All（全ての児童生徒のための世界につながる革新的な扉）を意味しています。簡単に始められそうな日常での活用をICTに置き換えた実践から、ICTならではの実践などが幅広く収められています。これらは、日々奮闘するなかで寄せられ、「子供たちを未来へ、世界へ」との熱い思いにあふれた珠玉の事例となっています。

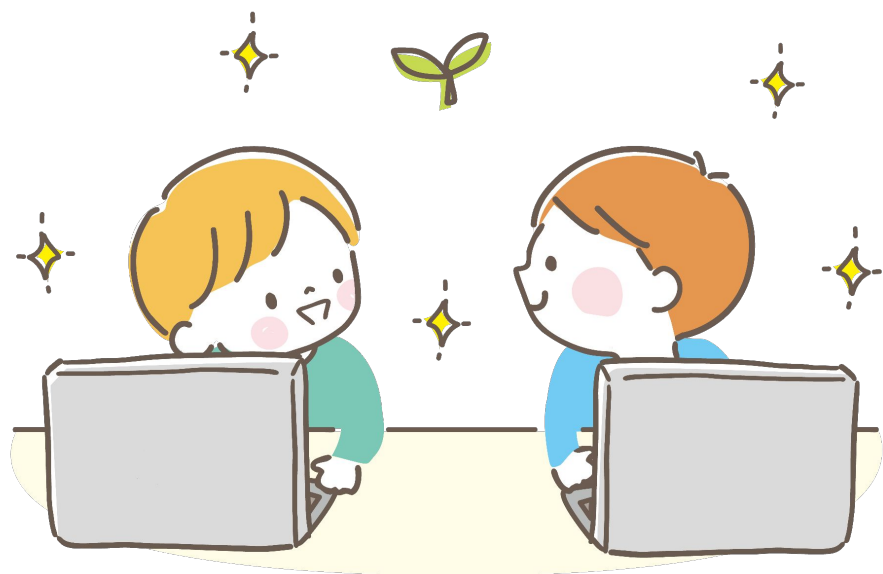
本事例集が、先生方に新たなスクールタクト活用へのひらめきの場となることを願っています。

スクールタクト事例集編集部

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。
- ・取り組み内容を分かりやすくお伝えできるよう、スクールタクトの画面の一部を簡略化して掲載しています。
- ・著作権法上、一部、マスキング処理をしているところがあります。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をしていますが、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。

指で動かして簡単操作！ 低学年から使えるムーブパーツ機能の事例





指で動かして考えを整理する

まつもと先生

小2・どうぶつ園のじゅうい

この日にだけしたこと	毎日すること
<div>どうぶつ園について日記に書く。</div> <div>どうぶつ園を見回る。</div>	<div>ペンギンにくすりをのませてボールペンをかかせた。</div> <div>フラビーのはげきのちりょうをした。</div> <div>いのししのおなかにかかいを当てた。</div> <div>けがをしたにほんぎんにくすりをのませた。</div>

ひつしゃのしごとで、毎日すること、この日にだけしたことを分けて、ムーブパーツでたしかめましょう。

POINT

低学年でも簡単に操作できる

説明文内のできごとを「毎日すること」と「この日にだけしたこと」の2つに分類する活動を行いました。

それぞれのできごとをムーブパーツに設定しておくことで、児童はタブレット画面上のムーブパーツを指で動かしてスムーズに分類することができました。

また、ノートに書く場合と比べて簡単に修正できるので、児童は学習を通してできごとを分類し直すことができました。

教員は、ムーブパーツを分類する児童の様子をリアルタイムに把握できるので、児童一人ひとりの学びを簡単に見取ることができました。

実践内容

1

〈導入〉

前時まで行った、読み取りの内容を振り返ります。

2

〈展開〉

①説明文に書かれているできごとが記入されたムーブパーツを該当する枠に動かして分類します。

②共同閲覧モードに切り替えて、お互いの考えを確かめます。

③分類のもととなる文を説明文から見つけ、ノートに理由とあわせてまとめます。

④全体で意見交流を行い、文章に着目することでできごとを分類できることを確かめます

3

〈まとめ〉

学習したことの振り返りをします。

小2・どうぶつ園のじゅうい

この日にだけしたこと	毎日すること
<div>ペンギンにボールペンをかかせた。</div> <div>フラビーのはげきのちりょうをした。</div> <div>いのししのおなかにかかいを当てた。</div> <div>けがをしたにほんぎんにくすりをのませた。</div>	<div>ペンギンにくすりをのませてボールペンをかかせた。</div> <div>フラビーのはげきのちりょうをした。</div> <div>いのししのおなかにかかいを当てた。</div> <div>けがをしたにほんぎんにくすりをのませた。</div>



色をぬって量感を確認する

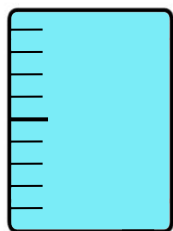
まつもと先生

小2・水のかさ



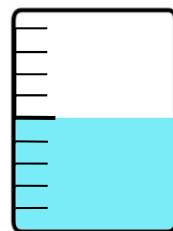
レベル2 : dLをあらわそう

1 dLは



1 L

5 dLは



1 L

9 dLは



1 L

POINT

算数セットをムーブパーツにして活用

「水のかさ」の復習問題として、量感を確認する問題に取り組みました。

1 Lを表す図形をムーブパーツにして用意することで、図形の操作を通して量感をとらえられるようにしました。回答一覧画面では、児童の取り組む様子が見られるので、理解状況を把握することができました。

スクールタクトの公式課題テンプレートでは、ほかにもおはじきや三角定規といった「算数道具箱」がムーブパーツで用意されています。こうしたムーブパーツを活用することで、具体物の操作をタブレット画面上で行うことができます。

実践内容

1

〈導入〉
これまでに学んだ水のかさの単位や計算問題について、復習をします。

2

〈展開〉
①単位を求めるドリル課題に取り組みます。
②水のかさの単位問題に取り組みます。

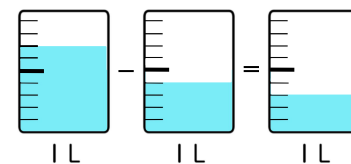
3

〈まとめ〉
水のかさの復習問題をスクールタクトを用いて行います。
1 Lを表すムーブパーツを用いて、問題の数量は1 L何個分にあたるかを考え、表現します。また、共同閲覧モードを用いて、児童同士で考えを確かめ合います。

小2・水のかさ

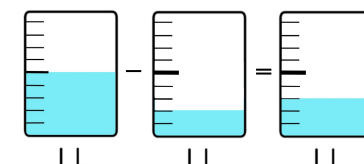
$$7 \text{ dL} - 4 \text{ dL} = 3 \text{ dL}$$

図をかこう

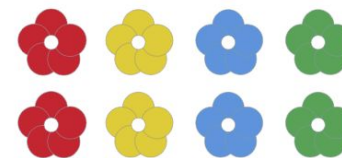


$$500 \text{ mL} - 200 \text{ mL} = 300 \text{ mL}$$

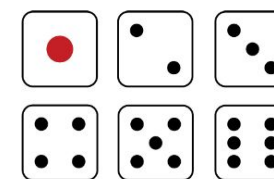
図をかこう



おはじきセット



さいころ

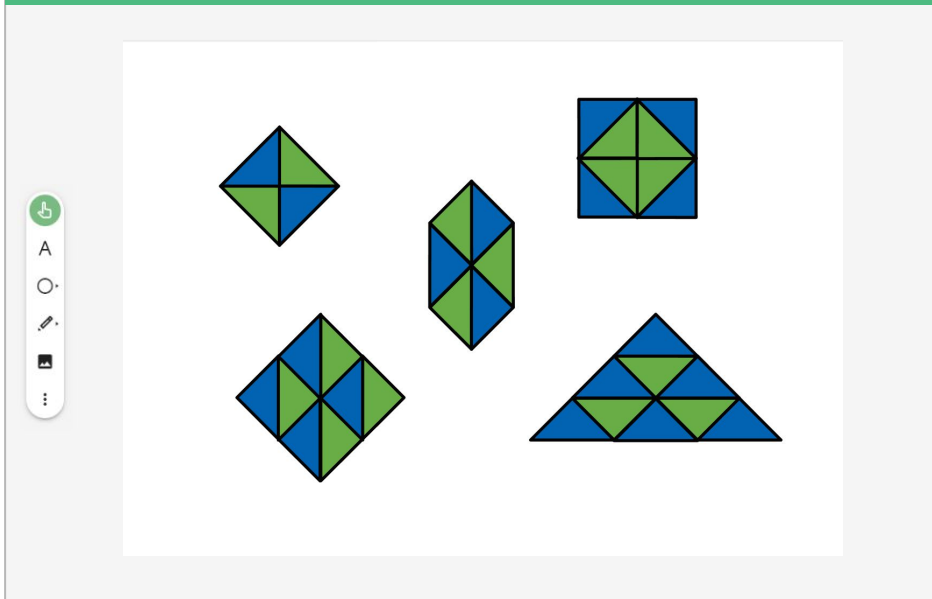




しきつめ方を見合って学びを深める

まつもと先生

小2・長方形と正方形



POINT

具体物の操作をムーブパーツで体験

青と緑の直角三角形をムーブパーツに設定しておくことで、画面上で図形を自由に動かし、しきつめの活動を行うことができました。

また、共同閲覧モードに切り替えることで、お互いのしきつめ方を見合い、見方・考え方を育みました。

まとめの活動では、それぞれの児童のキャンバスを見て、しきつめ方の工夫を交流し、直角三角形の特徴に気づけるようにしました。

実践内容

1

〈導入〉
折り紙を用いることで、正方形から、直角三角形や長方形へ形が変えられることを確かめます。

2

〈展開〉
①ムーブパーツに設定した2色の直角三角形を移動・回転させることで、しきつめを行っていく例を示します。

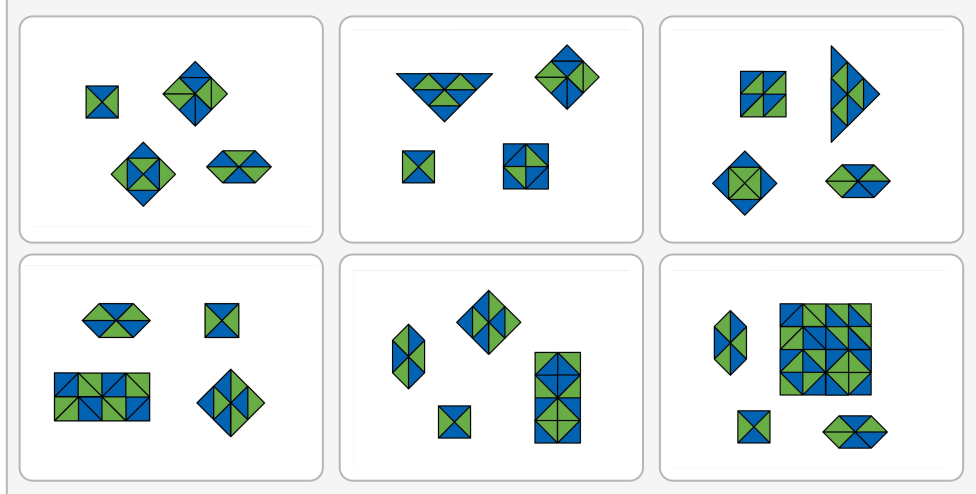
②ムーブパーツを動かして、しきつめを個人で行います。

③共同閲覧モードに切り替えて、お互いのしきつめ方を確かめ工夫を加えていきます。

3

〈まとめ〉
作成したしきつめを見て、直角三角形の特徴についてまとめます。

小2・長方形と正方形



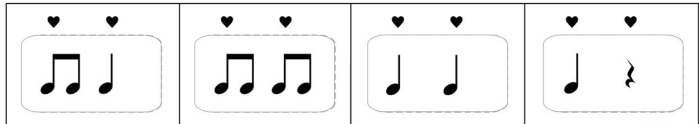
リズムカードを動かして音楽づくり

まつもと先生

小2・繰り返しを使った音楽づくり



🌟やってみよう リズムをつくって みましょう。



えんそう するときは、くりかえすよ。

下から4枚カードをえらんで、上のマスの中に うごかさう。



POINT

リズムカードをムーブパーツに設定する

教科書などの紙面での学習の場合、記号の記入で時間がかかるところをムーブパーツに設定したリズムカードを用いることで、スムーズにリズムづくりを行いました。

指先操作が得意ではない児童も、タブレット画面をタッチすることで並び替えや変更を簡単に行うことができました。

また、共同閲覧モードを用いることで、友達の考えを確認することもでき、見方・考え方を広げ、深められます。

今回の活動内容は自動で保存されるので、次回の演奏では、作成したリズムをいかして活動を行いました。

実践内容

1

〈導入〉

祭りの音楽をつくることをめあてとして掲げ、手拍子のリズムを教科書紙面と板書で確かめます。

2

〈展開〉

①スクールタクトを使って、祭りの音楽をつくります。

②つくった祭りの音楽を共同閲覧モードで見合い、交流します。

③交流後につくった音楽を全体で共有し、手拍子のリズムを演奏します。

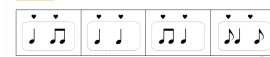
3

〈まとめ〉

今回作り上げたシートを次回も活用して、グループ演奏に繋げていく予定であることを伝えます。

小2・繰り返しを使った音楽づくり

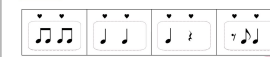
🌟やってみよう リズムをつくって みましょう。



えんそう するときは、くりかえすよ。



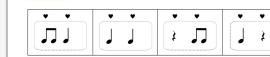
🌟やってみよう リズムをつくって みましょう。



えんそう するときは、くりかえすよ。



🌟やってみよう リズムをつくって みましょう。



えんそう するときは、くりかえすよ。



🌟やってみよう リズムをつくって みましょう。



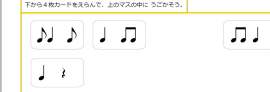
えんそう するときは、くりかえすよ。



🌟やってみよう リズムをつくって みましょう。



えんそう するときは、くりかえすよ。



🌟やってみよう リズムをつくって みましょう。



えんそう するときは、くりかえすよ。



ムーブパーツとペンで簡単操作

白杉亮先生

小3・国語・修飾語

動かそう

主 述

食いしんぼうの 小さな ねずみが チーズを 食べる。

POINT

低学年オススメのムーブパーツとペン機能

小学校1年生から3年生では、発達段階的にキーボードを使ってタイピングをすることが難しい場合があります。また、より学習に取り組みやすくするために、タブレット端末の操作方法を難しくしたくない場合があります。

その際、ムーブパーツとペン機能に限定した教材を作ること、児童は簡単に操作することができます。

今回は、主語・述語を見つける活動として「主」「述」というテキストを動かせるようにムーブパーツに設定しました。また、言葉の修飾を表すためにペン機能で矢印を書き込ませました。

最初は短い文から始めて、徐々に複雑な文にしていきスモールステップの学習教材を作ります。その際に、ページを複製することで簡単に作成できます。

実践内容

1

〈導入〉

- ①同じ場面を表す簡単な文とくわしい文を比較して、どちらの文がより正確に伝わるかを考えます。
- ②くわしい文には「くわしくする言葉」があり、それを「修飾語」ということを学習します。

2

〈展開〉

- ①修飾関係の考え方について、主語・述語を見つけること、修飾関係は矢印で示すことを例題を通して学びます。
- ②スクールタクト上の練習問題に取り組み、答え合わせをします。

3

〈まとめ〉

学習のまとめを行います。

小3・国語・修飾語

<p>動かそう</p>	<p>動かそう</p>	<p>動かそう</p>
<p>動かそう</p>	<p>動かそう</p>	<p>動かそう</p>

星を動かし理解を深める

とだ先生



POINT

学習活動も振り返りも1つの課題に集約

「冬の大きな三角形」の学習において、教員の説明だけでは実感にくい星が動くという感覚を養うために、スクールタクトを活用しました。

星の名前が書かれたムーブパーツを動かし、星がどのように移動するのか・どの方向に向けて動くのかを確かめました。

次に、2ページ目にあるURLをクリックして星の動きのアニメーションを見た後、学習のまとめと振り返りを記入しました。一連の学習活動を1つの課題に集約できるので、授業をスムーズに進めることができました。

実践内容

1

〈導入〉

「冬の大きな三角形をつくる星たちは時間とともに東の空からどのように動きましたか」を学習課題に設定します。

2

〈展開〉

①児童は、冬の大きな三角形をつくるベテルギウス、プロキオン、シリウスのムーブパーツを正しい位置に動かし、星の動く方向を書きます。

②共同閲覧モードに切り替えて画面を共有し、クラス全体で星の動きを確かめます。

3

〈まとめ〉

星の動きについて学んだことをまとめ、振り返りを記入します。

小4・冬の星

冬の大きな三角形をつくる星とオリオン座の名前を右から動かしましょう。また、東の空に見えた星は、時間とともにどのように動きましたか？白色の矢印で書きましょう。

課題1 冬の7時頃、東に見える位オリオン座がどのように動くか見てみましょう。

URL

課題2 月や星が時間とともにどのように動くか。「見える位置」「ならび方」という言葉を使ってかきましょう。

月と星の見える位置は、時間とともに変わっていく。星のならび方は変わらないまま西にしずむ。

課題1 冬の7時頃、東に見える位オリオン座がどのように動くか見てみましょう。

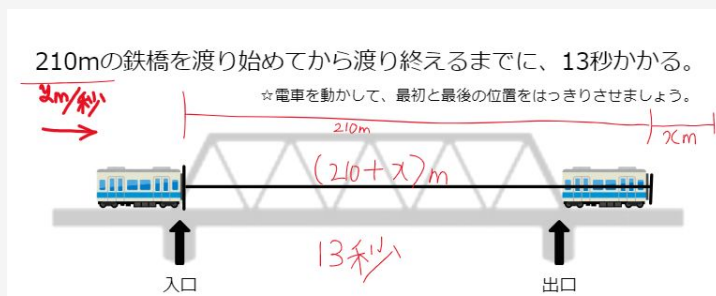
URL

課題2 月や星が時間とともにどのように動くか。「見える位置」「ならび方」という言葉を使ってかきましょう。

図を使って考えを整理する

久保拓也先生

中2・連立方程式の利用



【式①】

数式ツールで入力しよう！

$$13y = 210 + x$$

POINT

図を動かして思考を可視化する

ムーブパーツに設定した電車を動かし、ペン機能で図や条件の文章に書き込み、考えを整理しながら式を立てました。

回答一覧にある回答比較機能を活用して、教員は回答画面を選択して抽出しました。生徒の画面を比較しながら、どの図が正しいかや、どの式が適しているか、論点を整理することができ、話し合いやすくなりました。

また、数式ツールを活用することで、きれいに連立方程式を入力することもできました。

実践内容

1

〈導入〉

鉄橋・トンネルの問題から、「図と文章から方程式を立てよう」という学習課題を立てます。

2

〈展開〉

①電車のムーブパーツを動かして鉄橋を渡り始めと、渡り終わりの位置を予想し、電車が進んだ距離をペンで記入し方程式を立てます。

②連立方程式を解き、答えを求めます。

③式を回答比較機能で並べ、方程式が何種類もあることを示し、どの式で計算すると解きやすいかを話し合います。

④数式ツールを活用して、式と答えをまとめます。

3

〈まとめ〉

学習の振り返りをして、分かったことを発表します。

中2・連立方程式の利用

【問題】

ある電車が、210mの鉄橋を渡り始めてから渡り終えるまでに、13秒かかり、同じ速さで960mのトンネルに入り切ってから出始めるまでに、52秒かった。この電車の長さや速さをそれぞれ求めよ。



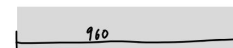
960mのトンネルに入り切ってから出始めるまでに、52秒かかる。

☆電車を動かして、最初と最後の位置をはっきりさせましょう。



960mのトンネルに入り切ってから出始めるまでに、52秒かかる。

☆電車を動かして、最初と最後の位置をはっきりさせましょう。



※①、②の式をコピー・ペーストしよう。

$$\begin{cases} 13y = 210 + x \\ 52y = 960 + x \end{cases}$$

記録用紙の代わりに活用

りようへ先生

小6・水溶液の性質



水溶液の性質を確かめよう

①色や見た目 ②におい ③蒸発させたあとに残るもの で比べてみましょう

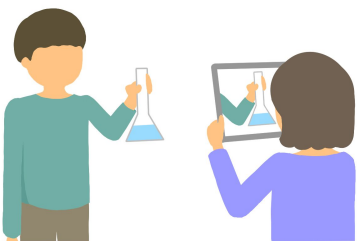
	食塩水	炭酸水	アンモニア水	塩酸	石灰水	
色						無色
見た目	透明	透明	透明	透明	透明	うす黄色
におい	なし	なし	なし	なし	なし	透明
蒸発させたあと	白い粉	なし	なし	なし	白い粉	なし
						つんとにおう
						白い粉
						黒い焦げ

POINT

表機能とムーブパーツで整理

水溶液の様子や色、においなどを調べる実験では、記録用紙よりもタブレット端末を机上に置いて実験をすることで、煩雑にならないように工夫することができました。

また、表の欄外にあらかじめ選択肢をムーブパーツで設定しておくことで、文字を入力しなくても、簡単に観察結果を記録することができました。



実践内容

1

〈導入〉
5種類の水溶液を提示して、これらの水溶液の性質を調べるところを説明します。

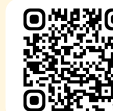
2

〈展開〉
①水溶液の実験にあたり、安全面の注意を確かめます。
②5種類の水溶液を見たり、においを嗅いだりして、調べます。
③調べた結果をムーブパーツを移動して表に記録します。

3

〈まとめ〉
5種類の水溶液の様子から、似ているところと、ちがうところがあることを共有します。

ムーブパーツの設定

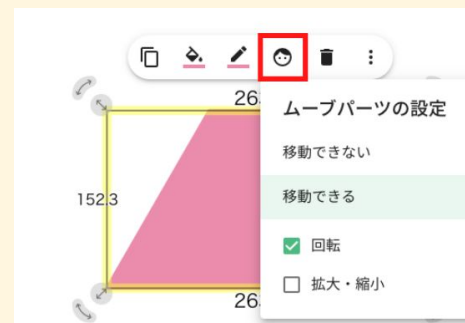


詳しいヘルプページはこちら

課題の中の図形や文字、画像などのオブジェクトに、児童生徒が移動や回転、拡大・縮小する権限を付加することができます。権限の付加は、先生が課題を配布する前となります。

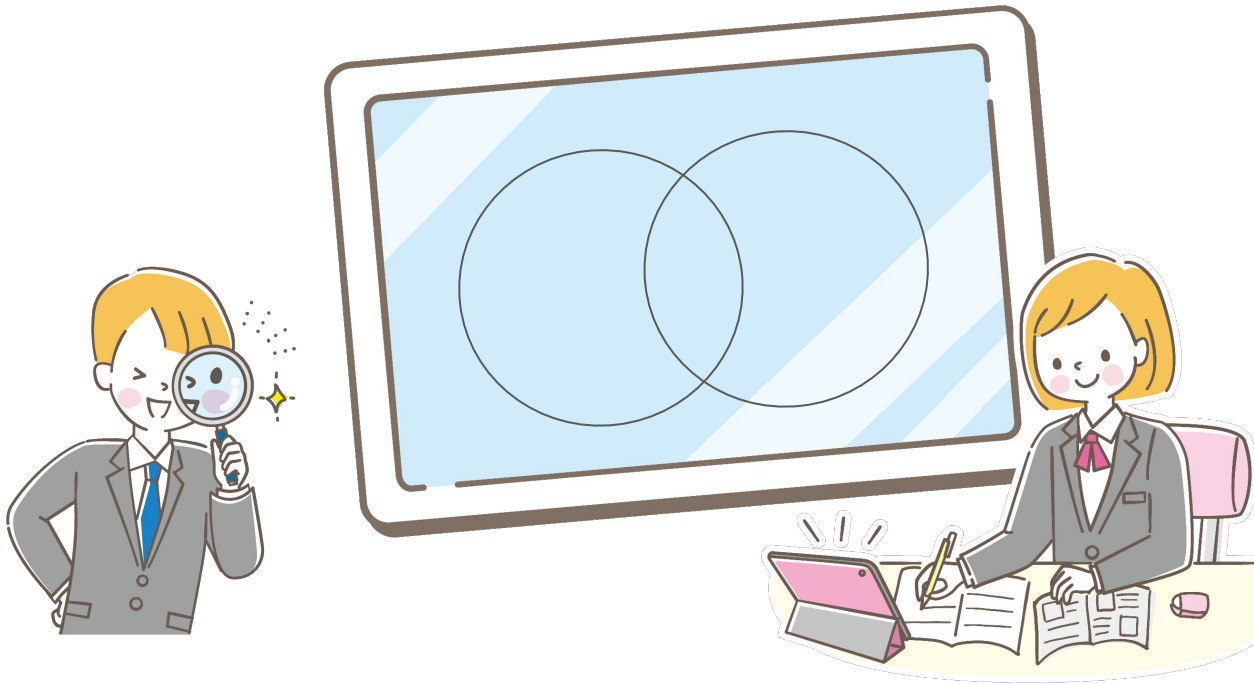
◆操作方法

オブジェクトの選択後に表示されるアイコン（赤枠）をクリックし、設定画面から付加したい権限を設定します。



▲図形に移動と回転の権限を付加した設定例

アイデアを整理・分類 さまざまな思考ツールを活用した事例



くらげチャートで問題点を整理する

かね子先生

小6・私たちにできること



くらげチャートをつかって、目標に対する世界の、日本の、西条の問題点を整理しよう

世界の人口の約3分の1、約22億人が、安全な飲み水を使えません。



海が汚くなると魚が生活できない。

陸が汚かったらウミガメの赤ちゃんが海までたどり着かない。

海にゴミが浮いていたら餌かと思っ

て魚が食べ

てしまう。

POINT

くらげチャートで問題点を視覚的に整理

くらげチャートは、自分が主張したいことに対しての根拠を挙げるときに使います。頭の部分に主張を書いて、それに対する理由を足の部分に記入します。

今回は、くらげチャートを使って問題点を視覚的に整理しました。SDGsの目標を頭の部分に置き、足の部分に書き出した問題点に対して自分はどのような行動をしたいのかを考える活動を行いました。

また、共同閲覧モードに切り替えて学級内に共有することで、自分が調べた目標以外についても学習することができました。

実践内容

1

〈導入〉

SDGsの基本的な内容について説明します。

2

〈展開〉

①くらげチャートの使い方を確かめ、SDGsの目標の中から1つ選んでくらげの頭の部分に置きます。

②選んだ目標についてインターネットなどから情報を集め、日本や世界の問題点を考えます。共同閲覧モードに切り替えて、学級内で閲覧できるようにします。

③整理した問題点に対して、自分はどのような行動をしたいのか、グループで話し合います。

3

〈まとめ〉

話し合ったことをもとに、「理想とする世界のために、いま自分ができること」の視点で意見文を書きます(下図)。

小6・私たちにできること

提案する文章の構成(組み立て)を箇条書きで考えよう。

目標 ①提案のきっかけ(きっかけとなった経緯・現状や問題点など)

今、日本では森林の減少が頻繁になってきたり、森林が増えすぎの問題があると聞いて興味を持ったから。

②提案(具体的な内容・提案が実現したときの効果)

毎年1000万ヘクタールもの森林が減っている。さらに外国からの安い木材が原因で森林が増えすぎ。問題は根本で日光が当たらずに弱くなり土砂災害を引き起こす可能性があると言われている。このことが実現されたら陸がさらに豊かになり、地球温暖化の原因となるCO2が少なくなると思う。

③まとめ

このようなことから外国からの安い木材の輸入だけでなく、国内の木材も使いしっかりと管理でき、そしていい感じの割合で増えたら陸の豊かさが守れると思う。

調べて分かったこと

ソマリアでは、貧困による食糧不足や、気候変動により、2011年で、26万人がなくなった。

貧困の人は、病気になっても適切な治療が受けられない。またそのため、短寿命といった状況に追い込まれてしまう。

←の調べてわかったことをまとめていければ、←とも関係がある

貧困により、質の高い教育を受けられない人がいる。

←とも関係がある

貧困でご飯がおいしく食べられないという人いるというのに、日本での食品ロスは、東京ドーム5杯分世界では、6人に1人(3億5600万人)の子もたちが、「極度にまずい!!」暮らしをしている。

提案する文章の構成(組み立て)を箇条書きで考えよう。

目標 ①提案のきっかけ(きっかけとなった経緯・現状や問題点など)

私達は、ご飯をいっぱい食べたり、学校に行けたりしています。けれど、極度の貧困によりご飯を満足に食べられなかったり、学校に行けなかったりする人が、世界で6人に1人います。

提案する文章の構成(組み立て)を箇条書きで考えよう。

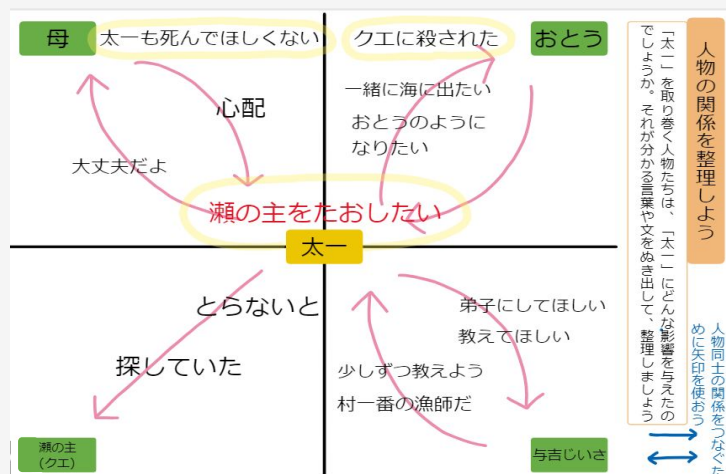
目標 ①提案のきっかけ(きっかけとなった経緯・現状や問題点など)

海で泳いでいるときに、ゴミがあつて周りを見たら他にもたくさんのゴミが流れ着いてきていたから。

物語の人間関係図を整理する

かね子先生

小6・海の命



POINT

十字チャートで人物の関係や影響を整理

「海の命」の学習において、主人公とその主人公を取り巻く登場人物の関係図を思考ツールで整理しました。

図形ツールの矢印を使いながら、お互いにどのような影響を与えていたのかを視覚的にも理解しやすい形でまとめました。

また、スクールタクト上にまとめることで交流を通して書きかえや書き加えなども簡単にできました。

実践内容

1

〈導入〉
「海の命」を読み、「どうして太一は瀬の主を仕留めなかったのか」という学習課題をつかみます。

2

〈展開〉
太一を中心に、それぞれの登場人物との関係性を整理します。このとき、どう影響しあっているのか矢印や本文の言葉をつかってまとめます。

3

〈まとめ〉
作成した関係図を基に、導入で提示した学習課題について迫ります（下図）。

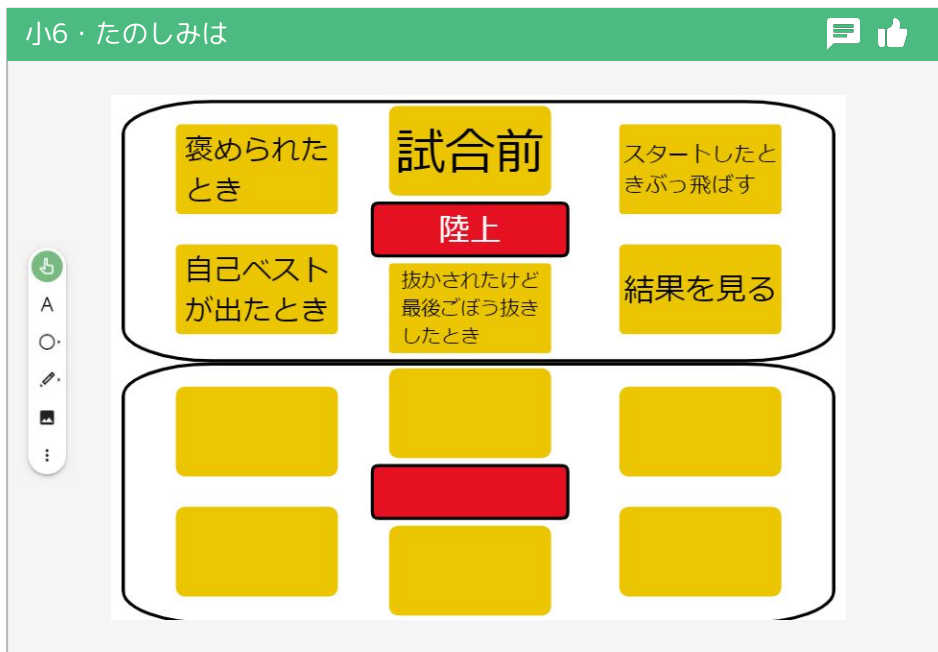
小6・海の命

おとう	母	与吉いさ	瀬の主 (クエ)
「海のめぐみだからなあ。」 父は少しも変わらない。 自まんすることがない。	「おそろしくて夜も眠れないよ。」 太一のことを心配している。 太一も父のように死んでほしくない。	「千びきに一匹でいいんだ。千匹いるうち一匹をつれば、ずっとこの海で生きていけるよ。」 たくさん教えてくれた。	「自分に殺されたがっている。」 おとうを殺した。
憧れ 尊敬 夢	安心させたい。	感謝している。	たおしたい。 でも、海の命だと思っている。

太一に与えた影響を表にまとめよう

思考ツールで短歌の表現を広げる

かね子先生



POINT

ウェビングマップで考えを広げる

ウェビングマップは、中心となる考えから思いついたアイデアを書いて、考えを広げていくツールです。マンダラチャートなどでも同様のやり方があります。

今回は、自分が「たのしみ」と思うことを短歌にする学習活動において、トピックを決めて、周りに思いついた場面を書き出していました。

また、共同閲覧モードに切り替えることで学級内の「たのしみ」を共有し、表現の仕方などを学び合いました。

実践内容

1

〈導入〉
いくつかの短歌を詠み、短歌のつくりを理解します。

2

〈展開〉
①「たのしみ」というテーマを設定します。自分が「たのしみ」と感じる場面を想起し、その時に湧き出てくる気持ちや状況を各自ウェビングマップに整理します。

②「たのしみ」についてまとめた後、共同閲覧モードに切り替えて、友達と「たのしみ」を共有して自分にはなかった考えに触れます。

3

〈まとめ〉
短歌の構成に沿って、言葉を選びながら自分の短歌を作ります（下図）。

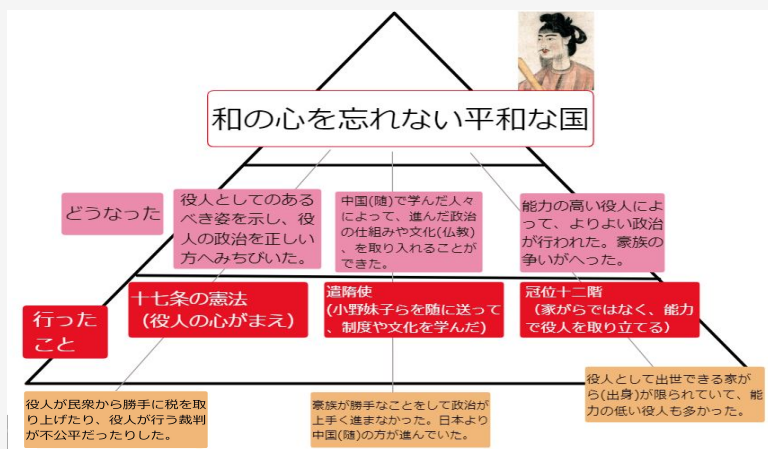
小6・たのしみは

自己ベストのとき	結果を見たら	楽しんで	大会に出て	たのしみは
(七音)	(七音)	(五音)	(七音)	(五音)

様々な思考ツールを使い分ける

かね子先生

小6・聖徳太子の国づくり



POINT

思考ツールを目的に応じて使い分ける

Yチャート（右図の左側）は、3つの視点から対象について意見を整理して、新しい考えや課題を見いだす活動に使用します。

キャンディチャート（右図の右側）は、「もし～なら」という条件にもとづいて結果を予測し、その根拠を明確にするときに使います。今回は、当時の世の中に対して聖徳太子が行ったこと、それによってどうなったのかという因果関係をまとめるのに使いました。

ピラミッドチャート（上図）は、頂点に向けて考えを絞り込むときに使います。

あらかじめキーワードをムーブパーツにして用意することで、スムーズに活動することができました。

実践内容

1

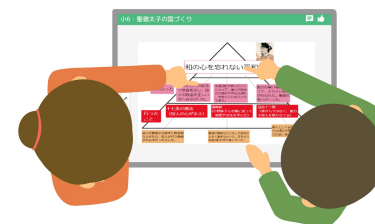
〈導入〉
時代背景や聖徳太子にまつわる基本的な学習を行います。

2

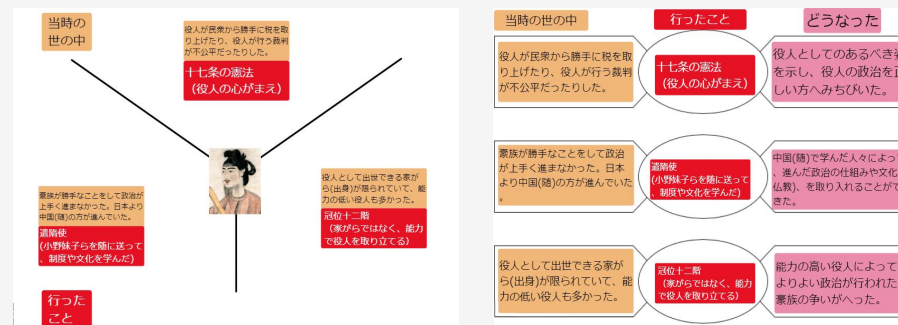
〈展開〉
思考ツール（Yチャート、キャンディチャート、ピラミッドチャート）を使って飛鳥時代の時代背景と聖徳太子が実施した政策、その成果をまとめていきます。

3

〈まとめ〉
さまざまな思考ツールで整理した情報をもとに、それぞれのつながりや関係性をとらえながら、聖徳太子が目指した国家について自分の考えをまとめます。

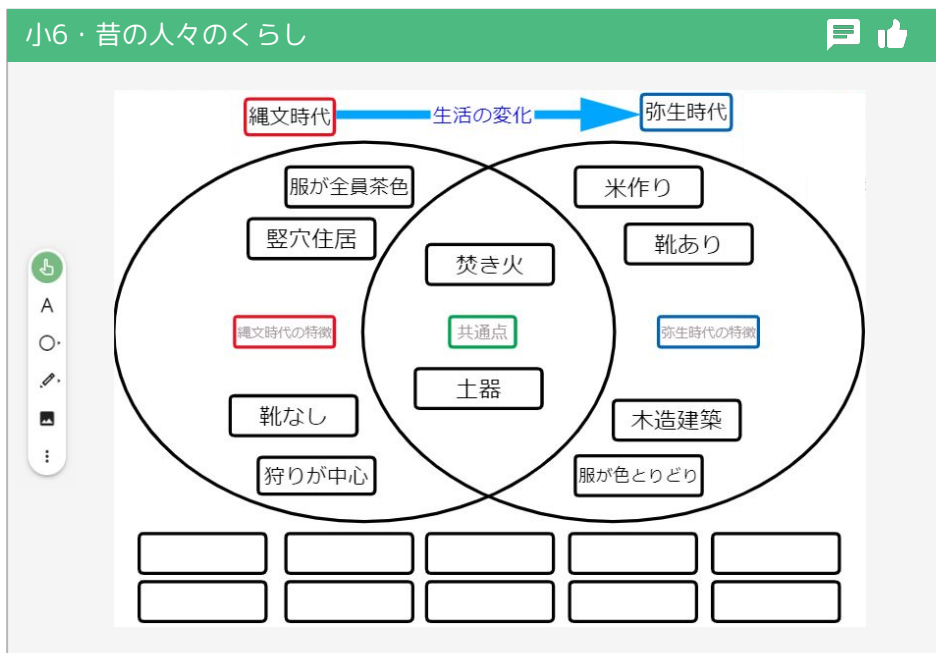


小6・聖徳太子の国づくり



ベン図に整理して比較する

かね子先生

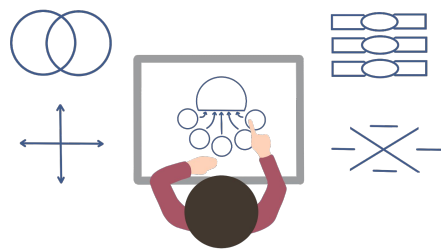


POINT

2つの時代の相違点・共通点を整理

ベン図は、2つの対象の相違点や共通点を整理するのに役立ちます。今回は、縄文時代と弥生時代の生活様式の違いと共通点を整理しました。

それぞれの時代の様子をイラストから読み取り、ベン図にまとめます。思考ツールでの整理は、文章を書いてまとめることが苦手な児童でも、簡単に整理することができました。



実践内容

1

〈導入〉
「縄文時代と弥生時代のくらはどのように変わったのか」という学習課題をつかみます。

2

〈展開〉
教科書や資料集に掲載されている縄文時代と弥生時代の2つのイラストを見比べながら、生活様式の違いを①衣服、②食べ物、③建物・つくり、④道具、⑤人々の5つの観点に分けて整理します。さらに整理したものをベン図にまとめていき、共通点と相違点を明らかにします。

3

〈まとめ〉
「なぜ生活様式が移り変わっていったのか」という観点から、学習のまとめをします。

小6・昔の人々の暮らし

縄文時代と弥生時代を比べよう

縄文時代から弥生時代に移り変わる中で、人々のくらはどのように変わったのかな。

くらし方の変化をもとに、自分の学習問題(深めたい・追求したいこと)を作しましょう。



【調べるポイント】

・衣服 ・食べ物 ・建物、村のつくり ・道具 ・人々(何をしているか)

【ふせんの例】

	衣服	食べ物	建物・つくり	道具	人々
S	何を着ているのか(作っているのか)の名前	何を食べているのか(作っているのか)の名前	何を建っているのか(作っているのか)の名前	何を使っているのか(作っているのか)の名前	何をしているのか(作っているのか)の名前
A	何を着ているのか(作っているのか)の名前	何を食べているのか(作っているのか)の名前	何を建っているのか(作っているのか)の名前	何を使っているのか(作っているのか)の名前	何をしているのか(作っているのか)の名前
B	何を着ているのか(作っているのか)の名前	何を食べているのか(作っているのか)の名前	何を建っているのか(作っているのか)の名前	何を使っているのか(作っているのか)の名前	何をしているのか(作っているのか)の名前

学習問題をつくりましょう

学習問題

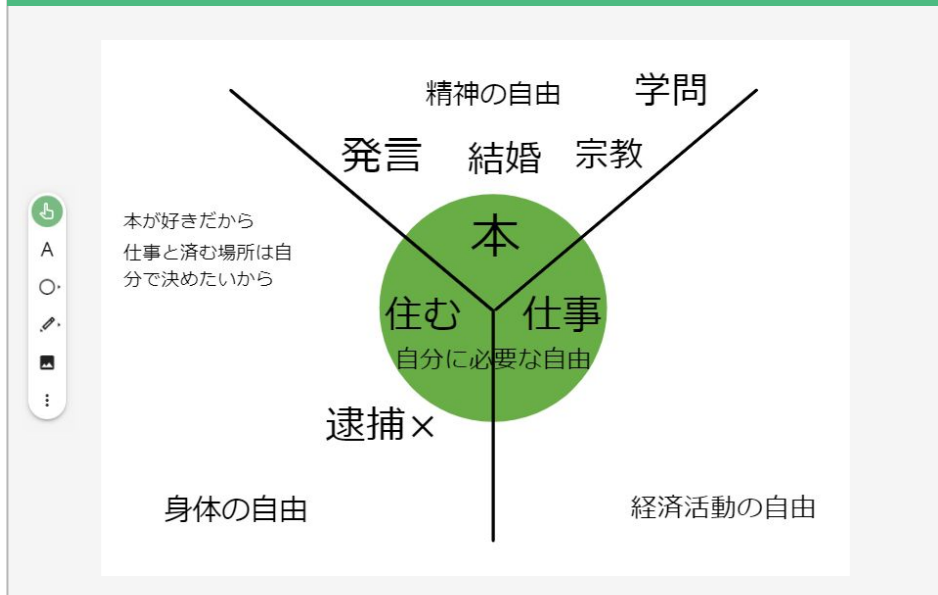
(ここに入力できます)

振り返り(分かったこと 感じたこと)

Yチャートで考えを整理する

いいちこ先生

中3・基本的人権「自由権」



POINT

Yチャートで3つの視点から整理

基本的人権の中の自由権の導入課題として、「身体の自由」「経済活動の自由」「精神の自由」の3つの自由について整理する学習課題に取り組みました。

Yチャートを用いて提示した8つの事例が、どの自由に分類されるか整理しました。

さらに、自由権を自分ごとにとらえさせるために、生徒が大切だと考える事例を中央に寄せ、友達との意見交流を通して基本的人権の理解を深めていきました。

実践内容

1

〈導入〉
基本的人権の中の「自由権」について「身体の自由」「経済活動の自由」「精神の自由」があることを理解します。

2

〈展開〉
提示した8つの事例を「身体の自由」「経済活動の自由」「精神の自由」の3つの視点から、Yチャートに整理します。
さらに、その8つの事例の中から自分が大切だと考える権利を考えます。

3

〈まとめ〉
共同閲覧モードに切り替えて、自分が大切だと考える権利を学級内で交流し、多角的な見方・考え方を取り入れて自分自身の人権感覚を深めます。

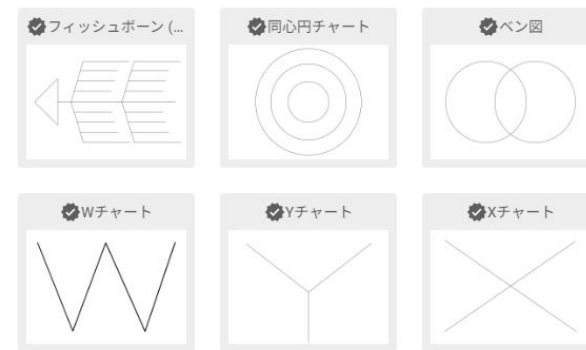
課題テンプレート「思考ツール」

公式の課題テンプレートには、ベン図やフィッシュボーン、くま手チャートなど20種類以上が公開されています。

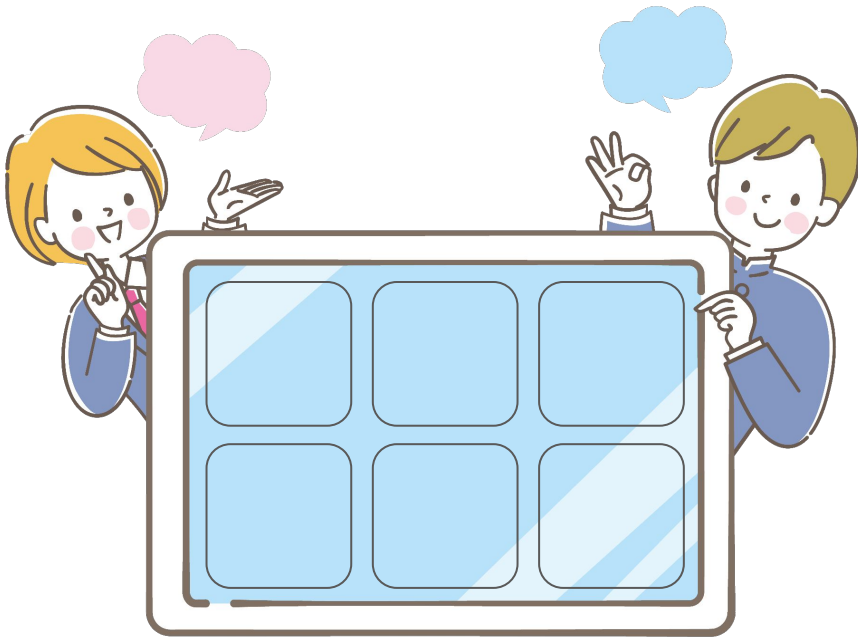
全学年・全科目・思考ツール（下図）で検索します。

課題テンプレートを選択

全学年 ▾ 全科目 ▾ 公式 ▾ 思考ツール 🔍



共有を通して見方・考え方を広げる 共同閲覧・編集モードを活用した事例



自分の表現しやすい方法を選択する

白杉亮先生

小3・三年とうげ

山場

理由

おじいさんがけるけろっとして、
峠からふもとまでころんだ場面。

- ① 三年峠をくだる時に、おじいさんたちは転ばないようにあれほど恐れていたのに、最後は恐れずにわざと転んでいたからです。
- ② おじいさんの気持ちがポジティブになって、おじいさんのネガティブな気持ちから、ガラッと変わったからです。
- ③ たくさんわざと転んで、病氣も治り、ハッピーエンドになったからです。
- ④ たとえばこの物語を読んで、作者が「三年しか生きられないとされていた三年峠でも、ポジティブに考えればネガティブなことでも、乗り越えられる。」ということ伝えていたとすれば一番伝えやすいからです。
- ⑤ 「えいやらえいやらえいやらや」と面白い歌がながれて、盛り上がりがあるからです。

POINT

文章・イラストなど多彩な表現方法を選択

物語文の出来事をまとめたり、大きく変化する山場（クライマックス）を考えたりしながら、物語文の観点に沿って学習を進めていきます。その際、読み取った内容（解釈）について自分が表現しやすい方法を選ぶようにしています。

- ① 文章で理由を書く
 - ② キーワードや箇条書きで書く
 - ③ イラストやマンガで表現する
 - ④ 口頭で説明したものを録画して、コメント欄に載せる
- など、児童は自分が一番表現しやすい方法を選りながら、自分に合ったやり方を自己選択・自己決定しています。

また、共同閲覧モードにすることで、お互いにキャンバスを見合せて、自然と学び合う姿も見られました。

実践内容

1

〈導入〉

「山場」の意味を確認し、これまでの物語文の学習で作ったキャンバスを見返して、考えの表現の仕方について良いモデルを共有します。その後、本時のルーブリック（到達基準）をもとに自分の目標を考えます。

2

〈展開〉

① 「1人で考える」「友達と考える」「先生と考える」の3つのグループに分かれ、それぞれ学習を進めます。その際、共同閲覧モードに切り替えておき、自分の考えを書くだけでなく、友達の意見を聞いたり、キャンバスを見たりして学び合いながら自分の考えをブラッシュアップしていきます。

② 全体で意見交流を行います。

3

〈まとめ〉

全体の意見交流を踏まえ、あらためて自分の考えをまとめます。

小3・三年とうげ

山場

トルトリが長きする方法をおじいさんに教え、何回もわざと転んだところから。

山場

四場面の二つ二ページ173ページ「おじいさんがわざと何回もころんだ所」

理由

・「書棚初めに三年とうげを覚悟して歩いていける最後の方に気を付けてからうしろを転んでわざと転んだところから」

・また、何回も転んで無事おじいさんと先生をしてんきになったからです。

・最初は、ネガティブな発言ばかりだったが、何回も転んでポジティブな発言に変わった。

山場

おじいさんがけるけろっとして、峠からふもとまでころんだ場面。

理由

・おじいさんがけるけろっとして、峠からふもとまでころんだ場面。

・おじいさんがけるけろっとして、峠からふもとまでころんだ場面。

・おじいさんがけるけろっとして、峠からふもとまでころんだ場面。

山場

理由
・今まで誰か三年峠で転んで三年以上生きることがなかったのに、トルトリがおじいさんに三年峠で転んで三年以上生きる方法を教えたから。
・おじいさんがそれまで病氣で布団の中にうつろっていたのがトルトリの話を聞いて、病氣も治ったから。

山場

73ページの92と100ページ

山場

おじいさんがけるけろっとして、峠からふもとまでころんだ場面。

理由

おじいさんがけるけろっとして、峠からふもとまでころんだ場面。

おじいさんがけるけろっとして、峠からふもとまでころんだ場面。

おじいさんがけるけろっとして、峠からふもとまでころんだ場面。



漢字作りで友達からも学ぶ

タカ先生

小4・漢字の組み立て



☆かんむりシリーズ

①くさかんむり

宀	宀	宀	艹	艹	艹
+	+	+	+	+	+
佰	玉	寸	化	采	早
宿	宝	守	花	菜	草

②うかんむり

POINT

共同閲覧モードで広がる交流

ペンツールを用いてタブレット上に漢字を書くことで、鉛筆を用いて紙に書くよりも書き直しがしやすいです。これにより児童は、試行錯誤しながら活動を進めることができました。

共同閲覧モードを用いて友達画面を見合うことで、自分が思いつかなかった漢字にも気付くことができます。また、自分のタブレット端末上からすぐに学級全体の考えを見ることができ、ノート上での活動に比べて、学びがより広がるようになりました。

実践内容

1

〈導入〉

教科書の挿絵をもとにへんとつくり以外の組合わせで漢字を作成することを伝えます。

2

〈展開〉

①例を提示しかんむりの中の「くさかんむり」の漢字にはどのようなものがあるのかを学級全体で一緒に考えます。

②次に、「うかんむり」「たけかんむり」「わかんむり」を持つ漢字を一人で考えます。その後、共同閲覧モードに切り替えて、自分では思いつかなかった漢字を、友達画面から学びます。

3

〈まとめ〉

本時の学習を通して、「分かったこと」や「友達から学んだこと」を振り返ります（下図）。

小4・漢字の組み立て

<p>☆かんむりシリーズ</p> <p>①くさかんむり</p> <table border="1"> <tr> <td>宀</td><td>宀</td><td>宀</td> <td>艹</td><td>艹</td><td>艹</td> </tr> <tr> <td>+</td><td>+</td><td>+</td> <td>+</td><td>+</td><td>+</td> </tr> <tr> <td>寸</td><td>玉</td><td>女</td> <td>云</td><td>化</td><td>余</td> </tr> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td> <td> </td><td> </td><td> </td> </tr> <tr> <td>守</td><td>宝</td><td>安</td> <td>芸</td><td>花</td><td>茶</td> </tr> </table> <p>②うかんむり</p>	宀	宀	宀	艹	艹	艹	+	+	+	+	+	+	寸	玉	女	云	化	余							守	宝	安	芸	花	茶	<p>☆かんむりシリーズ</p> <p>①くさかんむり</p> <table border="1"> <tr> <td>宀</td><td>宀</td><td>宀</td> <td>艹</td><td>艹</td><td>艹</td> </tr> <tr> <td>+</td><td>+</td><td>+</td> <td>+</td><td>+</td><td>+</td> </tr> <tr> <td>谷</td><td>至</td><td>寸</td> <td>余</td><td>云</td><td>央</td> </tr> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td> <td> </td><td> </td><td> </td> </tr> <tr> <td>容</td><td>室</td><td>守</td> <td>茶</td><td>芸</td><td>英</td> </tr> </table> <p>②うかんむり</p>	宀	宀	宀	艹	艹	艹	+	+	+	+	+	+	谷	至	寸	余	云	央							容	室	守	茶	芸	英	<p>☆かんむりシリーズ</p> <p>①くさかんむり</p> <table border="1"> <tr> <td>宀</td><td>宀</td><td>宀</td> <td>艹</td><td>艹</td><td>艹</td> </tr> <tr> <td>+</td><td>+</td><td>+</td> <td>+</td><td>+</td><td>+</td> </tr> <tr> <td>宿</td><td>玉</td><td>寸</td> <td>化</td><td>采</td><td>早</td> </tr> <tr> <td> </td><td> </td><td> </td> <td> </td><td> </td><td> </td> </tr> <tr> <td>宿</td><td>宝</td><td>守</td> <td>花</td><td>菜</td><td>草</td> </tr> </table> <p>②うかんむり</p>	宀	宀	宀	艹	艹	艹	+	+	+	+	+	+	宿	玉	寸	化	采	早							宿	宝	守	花	菜	草
宀	宀	宀	艹	艹	艹																																																																																							
+	+	+	+	+	+																																																																																							
寸	玉	女	云	化	余																																																																																							
守	宝	安	芸	花	茶																																																																																							
宀	宀	宀	艹	艹	艹																																																																																							
+	+	+	+	+	+																																																																																							
谷	至	寸	余	云	央																																																																																							
容	室	守	茶	芸	英																																																																																							
宀	宀	宀	艹	艹	艹																																																																																							
+	+	+	+	+	+																																																																																							
宿	玉	寸	化	采	早																																																																																							
宿	宝	守	花	菜	草																																																																																							
<p>授業の振り返り 以下に振り返りを入力しましょう</p> <p>◆今日の授業でわかったこと・大切だったこと 「たしかにその漢字あるな。」と教科書を見てわかった。</p> <p>◆友達から学んだこと わたしが思いつかなかった漢字を書いていてすごいと思った。</p>	<p>授業の振り返り 以下に振り返りを入力しましょう</p> <p>◆今日の授業でわかったこと・大切だったこと 同じ部分をもつ漢字がたくさんあると思った。</p> <p>◆友達から学んだこと みんなしっかりと漢字をおぼえていてすごいと思った。</p>	<p>授業の振り返り 以下に振り返りを入力しましょう</p> <p>◆今日の授業でわかったこと・大切だったこと 似た意味の漢字が同じかんむりをもっていることが多かった。</p> <p>◆友達から学んだこと みんなたくさん書いていたからぼくもがんばろうと思った。</p>																																																																																										

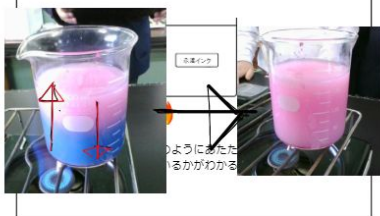
実験結果を写真に書き込む

とだ先生

小4・ものの温まり方

ビーカーの中の水はどのように温まっていきましたか？今日の学びを書きましょう。

ビーカーの下のはしを熱した写真をはり、どのように温まっていたか、写真の上に矢印で書きましょう。



・ 上から順にピンク色に広がっていった。

POINT

実験の様子を写真と書き込みで記録する

移り変わる実験の様子を正確に記録するため、実験結果を写真に撮りました。これにより、色の变化から読み取る本時の実験の考察を円滑に行うことができました。

また、観察から読み取った水の温まる順序をペン機能を用いて写真の中に書き込み、共有しました。グループ全体の結果を見ることが、実験結果をお互いに共有してさらに理解を深めることができました。



実践内容

1

〈導入〉

本時の学習課題である「水を入れたビーカーの端の部分を熱すると、水はどのような順で温まっていくのだろう」を確認します。

2

〈展開〉

- ①学習課題についての予想をキャンバス上に書き込みます。
- ②予想と考えた理由をグループで話し合います。
- ③実験を行い、その結果をカメラで撮影します。
- ④キャンバスに実験結果の写真と、温まっていた順を書き込みます。
- ⑤個人で考察した後、グループで話し合います。
- ⑥グループで発表を行います。

3

〈まとめ〉

全体で結果をまとめ、振り返りを記入します。

小4・ものの温まり方

ビーカーの中の水はどのように温まっていきましたか？今日の学びを書きましょう。

ビーカーの下のはしを熱した写真をはり、どのように温まっていたか、写真の上に矢印で書きましょう。



真ん中からでもはしっこからでも温まったらどっちも順に上からピンク色になっていく。

ビーカーの中の水はどのように温まっていきましたか？今日の学びを書きましょう。

ビーカーの下のはしを熱した写真をはり、どのように温まっていたか、写真の上に矢印で書きましょう。



ビーカーの中の水はどのように温まっていきましたか？今日の学びを書きましょう。

ビーカーの下のはしを熱した写真をはり、どのように温まっていたか、写真の上に矢印で書きましょう。



ビーカーに入っている水を熱すると熱したところから上に上がり上の冷たい水はしたにじゅんできていることが分かった

ビーカーの中の水はどのように温まっていきましたか？今日の学びを書きましょう。

ビーカーの下のはしを熱した写真をはり、どのように温まっていたか、写真の上に矢印で書きましょう。



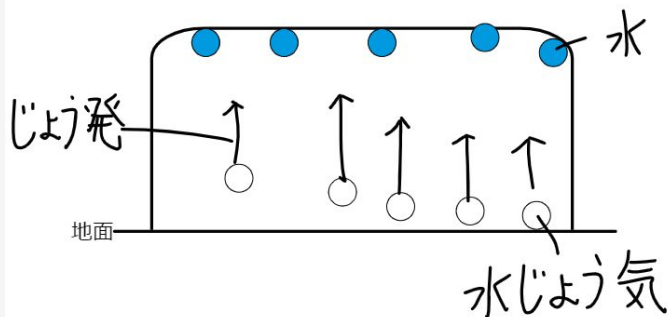
考察を共有し比較する

とだ先生

小4・自然の中の水

水そうの中がくもったのはなぜでしょう。(水てきはどこからきた?)

目には見えない水じょう気 ○ 水(水てき) ● 左の○を動かして説明しましょう。

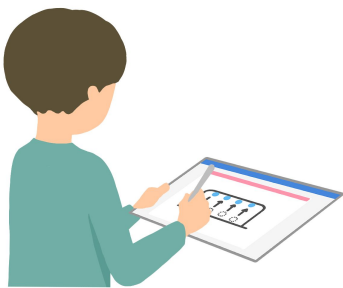


POINT

自分の考えを簡単に共有できる

地面にしみ込んでいる水と水蒸気の動きをキャンバス上に書き込み、自分の考えをまとめます。

スクールタクト上で考察することで、友達との交流を通して、考えを改めたり、深めたりすることが簡単にでき、より深い交流につながっていくことができました。



実践内容

1

〈導入〉
「地面にしみ込んでいる水のゆくえを実験結果から考えよう」という学習課題をつかみます。

2

〈展開〉
①地面の上にふせた透明な容器の内部に水滴がついていく様子のタイムラプスビデオを見ます。

②容器の水滴はどこからきたのかを「水蒸気」「水」を模したモデル図や言葉・矢印を使って考察します。

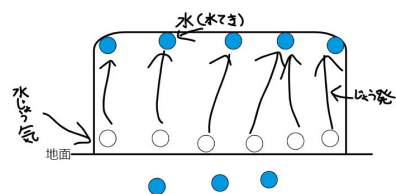
3

〈まとめ〉
一人ひとりが考察して書き込んだキャンバスを共同閲覧モードに切り替えて、学級内で交流します。この時、似ている意見や異なる意見をまとめていきます。

小4・自然の中の水

水そうの中がくもったのはなぜでしょう。(水てきはどこからきた?)

目には見えない水じょう気 ○ 水(水てき) ● 左の○を動かして説明しましょう。



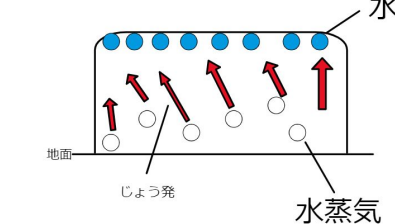
水そうの中がくもったのはなぜでしょう。(水てきはどこからきた?)

目には見えない水じょう気 ○ 水(水てき) ● 左の○を動かして説明しましょう。



水そうの中がくもったのはなぜでしょう。(水てきはどこからきた?)

目には見えない水じょう気 ○ 水(水てき) ● 左の○を動かして説明しましょう。



水そうの中がくもったのはなぜでしょう。(水てきはどこからきた?)

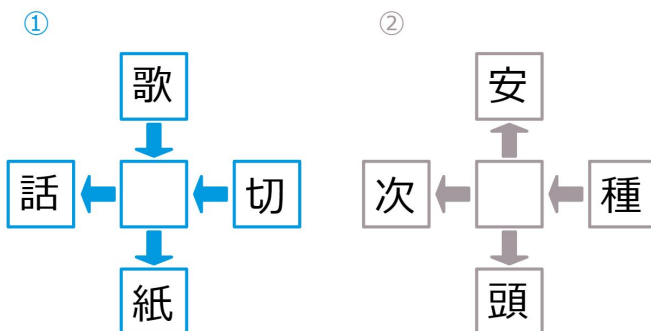
目には見えない水じょう気 ○ 水(水てき) ● 左の○を動かして説明しましょう。



漢字パズルを作成し解き合う

ひろむ先生

小5・漢字の読み方や使い方



POINT

共同編集モードでお互いに問題を解き合う

二字熟語の漢字を使ったパズルゲームを作成する際に活用しました。

まずは自分で問題を解いて、ゲームを通して漢字の読み方や使い方について学習しました。その後、オリジナルの問題を作成し、共同編集モードに切り替えて友達同士で問題を解き合いました。

お互いの問題を解き合うことで、新たな二字熟語に触れ、学びを深めることができました。

実践内容

1

〈導入〉
漢字パズルゲームの遊び方を説明し、活動内容をつかみます。

2

〈展開〉
①漢字パズルゲームで遊び、同じ漢字でも熟語になると読み方（音）が変わることを学びます。

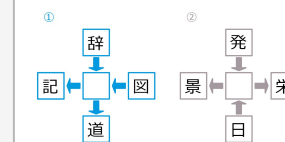
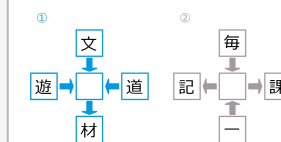
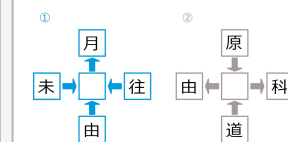
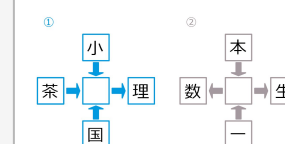
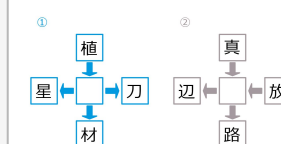
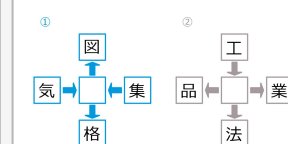
②個人で漢字パズルのオリジナル問題を作成します。

③共同閲覧モードに切り替えてクラスの友達の問題に取り組めます（下図）。

3

〈まとめ〉
さまざまな二字熟語や、漢字の読み方について、学んだことを振り返ります。

小5・漢字の読み方や使い方



友達と意見を共有する

かね子先生

小6・聞いて考えを深めよう



【まとめ】 私は、テレビ観戦のほうがいいと思います。

【事例】 理由を裏づける事例や経験をあげる。
テレビだったら、録画をしておけば空いているときに好きな時間に観戦できます。また、ゴロゴロしながら観戦もできるので、テレビのほうがいいと思います。

【理由】 なぜなら、～理由は、～それは、～
そのわけは、いつでも観戦できるからです。

【意見】 自分の立場をはっきりさせる。
私は、テレビのほうがいいと思います。

【話題】 スポーツ観戦は、テレビよりも競技場で見るといい。

話題を確かめ、自分の考えを整理しよう。

POINT

共同閲覧モードでお互いの考えを深める

「聞いて、考えを深めよう」という学習において、相手から聞いた意見を踏まえて自分の考えを整理し、まとめる場面で共同閲覧モードを活用しました。

共同閲覧モードに切り替えることで、学級全体で考えを共有することができ、多面的な考えに触れたり、相手の立場に立った意見を踏まえた表現ができるようになりました。

実践内容

1

〈導入〉

ある話題に対して、意見・理由・事例・まとめの4つの観点から自分自身の考えを整理します。

2

〈展開〉

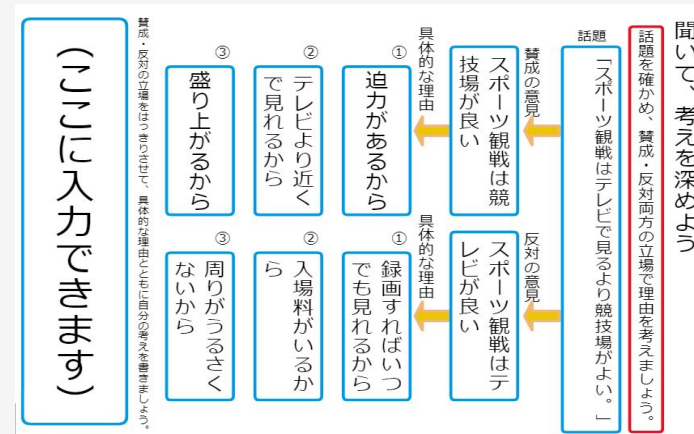
共同閲覧モードに切り替えて学級内での賛成・反対の立場の意見を見合い、自分の考えを補強する考えや指摘に対する返答を考えます。

3

〈まとめ〉

意見を聞くときに気を付けること・話し手が気を付けることをグループで話し合い、本時で学んだことを振り返ります。

小6・聞いて考えを深めよう



自分の考えと友達の考えを比較する

つぼせん先生

小6・データの活用

学習したデータの見方を使って、いろいろな見方でデータを見て、自分の考えをまとめよう。

データを基に、1組、2組どちらが本を読んでいると言えるか、自分の考えを根拠を明確にしてまとめましょう。

	1期	2期
いちばん多い歌数 (最大の値)	20 曲	28 曲
いちばん少ない歌数 (最小の値)	4 曲	3 曲
歌数の平均値	11.75 件	12 件
いちばん多い曲 (最大の値)	12 冊	8 冊
最少の曲の数 (中央値)	11.5 冊	9 冊
いちばん多い曲の 収録人数の多い 人数	10 曲以上 15 冊未満	5 曲以上 10 冊未満
1冊以上の人数の 割合	2.9 %	35 %
10 冊以上の人数の 割合	67 %	48 %

友達の考え

→

私は1組の方が本を読んでいると考えます。なぜなら一番多い冊数は2組の方が8冊も多いけど全体的な数字で見ると1組の方が読んでいる冊数が多いからです。また、**最頻値**は1組の方が多く、**10冊以上の人数の割合**も1組の方が多いとわかります。なので1組の方が多く本を読んでいると考えます。

さん

私は、1組の方の本を多く読んでいると考える。平均値は2組の方が大きいので、決して平均値に比べて平均値と同等なのだろうか。もし、1組と2組が同人数を勉強していたとしたら、人数が2倍の分、1組の方が1組の人で多く本を読んでいるに違いはないだろう。平均値は1組の方が多くなってしまう。今回は人数が異なるので、正しい平均値を出すことができないと考える。それに、2組は少ない人数のものを多く読んでいる一組の方の平均値を上回っているけれども、1組は平均値に近いので、平均値をあるものは正確性につける」と私は思う。この場合、どちらが読んでいると多いのかについてはよくよく検討する必要がある。人数が異なる場合、平均値だけでは正確な結果を得ることができない。人数の多いグループは、平均値が2組の平均値より高くなる可能性がある。グループと2組では人数が異なるという点に注意し、人数が多いグループで比較して正確な結果を出すとする。1組は10人以上15未満、2組は10人以上18未満である。1組の方が平均値より高くなるという点に注意し、人数が多いグループは、正しい平均値がより正確であると考える。

私は1組の方が多く本を読んでいると思います。なぜなら2組は最大値や平均値、15冊以上の人数の割合では負けるけれど、それ以外は全て勝っているから。

(1組が勝っている分野は5分野。2組が勝っている分野は3分野)

POINT

共同閲覧モードで友達の考えを取り入れる

データの活用の授業において、多様な視点からデータを読み解き、自分なりに考察します。

一人ひとり考える視点が異なるので、共同閲覧モードにすることによって、友達の視点や考察を見合うことができ、同じデータでも見方によって導き出される結論が変わることに気付かせました。

その際、「なるほど」と思った意見や、自分の結論と同じ意見をスクリーンショットで撮影します。画像を自分のキャンバスの下部に貼って、同じ考えや異なる考えのところにマーカーペンで線を引くように指導しました。他人のキャンバスを撮影することなどの情報リテラシーはあらかじめ指導しています。

実践内容

1

〈導入〉

本時までに学習したデータの多様な見方（最大値・最小値・平均値・最頻値・中央値・階級・割合）を振り返ります。

2

〈展開〉

①データを表に整理し、どちらのクラスが本を読んでいるのか、根拠を明らかにして自分の考えをまとめます。

②共同閲覧モードに切り替えて、友達の考えを読み、考えを広め、深めます。友達の考えの中で「なるほど」と思ったり、同じ考えだった児童のキャンバスをスクリーンショットで撮影し、自分のキャンバスの下部に貼り付けます。

4

〈まとめ〉

学習を振り返ります（下図）。

小6・データの活用

學習感相

きょうの授業の感想を書きましょう。

は一番最初から意見を交わす時には、読んだ人数は2組の方が多いではないかという意見がきまってきたが、最数組は最大人数2組、中央値は最大人数と最小人数を算出し、1組は1組の方が多くなることを読むという立場で読んでいる文章を書くことでかきかへたかと思ってしまう。初めの2組は1組が多く読んでいるという人、2組が多く読んでいる人とも思えるし、1組が多く読んでいるという立場の立場が最も多くわからないからか、この回の資料を通していろいろな読み方と書き方を見ることの重要性を知りたそう。今回「読書の楽しさ」を紹介したさんと同じ立場だったけれど文章が書く量も違うところだったのでまとめて読んでみることにした。文章の長さも違ってくるから読んでみた。思った通り1組の方が文章と文章の間で空いたスペースも多かった。思ってた通り2組の方が多しという意見に納得する・・・、とさん。今回の話し合いは終わったけれど、**「ん、ん、ん」**さんの意見も納得していたりかきかへたかった。平均値も平均としてみるけれど、中央値は平均より高い値になっている方が正確なのは・・・、と文章を書くのが思っていた。

学識した子—

いろいろな見方でデータを見て、自分の考えをまとめよう。

私は2組の方が本を読んでいる
と考える。理由は2組は1
組とは違って一人少ないのに
一番多い冊数が28冊と多い
し、平均も多いし、15冊以
上の割合が多いからです。

友達の考え

え

表20. 「誰の誰が何を多く読んでいますか」と考える。平均値は20冊の誰の誰が

學習感相

今日の授業の感想を書きましょう。

どっちの方が多く本を読んでいるかデータをもとに根拠がある文章を書くのは難しかったです。

11

学習したデータの見方を使って、いろいろな見方でデータを見て、自分の考えをまとめよう。

僕は1組の方が本を読んでいると思います。なぜかという、15冊以上の人の割合は2組の方が多

グループで文章の構成を考える

つぼせん先生

小6・提案文の書き方



私たちにできること

提案する文章の構成を考えよう。

①提案のきっかけ

小全体的に挨拶が少なく、学年を超えて仲が良い人が少ないので、学校全体で仲良くなって元気な小にしたいから。

②提案 ・具体的な内容 ・提案が実現したときの効果

・私は、学校全体で校章とクジラの絵を描き共同作品を作ること提案します。
・これによって学校全体で仲良くなり活気が溢れる学校になると思う。また、他学年との交流にもなり学年を超えて仲良くなることも可能だろう。

③まとめ

一つの作品を作り協力していく上で仲良くなったり、交流を深められるのではないかなと思った。小を元気で仲のいい学校にするためにこのことを提案する。

POINT

回答欄で段落を分けて、文章構成を考える

提案文を書くための文章の構成をグループで考える授業を行いました。

段落ごとに回答欄を分けることで、文章の構成を考えやすくしました。また、共同閲覧モードに切り替えて、お互いの文章構成をグループや学級全体に共有し、うまく書けている児童の文章をもとに自分の文章を考えさせました。その際も、回答欄が段落ごとに分かれていますので、文章の構成が見やすく、お互いにスムーズにアドバイスをし合うことができました。

実践内容

1

〈導入〉
グループごとに前時までの学習を振り返り、提案する内容を確認します。

2

〈展開〉
①グループで1枚目に文章の構成を考えます。

②1枚目ができあがったら、それをもとに一人ひとりが2枚目に下書きを書きます。

3

〈まとめ〉
お互いの下書きを読み、コメント機能でアドバイスを送り合います。



小6・提案文の書き方

①提案のきっかけ
今は中学年と関わることができるのはクラブ活動か、た
てわり活動だけで、交流する時間が少ないと思ったから。

②提案
・具体的な内容
・提案が実現したときの効果

高学年と中学年の関わりが少ない現状から中学年と交流する機会を設けて中学年との関わりを
増やす。
そのためにはコロナ前のように「祭り」を開いてこれからも続けてほしい。
祭りでは前と違って、全学年で鬼ごっこをする。
それは校庭、体育館などのところであまり関わりのない学年と鬼ごっこをしたい。
鬼ごっこだけではつまらないからミッションなど課題を与えて協力したらおもしろ
いと思う。
そのほか室内遊びでクラスのチームで分かれて室内遊びを考えたいと思う。
それによって「祭り」をまたこれまでにないくらい盛り立てることができるからいいと思う。
それによって「祭り」をまたこれまでにないくらい盛り立てることができるからいいと思う。

③まとめ
普段あまり関わらない学年とも仲良くなったり、すれ
違ったりした時に挨拶ができるようになったと思う。

①提案のきっかけ
他学年との交流が少なく仲良い学年が限られていると思っ
たから。それのおかげで学習のやる気がでると思ったから。

②提案
・具体的な内容
・提案が実現したときの効果

高学年と中学年の関わりが少ない現状から中学年と交流する機会を設けて中学年との関わりを
増やす。
そのためにはコロナ前のように「祭り」を開いてこれからも続けてほしい。
祭りでは前と違って、全学年で鬼ごっこをする。
それは校庭、体育館などのところであまり関わりのない学年と鬼ごっこをしたい。
鬼ごっこだけではつまらないからミッションなど課題を与えて協力したらおもしろい
と思う。
そのほか室内遊びでクラスのチームで分かれて室内遊びを考えたいと思う。
それによって「祭り」をまたこれまでにないくらい盛り立てることができるからいいと思う。
それによって「祭り」をまたこれまでにないくらい盛り立てることができるからいいと思う。

③まとめ
他学年との交流を増やすためには「祭り」を
開いてこれからも続ける。

①提案のきっかけ
ペア以外との交流が少ない。他学年と話したこと
がない。

②提案
・具体的な内容
・提案が実現したときの効果

全学年が楽しめるような鬼ごっこな

①提案のきっかけ
では、他学年とも仲がいいが、あまり他学
年と交流を深められていない人を見た。

②提案
・具体的な内容
・提案が実現したときの効果

内容:違う学年共同で、いくつかの遊びをして、交

エリアごとに調べて表にまとめる

白杉亮先生

小3・社会・わたしたちのまち

海ぞい・羽田エリア

- ①紙の地図で地名を見つける
②グーグルアースで地名をけんさく
③教科書を1ページずつ見て、かんけいありそうなじょうほうをさがす

土地 り用	家が多い ビルが多い 店が多い 工場が多いなど	工場が多い。店が多い。家が少なかった。マンションが多かった。基地が3つあった。コンビニが少なかった。小学校多かった。
交通	〇〇駅 〇〇線 道路 空港 船 など	バス停が多い。道路が多い。鉄道が多い。橋が多かった。滑走路があった。空港が全部で3つあった。羽田空港第3ターミナルのモノレール駅があった。空港の出口のところにいっぱいバス停があった。空港があった。
安全	地形（高い／ひくい） 公きょうしせつ （けいさつ・しょうぼう う・区役所）など	埋め立て地なので地形が低かった。下水道ポンプ所があった。つ波 避難所があります。
自然	木 公園 川 海 など	平和島に公園が多かった。海が多い。木が多い。島が多かった。海が近いから川が多かった。
その た	れきし それいけいの じょうほう など	博物館が多かった。昔の物の展示されている場所が多かった。JAL スカイミュージアムがあった。トラックターミナルがあった。

POINT

調べたことを表にまとめて整理する

3年生の社会科では、自分の住んでいる街の特徴について調べる活動があります。市区町村によっては範囲が広い場合もあるので、エリアを区切って分担し、調べていきます。

今回は「今住んでいるエリア以外に住むとしたら？」との問いをもとに「住みたいと思う理由は？」と尋ね、「店が多い」「交通の便がいい」「安全だ」などといった回答から調べる内容を決めていきました。自分が住みたいと思ったエリアなので、より熱中して調べ、表にまとめていました。

最後に、自分が調べたエリアを他のエリアを調べた友達に発表し、ジグソー法形式で、地域全体について学びました。

実践内容

1

〈第1時〉

- ①自分たちの住んでいる市区町村にはいろいろな地域があることを知り、各エリアの写真を見ておおまかな特徴を捉えます。その後、自分たちが住んでいるエリアを確認します。
②もしほかのエリアに住むとしたらどこが良いか考え、理由を発表し、調べる内容を決めます。

2

〈第2時～第3時〉

自分が決めたエリアについて調べ、分かったことを表にまとめます。

3

〈第4時～第5時〉

- ①他のエリアを調べた友達と発表し合い、それぞれのエリアの特徴を理解します。
②市区町村全体の特徴を白地図にまとめます。

小3・社会・わたしたちのまち（以下は単元の画面）

矢口エリア

土地 り用	一軒家が多い・発電所・工場がある・学校が多い
交通	下丸子駅・うき駅・沼部駅・武蔵新田駅・千鳥町
安全	区民プラザ・矢口児童館・下丸子図書館・矢口消防署
自然	武蔵新田児童公園・矢口せせらぎ公園・矢口三丁目児童公園
その た	矢口西小・千鳥小・新田小・矢口東小・矢口小

大森エリア

土地 り用	店が多い。コンビニなど、工事が多い。家が多い（商店が多い）ビルがある。ロイホがある。
交通	交通の便がいい。（駅が多い）
安全	大森消防署などがある。交番がある。
自然	しげんが池公園・大森公園・大森川など
その た	学校が多い。

かま田エリア

土地 り用	大山のり遊園地・かま田駅・かま田児童センター・かま田公園
交通	かま田駅
安全	かま田児童センター・かま田公園
自然	草が少ない
その た	アブリコホール、学校が多い。

田園調布エリア

土地 り用	田園調布駅・雪が谷大塚駅・おやまだい駅
交通	田園調布警察署・田園調布消防署・玉川じょう水所
安全	多摩川台公園・宝来公園・多摩川台公園とし子公園
自然	多摩川
その た	田園調布小・かめの山吉ふん・多摩川浅間神社

池上エリア

土地 り用	図書館・家が多い・池上駅
交通	池上駅
安全	警察署・池上総合病院
自然	のみ川・池上梅園
その た	本門寺・池上小学校

六郷エリア

土地 り用	工場が多い・お店がある
交通	電車がある。
安全	消防出張所がある
自然	水門がある・橋がある・公園がある・サイクリング道路がある・川と池がある
その た	学校（中・小）が多い・図書館がある・神社がある

実験の結果を写真で共有する

りようへ先生

小6・植物の成長と水の関わり



葉までいった水

きづいたこと

葉あり



水滴が少ない

葉から水滴がでてる

葉にもすいて
きがついてる

葉なし



水滴が多い

茎からもたくさん
出てる
茎の上の方からでてる

POINT

実験の結果を写真に記録してまとめる

実験の様子をタブレット端末で撮影し、画像をキャンバスに貼りつけ、それぞれ2つの写真から気がついたことを書きました。

写真を貼り付けることで、実験後も視覚的に振り返ることができます。また、グループでの活動でも、共同閲覧モードに切り替えることで、お互いの写真の水滴を指さしながら、葉まで届いた水がどこから出てくるのかを話し合うことができました。

実践内容

1

〈導入〉

前時に行った「植物へのインクしみこませ実験」から、葉まで水が届いていたことを振り返ります。本時では、葉まで伝わった水が、どこから出ていくのかを考えます。

2

〈展開〉

①水がどこから出ていくか予想します。

②実験方法を考えます。葉から水が出ていると仮定して「葉あり」と「葉なし」の2つの条件を作り、水分が「葉あり」から出ていることを確かめます。

③実験では2本のハウセンカを用意し、「葉あり」「葉なし」の2つの条件について、葉を袋でおおい、しばらく待ちます。
1時間後、それぞれ撮影し、気がついたことを書きます。

④実験結果をもとに、どこから水が出ていくのかを班ごとに話し合います。

3

〈まとめ〉

話し合いの結果を学級全体で共有し、植物の葉までいきわたった水は、葉から出ていくことを確認します。



表機能で実験を記録する

りようへ先生

小6・電気の利用



手回し発電機で電気をつくろう

電気を使う物	ハンドルを回す	ハンドルを止める	手ごたえ	変わったもの (下から選ぶ)
豆電球	豆電球が光った	豆電球が光らなくなった	モーターよりも軽かった	光
LED	電球が光った	電球が光らなくなった	モーターよりも若干軽かった	光
モーター	プロペラ(モーター)が回った	プロペラ(モーター)が止まった	豆電球よりも重かった	運動
ブザー	高い音になる	音が鳴らなくなった	モーターよりも軽かった	音

ハンドルを反対向きに回すとモーターはどうなるか

プロペラやモーターが反対向きに回った。

POINT

実験の記録がスッキリ見やすい

手回し発電機を豆電球やモーターなどにつないで、明かりがついたり動いたりするかどうか調べる実験を行いました。

実験結果には表機能を活用しました。実験の記録用紙を印刷したり配布する手間がなくなりました。また、机の上には実験器具とタブレット端末だけを置くようにしました。

理科の実験では、机の上にたくさんの物が置いてあったり、記録を取って共有することが大変だったりしますが、スクールタクトを使うことで、机の上もきれいに、実験結果の記録も簡単にグループ内に共有できました。

実践内容

1

〈導入〉

モーターを回して一瞬だけ豆電球がつく様子を見せて「電気を流すとモーターが回るのだから、モーターを回すと電気が作れるのだろうか」という学習問題を設定します。

2

〈展開〉

①モーターを内蔵した手回し発電機を見せて、この手回し発電機にさまざまな器具を接続して動かすことで、電気は作ることができるのかを確認する実験を行います。

②結果をスクールタクトに記録します。

③記録用紙から、学習問題に対する考察を書きます。

④考察を班の中で交流し、学習したことをまとめます。

3

〈まとめ〉

学習内容を確認（下図）、本時の振り返りを記入します。

小6・電気の利用

電気は作ったら使うことができるのか

発電機を回したら、電気ができて使うことができる
また、回したぶんだけ音が大きくなったり、光が強くなったり、モーターが早く回ったりした。

作品を共有し相互にコメントする

タカ先生

小4・木々を見つめて



〇お気に入りの木を、「しっかり」かんさつしよう！

①どの木？

正門横の桜の木

②さわってみると？

木はガタガタしていて葉はザラザラしている。

③木は地面からどのような
に生えているのだろうか？

ボコッと生えている。

④木のえだの形はどのような
になっているのだろうか？

ガタガタの形になっている。

POINT

作品の記録・鑑賞・交流を行う

木を触った感覚や実際の木の写真をスクールタクト上に貼り付けることで、教室で絵を描くことができました。

鑑賞・交流では、コメント機能を活用することで、お互いの交流がコメント欄に残り、教員が後から、それぞれの児童がどのような観点で友達の作品を見たのか分かります。

一連の活動を1つの課題にポートフォリオとして蓄積することで、児童は活動を振り返ったり、教員は学習の足跡を見取ったりすることができました。



実践内容

1

〈第1時〉

「木から感じたことを絵に表そう」という学習課題をつかみ、校内にある木から、お気に入りの木を選び、「触り心地」「地面からの生え方」「枝の形」を記録したり、その木の写真を撮ったりします。

2

〈第2時～第3時〉

画用紙にお気に入りの木を描画し、完成した作品を写真に撮り、スクールタクトのキャンバスに貼り付けます。その後、「頑張ったこと」や「工夫したこと」を振り返りとして書きます（下図）。

3

〈第4時〉

共同閲覧モードに切り替えて、学級内の児童の作品や振り返りを見て、「すごいと思ったこと」や「工夫していると思ったこと」などをコメントし合います。また、教員がコメントの一部を紹介して新たな交流や視点を生み出します。

小4・木々を見つめて

〇お気に入りの木を、「しっかり」かんさつしよう！

①どの木？

百葉箱のとなりの木

②さわってみると？

木はざらざらしていて葉はざらざらとさらさらがある。

③木は地面からどのような
に生えているのだろうか？

根が大きい、強い、長い

④木のえだの形はどのような
になっているのだろうか？

てこぼこかなんじ。

〇お気に入りの木を、「しっかり」かんさつしよう！

①どの木？

ボールの後ろの木

②さわってみると？

木はどつどつしていて葉はさらさらしている。

③木は地面からどのような
に生えているのだろうか？

ずっと生えている。

④木のえだの形はどのような
になっているのだろうか？

とげとげしている。

〇お気に入りの木を、「しっかり」かんさつしよう！

①どの木？

ブランコの後ろの木

②さわってみると？

木はざらざらして葉はとげとげしている。

③木は地面からどのような
に生えているのだろうか？

力強く生えている。

④木のえだの形はどのような
になっているのだろうか？

カクカクしている。

ふりかえり

※がんばったこと

緑と黄緑を分けたり、形を分けたところ。

※工夫したこと

木の線をかくところ。

ふりかえり

※がんばったこと

背景、空、桜の花の表現

※工夫したこと

背景の色をくふうしました。

ふりかえり

※がんばったこと

えだがカクカクしているところ。

※工夫したこと

いろんな色を重ねてぬったところ。

使う機能

共同閲覧モード・カメラ機能・コメント機能

いいね・コメントで交流する

バカボンパパ先生

高校・ビブリオバトル

高校・ビブリオバトル

百瀬、タコちゃんを向いて。

学年

クラス

番号

氏名

2

1

23

最初の1分

初志は切ない嘘から始まりました。

「百瀬、こっちを向いて。」真っ白な表紙に、一文だけ。この表紙がなにより、この作品の、この主人公のピュアさを表しています。

たいていの初志は甘酸っぱい。でもこの作品の恋は、日くち、切なく、憂い。初志にしては重すぎるんじゃないかなっていうくらいいろいろ感情が混ざっているんです。

本論3分

主人公の相手が書いている恋愛小説に、あるお嬢、をされたところから物語が始まります。そのお嬢というのは百瀬光緒の彼女と恋人の口づけて欲しいというもの。どうしようも思えないまま、百瀬光緒、何とモクスなんです。二歳、してまんす。本当にあんなにも美女が蜂狂光緒の手洗したものでないか！と疑い、それを信じて、それを信じるために、二歳相手の百瀬と付き合うフリをして欲しいと主人公百瀬に頼んだんです。百瀬は買っていき先輩からのお願い、を断ることができず、女性経験が全くないながらも、徐々に百瀬と二人の恋になります。しかし、肉の二人になったばかりに、相手は百瀬の能力で生きてしまっ……という後、百瀬と百瀬に寄り添っている百瀬ですが、美少女のお嬢さん、おなじみの性格ではありません。百瀬の通夜で死んでしまった性格、とてもかわい。私は大好きです。そんな百瀬も恋心となると顔臭くなってしまふ。百瀬の好きな人へまっすぐのびた一言で愛しいことを言わなければなりません。二歳相手にこれだけ相手は自分に一度ではないと知って、百瀬はなんと百瀬のこと好きなのかってなんで愛し続けられるのって思いませんか？

その疑問に対して百瀬はどう思いますか。
「好きな人と愛しい間には愛情がないとあれば、それは幸せじゃないんだよ」
切ない！それを聞いた主人公百瀬の気持ちを考えて、それぞれの方通行な交わることはない思いがともなって切ない！さらに主人公百瀬は、想ひの道が長い百瀬に対する少し怪しく感じる思いに悩みに悩みます。
「あなたやつ、知らないやんかった。ずっと他人だったならよかったのに」
切ない！私もこんな恋してみたいかった！

百瀬、
こっちを
向いて

結論1分

「百瀬、こっちを向いて。」最初はただの一語、でも今聞くと主人公百瀬への一途な思いに胸が苦しくなりませんか。ピュアな恋愛小説が読みたくてきはぜひおすすめします。

特にラストの3行、誰もが百瀬に恋をしず。恋したくなる気持ちが止められない、恋愛小説集です。ぜひ読んでみてください。

POINT

「いいね」とコメントとで交流が活発に

ビブリオバトルをスクールタクトで実施しました。「いいね」やコメント機能を活用し、生徒間でのコミュニケーションを促進しました。

「いいね」の数を非表示にしてお互いにどの作品が人気かどうかを分からないようにしたり、匿名モードにして誰がどの本を紹介しているのか分からない状態で作品を選ぶといったやり方もできます。

今回は、共同閲覧モードに切り替えた後、発言マップを提示して、お互いの交流の様子を可視化しました。

実践内容

1

〈導入〉

「読書に親しむきっかけを作る」という学習課題をつかみ、自分の好きな本を学級内に伝える活動を行います。

2

〈展開〉

①共同閲覧モードに切り替え、学級の生徒がどのように学習を進めているのか分かる状況にして、お互いに触発し合えるようにして取り組みます。

4

〈まとめ〉

完成した課題に対して、教員から口頭で質問やコメントをして新たな気づきや、本への新たな発見に繋がります。

高校・ビブリオバトル

[illegible]

情報リテラシーを高める

北斗先生

高1・情報リテラシー

◆ルール説明

情報リテラシーの活用についての説明をふまえて、自分の人生との関わり方を想像してみましょう。

- ・できるだけ具体的に。想像力と表現力を存分に発揮してください。
- ・共同閲覧モードです。
- ・質より量を意識しよう。

◆活動

- ・3ページ目に、自分の人生の中で情報リテラシーが活用されそうな場面をイメージして書きましょう。

POINT

共同閲覧モードでアイデア共有を簡単に

情報技術を適切に活用する見方・考え方・使い方である「情報リテラシー」について、抽象的概念になってしまわないよう、自分の人生との関連付けを考える活動を行いました。

始めに学級全体で、日常生活・学びと探究・今後の人生における活用の例を説明した後で、「自分の人生のどのような場面で情報リテラシーが活用できそうか」を想像して言語化しました。

その後、共同閲覧モードに切り替えてお互いの考えを見合いながら、グループ内でそれぞれの意見を共有し、情報リテラシーの活用場面について議論しました。共同閲覧モードを活用することで、お互いの考えを簡単に共有することができました。

実践内容

1

〈導入〉

情報リテラシーについて、その言葉の意味や意義、日常や学習における活用の例を説明します。

2

〈展開〉

①説明を踏まえて、個人活動を行います。自分の人生の中で情報リテラシーを活用できそうな場면을想像してキャンパスに考えをまとめます。

②共同閲覧モードに切り替えてお互いの意見を見合いながら、グループの中で意見交換を行い、情報リテラシーの活用場面についての議論を行います。

3

〈まとめ〉

学習を通して分かったことや考えたことをまとめます。

高1・情報リテラシー

・私の人生における情報リテラシーの活用場面

これからの社会で色々な分野で活用出来たらと思う
例えば、医療機関は勿論、旅行関連、飲食、snsなど幅広いものに活用するべきかと思う

・私の人生における情報リテラシーの活用場面

・仕事のサポート
例) プログラム作成のとき、ChatGPTに助けてもらう
・日常の中での検索プロセス
例) 本当に正しい情報かを見極める、鵜呑みにしない

・私の人生における情報リテラシーの活用場面

インターネットで必要な情報を得る。インターネットを使って調べる。SNSでの投稿。SNSでの個人情報を隠す。正しく情報を読み取って、その情報を発信する。

・私の人生における情報リテラシーの活用場面

・調べ学習の際にインターネットにある多くの情報の中でどのサイトの情報を参考にするかと考える場面。・メディアによってニュースの伝え方が違うため、そのメディアに洗脳されないようにする場面。

・私の人生における情報リテラシーの活用場面

・なにかの資料を作成するときに何が正しくて、誤っているかを見極める。
・レポートの宿題で調べるときに誤った情報を書き込まないようにする。

・私の人生における情報リテラシーの活用場面

最新のトレンド、情報をいち早く知るために使うことや、なにが正しい情報なのかを見極める能力をつける。

メディアリテラシーを考える

北斗先生

高1・メディアリテラシー

◆ルール説明

今回の「To Share or Not to Share」再チャレンジ（記事は別のもの）に向けて、高得点（増加フォロワー数）を取るための戦略を考えましょう。

- ・3～4人でチームを作って相談します。
- ・共同閲覧モードです。

◆活動

- ・解説や他の人のプレイ結果からゲームのアルゴリズムを分析して、高得点を取るための戦略を立てましょう。
- ・チームごとの好きなタイミングで以下の動画を見ておいてください。（10：37）
<https://www.xxx.com/>

POINT

外部教材の記録もスクールタクトに蓄積する

ゲームをプレイしながらメディアリテラシーについて実践的に学べる教材「To Share or Not to Share」（SmartNews Media Institute）を使って、SNS上に流れる情報の信頼性を自分で調べて確認し、ほかの人にその情報を共有するかどうかを判断する活動を行いました。

外部教材を活用した授業においても、ワークシートをスクールタクト上で作成することで、授業で取り組んだ内容がスクールタクトに集約されます。スクールタクトのポートフォリオ機能を閲覧することで、これまでの学習活動を振り返られるようになりました。

実践内容

1

〈導入〉
メディアリテラシーの意味と、なぜそれを身に付けていく必要があるのかを説明します。

2

〈展開〉
①教材「To Share or Not to Share」のルールを説明し、各自でプレイします。

②3～4人のグループを作り、プレイ結果を踏まえて、次のプレイで高得点を取るためにどのような作戦で取り組むかを話し合い、2回目のプレイをします。

3

〈まとめ〉
ゲームを含めたメディアリテラシーについての授業を振り返って、学んだことや今後に活かそうだと感じたことを記述します（下図）。

高1・メディアリテラシー

・「メディアリテラシー」についての学びで、今後の自分の行動や活動に活かそう

それが事実なのか、拡散したときに自分だけでなく他の人にも影響が出ないか。ちゃんと考えて行動するべきだと思った。また今は授業で練習として行っているが、これを私生活で活かせるかが重要だと思った。例えばツイッターなどの情報発信源のアプリはどう向き合っていくかが重要だと思った

・「メディアリテラシー」についての学びで、今後の自分の行動や活動に活かそう

授業で調べたりするときは何でも信じるんじゃなくて、一回疑ってから信じることで嘘の情報にも引っかかりにくくなるからなんでも疑ってみる。色んなサイトを見て比べてみることも大事やなと思った。

・「メディアリテラシー」についての学びで、今後の自分の行動や活動に活かそう

授業で学ぶだけではなく自ら興味を持ち学習することでもっとたくさんの知識を得て蓄える事ができると思った
メディアリテラシーについての認識が薄くなって来たりしたらクイズ等を使って楽しく性格に情報を集めていきたい世の中の情報をすべて鵜呑みにしてはいけないことを主に学べた

・「メディアリテラシー」についての学びで、今後の自分の行動や活動に活かそう

SNSのでの発信や拡散を疑似体験できるのは面白かった。
正しくない情報が回りやすい状況なども解説されていてわかりやすかった。
怖いからやらないという単純な結論で終わらせるべきでないと思った。

・「メディアリテラシー」についての学びで、今後の自分の行動や活動に活かそう

・写真や動画があっても、フェイクニュースだということがある
・フェイクニュースかどうかを確かめるには情報の出処を確かめる
・その情報が正しいかどうかを確かめるには他のサイトに同じ情報が載っているかや、内容を照らし合わせる

・「メディアリテラシー」についての学びで、今後の自分の行動や活動に活かそう

まず一旦立ち止まってそれは本当に正しいか、シェアしていいものなのかを考えることが大事だし、現実世界と変わらず冷静に物事を判断することが重要だと思った。

AIガイドラインを読み、考える

北斗先生

高1・AIとの付き合い方

◆ルール説明

教育を受ける当事者である高校生の一人として、生成AI利用についての文科省やメディアのスタンスと、それに対する自分の考えを書きましょう。

- ・共同閲覧モードです。質より量を意識しよう。

◆活動

・文部科学省が発表したガイドラインや、それに関連するニュースを参考にしながら、3ページ目以降に、生成AI利用について推奨・期待されていること、危惧・懸念されていること、それらに対する自分の考えを書く。

POINT

共同閲覧モードで考えの多様性を実感する

目覚ましい進歩を遂げている生成AIについて、文部科学省が発表したガイドラインやそれに関連するニュースを読み、ガイドラインで言及されている学習者自身として、AIとの適切な向き合い方について考える活動を行いました。

AIの利用について①推奨・期待されていること、②危惧・懸念されていること、そしてそれらを踏まえて③自分が何を考えてどう向き合っていくかという3つの観点から自分の考えを書きました。

共同閲覧モードに設定することでお互いの考えを読み合い、同じ情報をもとにしても、人によって感じたり考えたりすることが異なるという体験をする機会となりました。

実践内容

1

〈導入〉

ニュース記事などから生成AIの現状を知ります。また、2023年7月に文部科学省が発表した「初等中等教育段階における生成AIの利用に関する暫定的なガイドライン」のポイントを読みます。

2

〈展開〉

①ガイドラインに関連したニュースをそれぞれ調べ、生成AIとの向き合い方について、学習者として期待されていることと懸念されていることをまとめます。
②それらの期待や懸念を踏まえて、自分がこれからどのようにAIと向き合っていくのか、考えを書きます（下図）。

3

〈まとめ〉

共同閲覧モードに切り替えて、ほかの生徒の考えを読み、自分の考えとの類似点や相違点を捉えながら、考えを深めます。

高1・AIとの付き合い方

・生成AI利用について、期待や懸念に対する自分の考え

・生成AIは、まだまだ発展途上であり、分かっていないことも多くあるため、期待がある分、懸念も存在しているんだと思う。しかし、懸念について十分と理解をもち、意識しながら活用することが出来たら、生成AI活用によって期待されていることを十分に実用することができると思った。また、懸念の中には、創造性の能力が低下すると書いてありましたが、生成AIを正しく、上手に活用することで、逆に創造性を育むことができるのではないかと思います。

・生成AI利用について、期待や懸念に対する自分の考え

生成AIは便利だが、それとともに、人間のアイデンティティである創造性の低下に繋がってしまうので、AIを使うときは、AIが出したものが回答なのではなく、あくまでサンプル、見本としての使い方がAIを有効に使うための手段だと思った

・生成AI利用について、期待や懸念に対する自分の考え

使うこと自体に消極的になるべきでないことに同意する。
起こりうる不適切な使い方やその問題点とたしよほう対処法の例が具体的に示されていて教育を受ける側としても納得のいく話だった。
懸念事項をよく理解した上で利用することが大切だと思った。

・生成AI利用について、期待や懸念に対する自分の考え

自分の考えを持った状態でAIを活用し考えることで新しい考え方を手に入れることができ、問題解決における視野が広がるかもしれない。
AIに丸投げしてしまう人が必ず出てくるので対処方法を場合によってもっと考える必要があると思った。

・生成AI利用について、期待や懸念に対する自分の考え

・正しく使えばとても便利だと思うし、これからの人生において必要不可欠でいつもついて回るものになるだろうと思う。
・ただ包丁と同じように使い方を誤ると大変危険になってしまうので、活用方法をしっかり学び理解した上で使わないといけないと感じた。

・生成AI利用について、期待や懸念に対する自分の考え

AIを使用するうえで、誤った情報や、不正な行動を自分が知らずうちにしてしまう恐れがある。AIをその場で正しく使用できているかそれぞれ個人が判断しなければならない時代になってきた。

データを活用して仮説を検証する

北斗先生

高1・問いに対する仮説の検証

◆ルール説明

現実的に収集可能な数値データを用いて検証ができる仮説を立て、その真偽を検証してみましょう。

- ・次の授業までに自分で調査・データ収集・仮説検証が可能なレベルの仮説を扱います。
- ・自分にとって面白い仮説で、その面白さが他の人に伝わり得る仮説を立ててみましょう。
- ・共同閲覧モードです。

◆活動

- ・8ページ目以降の各項目に答えながら、仮説検証に向けた準備を進めます。

POINT

共同閲覧モードで相互評価の内容も記録

探究的な学びの1ステップを取り出して、自分が立てた仮説について、客観的なデータを収集し、それを根拠として仮説を立証する活動を行いました。仮説検証へのモチベーションが高まるように、仮説は自分が面白いと思える内容を自由に選び、また検証の成果を伝える際にその仮説自体の面白さも伝えるようにしました。

続いて、検証した仮説をお互いに紹介し合い、検証の妥当性や信頼性を相互に評価し合う活動を行いました。共同閲覧モードにすることで、自分が検証した内容を読んで、ほかの人からの評価やコメントが記録でき、ワークシートを交換して相互に書き合うような活動がスクールタクト上で実現できました。

実践内容

1

〈全体活動〉

探究的な学びの1ステップ「問いに対する仮説を検証する」において、数値データを根拠として活用することの目的や意義を説明します。またその際に、データの信頼性や検証の妥当性に意識を向けることを強調します。

2

〈個人活動〉

- ①数値データを用いて検証可能な、自分が面白いと思える仮説を立てます。
- ②調査やデータ収集を行い、仮説を検証します。
- ③調査・検証した結果を整理します（下図）。

3

〈グループ活動〉

3人グループを作り、お互いに仮説検証した結果を見て、相手の課題ページに評価・コメントを書き込みます。その際、信頼性や妥当性の観点からの客観的な評価を意識するよう指導します。

高1・問いに対する仮説の検証

・仮説設定の妥当性

人口が多いほど農家の割合は減っているという仮説は、仮説設定として妥当。しかし、人口と農家の割合を都道府県ごとに検証するのか、年ごとに検証するのかなどが、曖昧だと感じた。また、人口に対する農家の割合を調べることで結果がでしまうので新奇性は低いと思う。

・仮説設定の妥当性

読書時間というのは具体的にどんな本を読んでいる時間なのか
読書時間とは具体的にどの時間なのか
学力とはなにか
因果関係があったとして、人間の知識や認識は多様な要因で変化するため、どの程度まで関係するのか
一方的な関係ではなく、相関している可能性はあるのか
似たような論文が検索で出てくる
https://www.istage-list.go.jp/article/jep/63/3/63_254/_article/_char/ja/

・仮説設定の妥当性

健康に気を使っているお年寄りが増えている傾向にあることを分かりやすくまとめているから仮説は適切である

・仮説設定の妥当性

仮説として妥当だと思います。
数学は苦手、得意ではっきりとわかってしまうからそれをどのような原因で苦手な人が増えているかをまとめたのでいいと思いました。

・仮説設定の妥当性

この仮説は「50年後」「3分の2」など数字で明確にしておき真偽も一定に決まるため適切である。

・仮説設定の妥当性

森林伐採の規模がどれくらいか。どこか、森林伐採を明確にする。どこから、森林伐採になるのか。具体的に書く

AIについての探究・発表

北斗先生

高1・AIについての探究課題

◆ルール説明

AIについての問いを立て、調べたり考えたりしたことを整理して発表しましょう。

- ・ 1～3 人のチームで取り組みます。
- ・ 次回の授業で各チームが5 分間発表します。
- ・ 共同編集モードです。
- ・ 問いの具体性と、発表内容の深さを意識しましょう。

◆活動

- ・４ページ目に、 今
回探究する問いを書いてください。
・５ページ目以降を自由に作成し、５分間の発表に向けた準備
をしてください。

POINT

共同閲覧モードでグループ発表を活性化

2 コマを使って探究的な学びのサイクルを回してみる体験を行いました。発表を含めて2 コマだったので、じっくりと調べたり発表の工夫をしたりする時間は取れませんでした。今後とも継続して探究的な学びのサイクルを意識しながら学習活動を進められるように、まずは体験という位置付けで行いました。

グループ課題に設定することでグループ内でのアイデア出しや調べた内容の共有、そして発表のスライド作成までを一貫して行うことができました。また、共同閲覧モードや共同編集モードに切り替えることで、ほかのグループの進捗や成果物も見ることができ、発表の場面では、相手のグループのキャンバスを見ながら質問やコメントを書き込んだりすることができました。

実践内容

1

〈1コマ目〉

①課題の設定→情報の収集→整理・分析→まとめ・表現という探究活動の流れと学習の目的を説明し、AIに関するニュースや最新の動向を紹介します。

②グループでAIについての問いを立て、調べたり話し合ったりして発表に向けた準備を進めます。

2

〈2コリ目〉

③ 3グループを1チームとして、5分間ずつお互いの探究成果を発表します。発表を聞くグループは、発表に対しての質問やコメントをキャンバスに書き込みます。発表したグループはその内容を踏まえて発表をさらにブラッシュアップします。

④先ほどとは異なる2グループで1チームとなり、お互いの発表を動画で撮影します。

高1・AIについての探究課題

探求する問い

～AIを搭載したドローンによる物品の
完全自動式運搬は法的に可能か？～

AIに奪われる職業
生成系AIの著作権
等についてのリスク

AIはいつか人を超えるのか、
また超えたら人はどうなるのか

「AIが犯したミスは誰の責任になるか」

AIが人権を持って、立法権・行政権・司法権を行使していいのか。

スクールタクトの様々な機能を 効果的に活用した実践事例



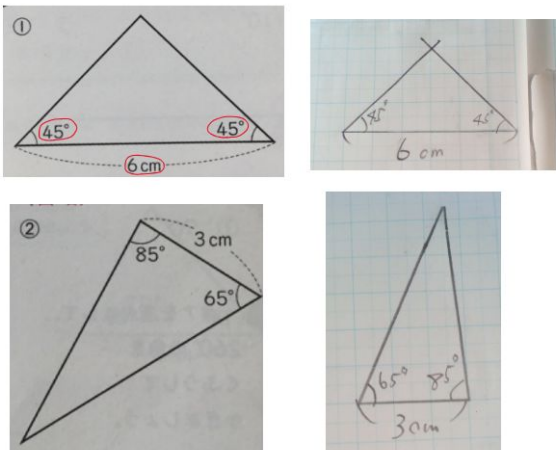
ノートとの併用で学びを深める

タカ先生

小4・角の大きさ



☆次の図のような三角形をかきましょう。



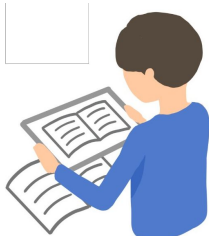
POINT

カメラ機能でノートとICTの"いいとこどり"

作図など、細かな作業はノートで行い、学級内での共有は円滑に情報をやりとりできるスクールタクトを活用しました。共同閲覧モードを用いることで、自分の作図と友達の前作図を比べることができます。

また、ノートで行った作図をキャンバス上に写真として残すことで、教員が児童の活動の様子を把握することができました。

このように、ノートとICTのそれぞれのよさを生かして、アナログとデジタルを組み合わせました。



実践内容

1

〈導入〉

分度器を用いた角の作り方を復習した後、特定の三角形を作ることができるかについて問いかけます。

2

〈展開〉

①キャンバス上に示した三角形の特徴に着目しながら、ノートに同じ三角形を作図します。1問目で描き方を学んだ後に、2問目は個人で作図に取り組みます。その後、ノートに作図した三角形を写真に撮り、キャンバスに取り込みます。

②共同閲覧モードに切り替えて、自分と友達の前作図を比較します。

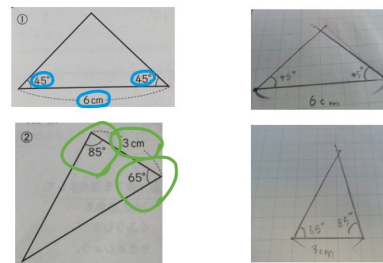
3

〈まとめ〉

本時のまとめを行い、本時の授業で分かったことや頑張ったことを書きます。

小4・角の大きさ

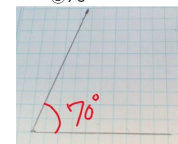
☆次の図のような三角形をかきましょう。



① ものさしと分度器を使って、三角形をかこう。

☆まずは、ふくしゅう！

① 70°



② 110°



③ 260°

180度を超える時は、360度から引く



④

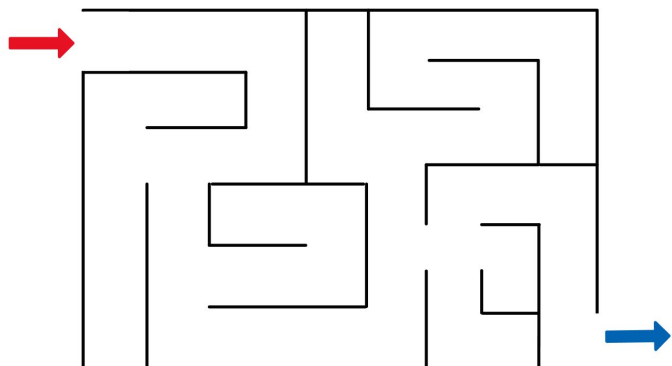
今日のじゅぎょうで分かったこと、がんばったこと



オリジナル迷路づくり

てらだ先生

小3・わくわく算数広場



POINT

PDFダウンロード機能でキャンバスを印刷

スクールタクトの白紙に四角形を引いて、ペンや図形ツールを使い、児童は自由に迷路づくりを行いました。スクールタクトのキャンバスは20ページまで追加できるので、何枚も紙を配らずに児童はたくさんの迷路を作ることができました。

また作った迷路は、スクールタクトのPDFダウンロード機能を使って全員のキャンバスをダウンロードすることができるので、簡単に印刷することができました。

PDFダウンロード機能は、キャンバス上部からはその児童の全てのページのキャンバスをPDF形式でダウンロードでき、回答一覧では全員分のそのページのキャンバスをPDF形式でダウンロードすることができます。

実践内容

1

〈導入〉

教科書に掲載されている迷路を指や鉛筆でなぞって解き、迷路づくりへの意欲を高めます。

2

〈展開〉

①四角の枠の中に自由に壁を作ります。

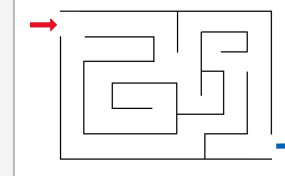
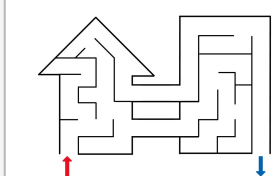
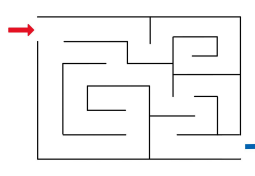
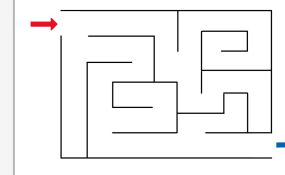
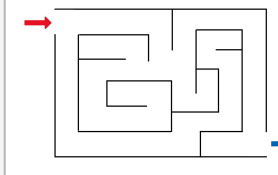
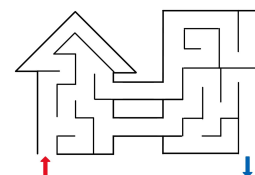
②家の形をした枠の中に自由に壁を作ります（下図）。

3

〈まとめ〉

児童が作成した迷路をPDFダウンロードをして印刷し、次時で学級全体に配布し、みんなで迷路を解き合います。

小3・わくわく算数広場



ワークシートとして活用する

numa-mac先生

高1・伊勢物語



POINT

回答一覧画面で進捗をリアルタイムに確認

スクールタクトをノート代わりに使用することで、ノート回収の手間がなくなり、その場で生徒の課題を確認したり、評価したりすることができます。

また、生徒が書き込んだり、学習に取り組んでいる様子を、回答一覧画面でリアルタイムに確認ができます。そのため、早い段階でつまずきに気づくことができ、適切なタイミングで指導・支援をすることができました。

PowerPointで作成したワークシートも、PDF形式で保存することで、スクールタクトのキャンバスに貼り付けることができるので、便利です。

実践内容

1

「伊勢物語」を題材に、助動詞の活用と用法を確かめて、口語訳・逐語訳を作ること为目标とします。

2

教科書などを参照にして課題に取り組みます。教員は回答一覧画面で生徒の課題の進捗をリアルタイムに確認しながら、必要な指導・支援をしていきます。生徒は課題に取り組み終わったら、提出をします。

4

教員は提出した課題の確認・評価を行い、返却します。

高1・伊勢物語

本文

①昔、男ありけり。

②その男、身を要なきものに思ひなして、

京にはあらず、東の方に住むべき国求めにとて行きけり。

③もとより友とする人、一人、二人して行きけり。

④道知れる人もなくて惑ひ行きけり。

⑤三河国八橋といふ所に至りぬ。

口語訳

昔、男がいた。

その男は、自分が役に立たないと考えて、

京にはいるまい、東の方に住むのによい国を見つけたように思ってた。

以前から友とする人、一人一人と一緒にいった。

道を知っている人もいなくて、迷いながら行った。

三河の国の八橋というところについた。

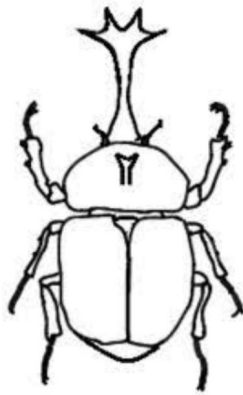
色を塗ってこん虫の体のつくりを理解

白杉亮先生

小3・こん虫のからだのつくり

カブトムシの むね はどこ？

むね のぶぶんに色をぬりましょう。



POINT

色を塗って昆虫の体のつくりの理解を深める

こん虫のの体のつくりとして、「頭・むね・腹の3つに分かれる」「むねから足が6本生えている」という内容を学習します。

その後、チョウやトンボなどの白黒イラストをキャンバスに貼り付け、ペン機能で「むね」の部分に色を塗ります。その際に、全部塗るよりも「むね」だけ色を塗ることで、その部分以外が頭と腹になること、「むねから足が6本生えている」ことをより明確に意識できるようになります。

最終問題として、カブトムシを上から見た画像を用意しました。画像からむねの位置の捉えるのは、難しくなるため、さまざまな意見が出ますが、正解は足が生えている部分だけ（右図では右下のキャンバスのみ正解）です。こうした学習を通して、理解を深めていきます。

実践内容

1

〈導入〉
こん虫の体のつくりについて理解するめあてを立てます。

2

〈展開〉
①さまざまなこん虫の体のつくりを確認し、どのこん虫も「頭・むね・腹」からできていること、むねから足が6本出ていることを確かめます。

②さまざまなこん虫の「むね」をペン機能で塗ります。

③最後に、図のようなカブトムシの色塗りに挑戦します。

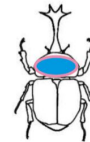
3

〈まとめ〉
学習のまとめを行います。

小3・こん虫のからだのつくり

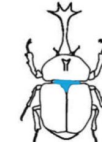
カブトムシの むね はどこ？

むね のぶぶんに色をぬりましょう。



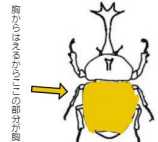
カブトムシの むね はどこ？

むね のぶぶんに色をぬりましょう。



カブトムシの むね はどこ？

むね のぶぶんに色をぬりましょう。



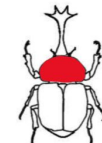
カブトムシの むね はどこ？

むね のぶぶんに色をぬりましょう。



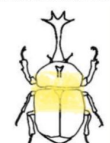
カブトムシの むね はどこ？

むね のぶぶんに色をぬりましょう。



カブトムシの むね はどこ？

むね のぶぶんに色をぬりましょう。



先生メモをヒント集として活用

白杉亮先生

小3・ちいちゃんのかげおくり

出来事

まとめワザ

出来事

出来事を短くまとめる時、物語のあらすじがよくわかります。

①○○が～していた。
②△△と○○が～を～した。
③………

など

まとめるポイント

- 一、それぞれの場面で大切な「キーワード」を入れよう。
- 二、主役の名前を入れよう。
- 三、二十五文字以内が目安。

⑤ ちいちゃんがおかあさんとはぐれた。
⑥ 知らないおじさんがちいちゃんをだいて走ってくれた。
⑦ ちいちゃんがひとりぼっちになった。
四場面
⑧ ちいちゃんのはず向かいのおばさんとおった。
五場面
⑨ ちいちゃんがかけおくりをした。
⑩ ちいちゃんの家族の声が聞こえた。
六場面
⑪ ちいちゃんの命が空に消えた。

👍 A ○ ✎ 📄 ⋮

POINT

学習に困ったら「先生用メモ」を参照する

子供たち自身で学習を進めていて分からないことや困った状況となった時、「先生用メモにヒントを書いておいたよ。困った時は、まず先生用メモを見よう」と声かけをしています。

先生用メモは児童が閲覧できるよう公開設定し、物語文の読み取りのポイントやヒント、過去の物語文で参考になる児童のキャンバスをキャプチャーしたものなどを貼り付けています。

「先生に質問」となる前に、児童はヒントを参考に、自分たちなりに考えて学習を進める姿が多く見られるようになりました。

この先生用メモだけでは分からない場合は、教員や友達に聞いたりして学習を進めます。「困ったときの対処法」を教えることも子供主体の学びでは重要であり、その1つとして先生用メモを活用しています。

実践内容

1

〈導入〉

「山場」の意味を確認し、これまでの物語文の学習で作ったキャンバスを見返して、考えの表現の仕方について良いモデルを共有します。その後、本時のルーブリック（到達基準）を基に自分の目標を考えます。

2

〈展開〉

①「1人で考える」「友達と考える」「先生と考える」の3つのグループに分かれ、それぞれ学習を進めます。その際、先生メモをヒント集としてまとめておくことで、児童は教員に聞く前に、ヒントを参照し、自分の考えを書いていきます。

②全体で意見交流を行います。

3

〈まとめ〉

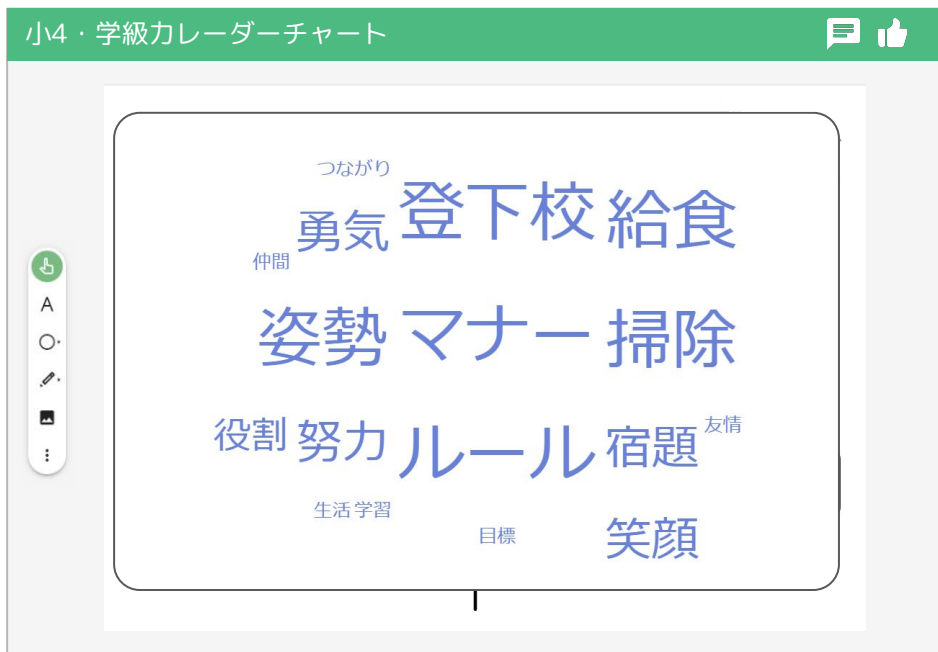
全体の意見交流を踏まえ、あらためて自分の考えをまとめます。

小3・三年とうげ（以下はこの単元での先生メモの各ページ）

[illegible]

課題や意見を“見える化”する

ちえ先生



POINT ワードクラウドでキーワードの見える化

グループで学級の課題を話し合う時に、スクールタクトを使うことでグループごとの意見をまとめやすくなります。

ワードクラウド機能は、各グループの意見をキーワードでピックアップでき、子供たちの意見の中で多く使われていた言葉を視覚的に表示することができます。中央に大きく表示されるキーワードに着目して、話し合いを有意義に進めることができました。

また、ワードクラウドに表示されたキーワードをクリックすると、そのキーワードが書かれたキャンバスが絞り込まれ、どのような意見が書かれているのか読むことができます。

実践内容

1

〈導入〉

学級力アンケートの結果をまとめたレーダーチャートを用いて学級の課題を分析し、グループで意見を交流します。

2

〈展開〉

①ワードクラウド機能でグループの意見を集約し、今月の重点目標を決めます。そして、その目標を達成するための具体的な手立てをグループで考えます。

②共同編集モードに切り替えて、1つのキャンバスに意見をまとめます。

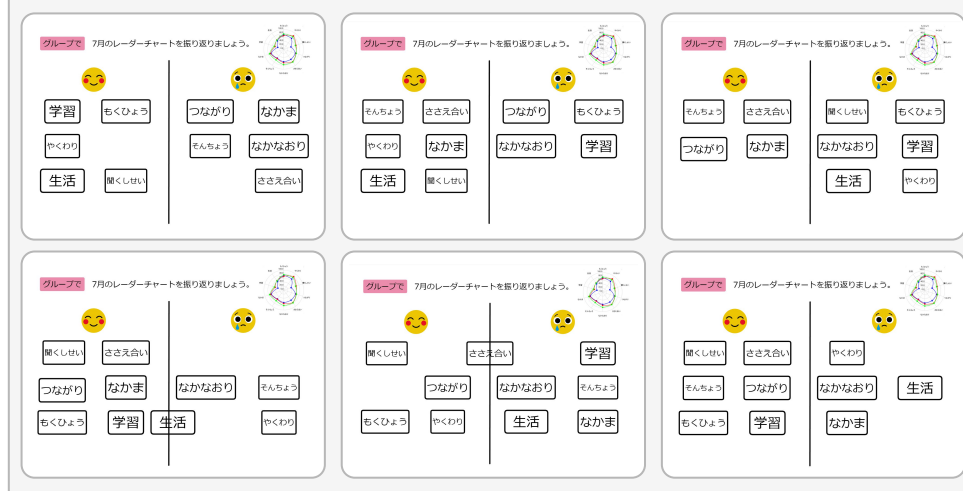
③その後、個人の目標を設定します。授業後、教員がキャンパスにコメントします。

3

〈まとめ〉

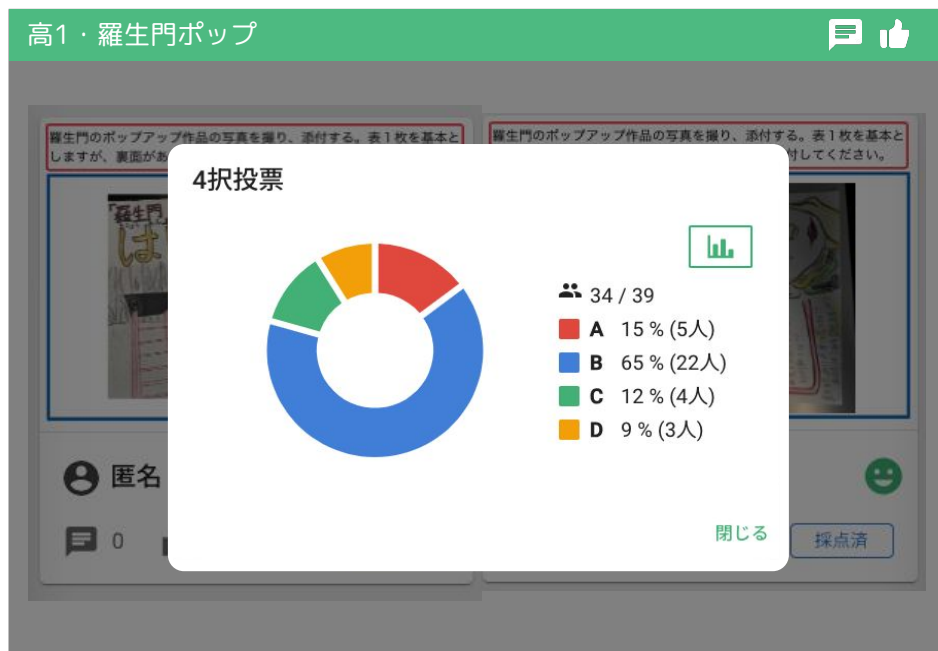
授業の振り返りを入力し、回答比較機能を使って、グループ内で振り返りを共有します。

小4・学級力レーダーチャート



投票機能で制作物を相互評価する

だいすけ先生



POINT

匿名モードといいね機能を効果的に活用

「羅生門」を題材に生徒の作成したポップ（ポスター）をスクールタクトのキャンバスに貼り付け、共同閲覧モードに切り替えて、いいね機能を使った学級内での相互評価をしました。

授業枠の「ユーザー名の表示設定」で匿名表示に切り替えることで、名前が表示されなくなり、それぞれのポップを作成した人が分からないようにしました。

最終的にいいねが多く集まった4つの作品に対して、投票機能で投票して学級の代表作品を決めました。

実践内容

1

〈導入〉

前時までに生徒が作成した「羅生門」のポップ（ポスター）を共同閲覧モードに切り替えて、お互いに鑑賞します。その際、あらかじめ匿名モードに切り替えておきます。

2

〈展開〉

作品を鑑賞しながら、「いいね」ボタンを押したり、良いと思った点をコメントします。

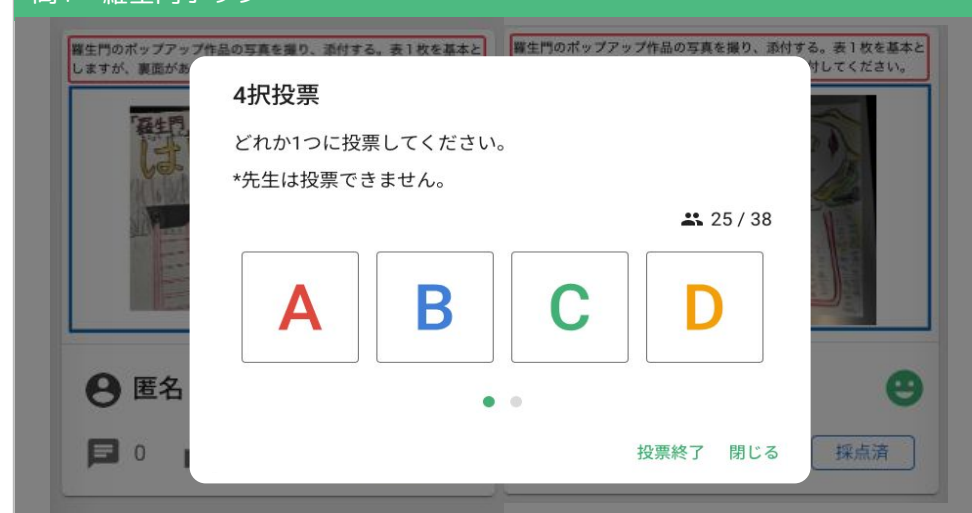
3

〈まとめ〉

いいねの数が多い作品を4つまでに絞り、投票機能を使用して、学級の代表作品を決めます。

※教員は回答一覧画面の設定で「いいね」の数を非表示にすることができます。これにより途中経過の「いいね」の数にとらわれずに作品を判断し、投票することができます。

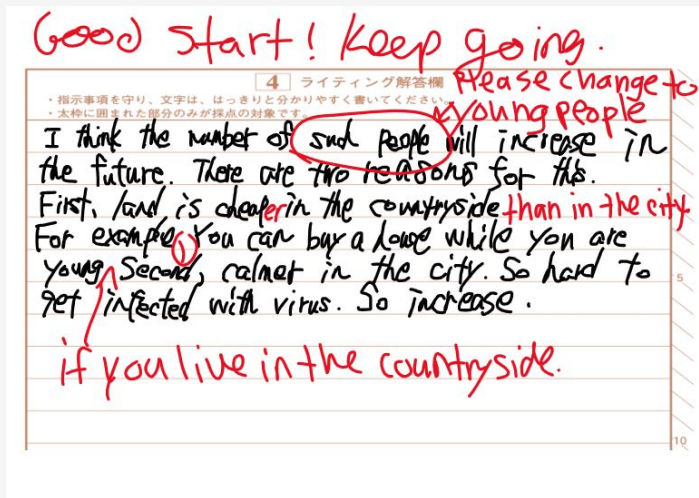
高1・羅生門ポップ



英作文をリアルタイムに添削する

Koba先生

高2・英検対策



POINT

リアルタイムに英作文指導ができる

スクールタクトを使うと、先生はタブレット画面端末上で、生徒の書込みの様子をリアルタイムで把握できるので、提出を待たずに、その場で添削したり指導したりすることができます。生徒の状況を見ながら、赤色のペンで生徒の英作文に間違いを指摘したりアドバイスしたりすることができました。

また、良い表現やよく間違える表現などをすぐに見つけることができるため、生徒の英作文を全体に紹介したり、生徒同士で交流する時間もつくり出すことができました。

実践内容

1

〈導入〉
「田舎に若者が増えると思うだろうか」という学習課題をつかみ、英作文の書き方のコツや注意点を全体で確認します。

2

〈展開〉
日本語で作文の構成を考えた後、英語での文章の作成に取り組みます。生徒が課題に取り組んでいる間に、教員とALTで生徒の英作文を自分たちのタブレット端末からリアルタイムに確認し、添削したり指導したりします。

3

〈まとめ〉
英作文が書き終わったら、良い書き方や間違いやすい表現などを紹介しながらポイントを解説し、最後に模範の英作文を提示します。

高2・英検対策

第13回 英作文①

Topic

Nowadays, many young people are interested in living in the countryside. Do you think the number of such people will increase in the future?

Points

● Technology ● Entertainment ● Living cost

使える表現 自分の意見を言い表す

I think (私は...だと思います)
I do not think (私は...ではないと思います)
I believe (私は...だと思います) も使えます。
We must (私たちは...しなければなりません)
In my opinion, (私の意見では、...)
People should (人々は...すべきです)
However, (しかしながら) を使います。

主張 増えると思う

理由1 生活するのに必要なお金が手に入らない

補強 家賃が高い

理由2 自然豊かで静か

補強 心が落ち着く

再主張 2つの理由から増えると思う

I think the number of such people will increase in the future. *young people have many living costs.*
First, we don't have much money. We can use money for other things. *For example, ...*
Second, we can relax. When I'm in the city for long time, I'm always tired.
For these reasons, I think the number of such people will increase in the future.

Good point!
I think the number of young people will increase in the future. *we will choose to live in the countryside.*
First, it's inconvenient for shopping, work, and many other things if you're too far from the city center.
You also have to pay for transportation.
There are a lot of bugs. *Also, I don't like them.*
Young people don't have a strong immeasurable interest in insects, and don't like them.
Therefore, I don't think the number of young people will increase in the future.

Great Start!
I think the number of young people will increase in the future. I have two reasons.
First, *the money is cheaper than country center.*
We can use money for other things.
Second, *effective use of commute time.*
this sentence is a bit confusing.

ルーブリックで取り組みを自己評価

白杉亮先生

小3・三年とうげ

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

POINT

児童の自己評価と教員評価のズレを確認

ルーブリック機能を活用して目標設定と振り返りを指導しています。まず、学習前に、ルーブリックを見てS・A・Bのどれを目標にするか考えさせます。その際に、目標を把握するため教員が「Aの人？」と尋ねて挙手させる程度に留めました。

学習後にルーブリックで自己評価を行います。コメント欄には「なぜその評価にしたのか」「学習を振り返って、よくできたこと、難しかったこと」などを書きました。

スクールタクトでは自己評価が青色、教員評価が緑色の背景色で表示されます。その際に評価にズレがあるときは、「先生はこう考えてこの評価にしたけれど、どうかな？」と児童と話し合います。こうしたやりとりを通して、子供の客観的な自己評価の力を伸ばします。

実践内容

1

〈学習前〉
ルーブリックを提示して、自分の目標を設定します。どの目標に設定したか、挙手をさせるなどして、教員は把握します。

2

〈学習後〉
ルーブリックで自己評価します。その際に、なぜそのような評価をしたのかなど、評価の理由とともに、振り返りをコメント欄に記入します。

3

〈提出後〉
教員がコメントを書きます。必要に応じて、自己評価と教員評価のズレについて、児童と話し合います。

小3・三年とうげ

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

S評価	それぞれ25文字以内で、キーワードや主役の名前が入っていて、大事な出来事だけ選んでいる。
A評価	物語の内容がわかるように大事な出来事をえらんでいる。
B評価	物語の内容がわかるように出来事を一つ一つならべている。
C評価	物語の内容があまりわからないまとめ方をしている。

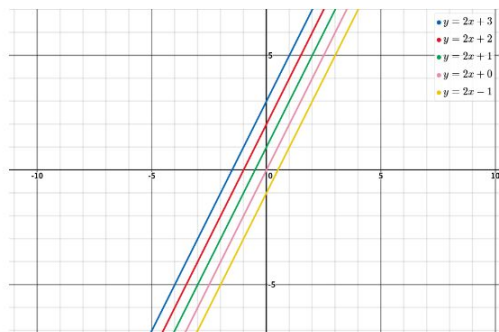
関数グラフツールで確かめる

久保拓也先生

中2・一次関数



画像をコピーして、bについての特徴をまとめよう。



$x=0$ のとき、 $y=b$ になっている。
すべての線が、平行になっている。

POINT

関数グラフツールで複雑なグラフも描ける

一次関数の式における、 b （切片）の値が、グラフにどのように影響するのかを発見するために、スクールタクトの関数グラフツールを活用しました。

関数グラフツールは、式を入力するとグラフを簡単に描画できます。複数の式を入力することで並べて比較することができるので、 b の値によってどのようにグラフが変わっているのか、理解しやすかったです。

実践内容

1

〈導入〉

$y=ax+b$ について学習した後、グラフの描き方や b の値が変わったときのグラフの特徴について考えます。

2

〈展開〉

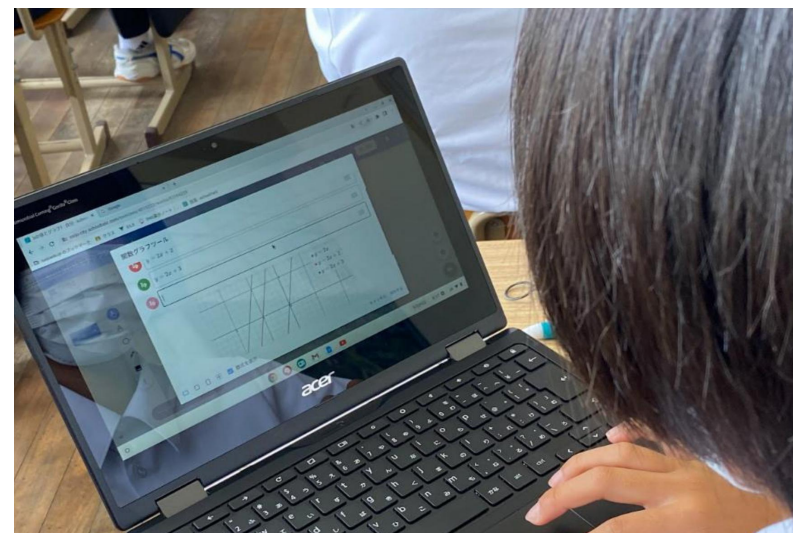
①生徒は関数グラフツールを使って $y=2x+b$ の式について、 b の値だけを変えてグラフを描きます。

② b の値を変えると、「原点を通っていない」「上下に b の値だけずれている」など、グラフにどのような影響があるのか考えます。

3

〈まとめ〉

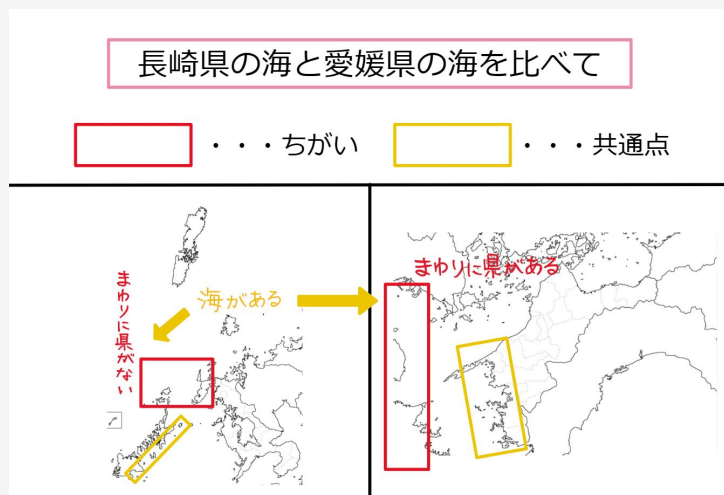
$y=ax+b$ のグラフについて、分かったことをまとめます。その後、実際にワークシート上に定規を使ってグラフを描く練習をします。



グループで考えを深める

ひろむ先生

小5・水産業がさかんな地域



POINT

グループ課題機能で一緒に活動

長崎県と愛媛県の地図を用意し、2つの県の違いと共通点を比較する活動を行いました。

グループ課題機能を活用することで、同じグループのメンバーは1つのキャンバスを閲覧したり編集したりすることができ、活動がスムーズにできました。その後、共同閲覧モードに切り替えることで、ほかのグループのキャンバスも閲覧でき、考えを共有することができました。



実践内容

1

〈導入〉
「長崎県と愛媛県の海を比べ、長崎県は漁業をする上でどのような利点があるだろうか」という学習課題を提示します。

2

〈展開〉
①グループ課題に設定した課題を配布します。
②グループごとに長崎県と愛媛県の地形の違いと共通点を比較し、ペン機能などで地図に書き足します。
③見つけた違いや共通点をグループごとに発表して学級に共有します。

3

〈まとめ〉
2つの県の地形の違いと共通点を言葉にまとめます。

小5・水産業がさかんな地域

2つの県の違い

2つの県の共通点

長崎県のほうは、地形がU字型になっているところが多い。

どちらも海岸がガタガタしている。

長崎県は海に面しているところが多いけれど愛媛県は海に面していないところがある。

どちらも小さな島がたくさんある。

ほとんどが海で囲まれている。

島がたくさんある。

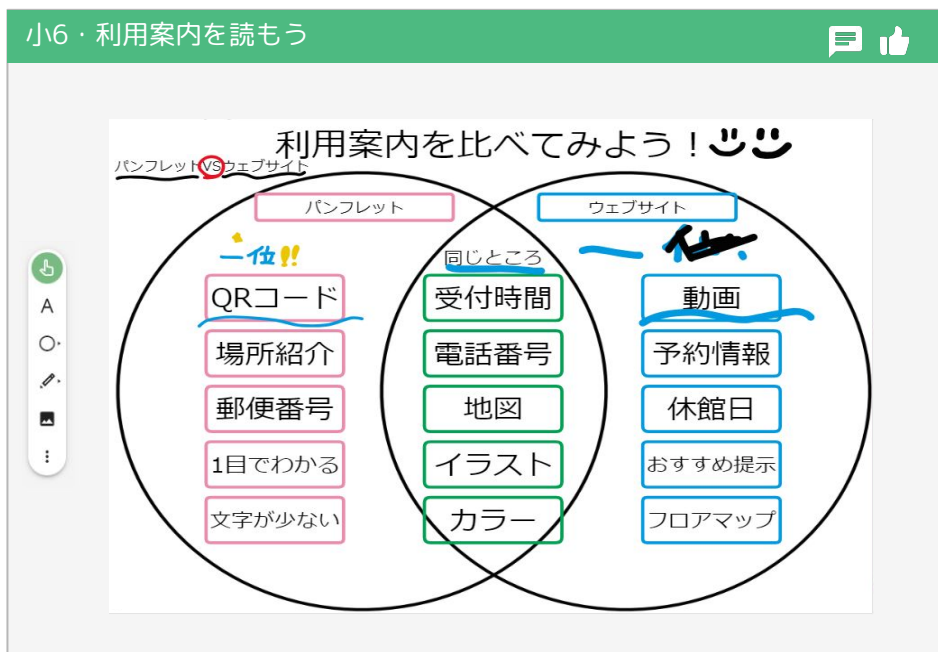
使う機能

グループ課題・共同閲覧モード・ペン機能

グループで思考を整理する

かね子先生

小6・利用案内を読もう

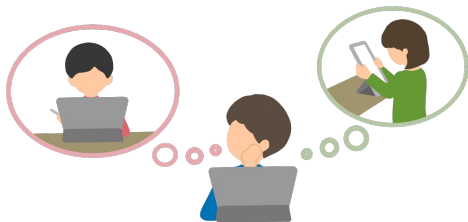


POINT

グループ課題で特徴や違いを深め合う

「利用案内を読もう」という学習において、学校の近くにある施設のパンフレットとウェブサイトを見比べて、それぞれの特徴やどちらにも掲載されている情報などをベン図を用いて整理しました。

グループ課題に設定して配布し、グループごとに活動することによって、一人では気づけなかった視点から気づくことができたり、考えに広がりや深まりが生まれました。



実践内容

1

〈導入〉

国語の単元で、施設の利用案内について調べる授業です。学校の近くにある施設のパンフレットとウェブサイトを共有します。

2

〈展開〉

①グループ課題に設定して、ベン図を配布します。

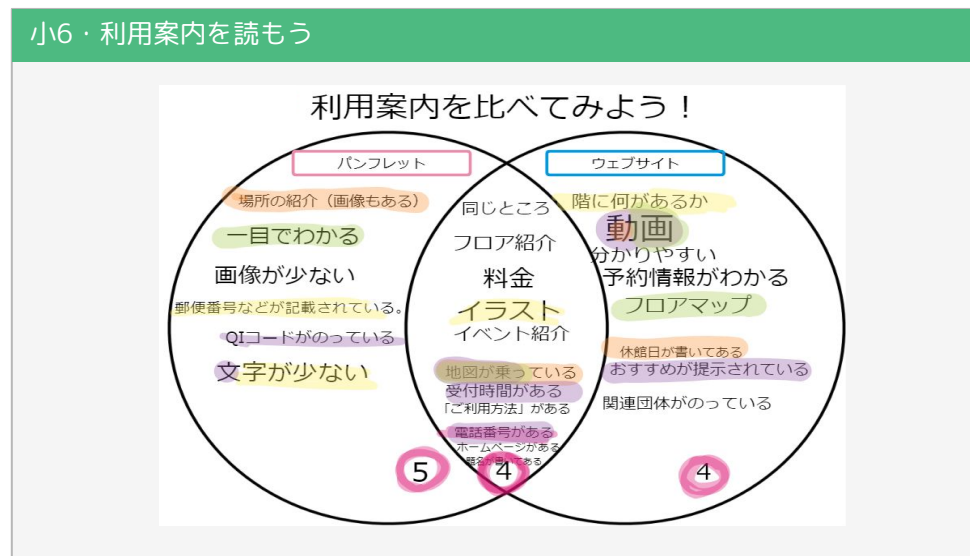
②それぞれに掲載されている情報の違いや共通点をキーワードで挙げて整理します。

3

〈まとめ〉

パンフレットやウェブサイトのよさや大事な情報をピックアップし、それぞれの特徴をグループごとに話し合います。

小6・利用案内を読もう



使う機能

グループ課題・共同閲覧モード・ムーブパーツ

グループでデータを分析する

つぼせん先生

小6・データの見方



③データを集めて整理する。

ドットプロットや棒グラフに表すとどんなことが分かるか。

〈運動の時間帯〉

15分未満	9
15分以上30分未満	4
30分以上45分未満	3
45分以上1時間未満	2
1時間以上	12

〈平均運動時間〉

④分析をして結論をまとめる。

判読の視点を明確にして説明しよう。

※運動の時間帯は、色々なものがあり、大きさを表さないため、度数分布表で表すことはなかった

まず、運動時間を見ると、U字型のような形になっていて、一番多いのは1時間以上と回答した人で、12人だった。これは、外で遊んだりデニス等の面白い事をしてる人が多いからではないかと考えられる。だが、反対に15分以下と回答した人が10人と二番目に多く、6年生になったため塾等の勉強時間が増え、運動時間が減ったのだと考えられる。

平均値は正確な値が出せなかったため得られなかったが、最頻値は1時間以上、中央値は30分以上45分未満となった。

一方運動の時間帯は、一番多いのは夕方と回答した人で、9人いた。これは、季節によっても異なり、今はまだ残暑が厳しいので夕方の少し涼しくなった時に運動をする人、また習い事をする人が多いのではないかと考える。二番目に多かったのは夕方が疲れたが、これは前述と同じ理由で回答していると思える。一方、3番目に多かったのは夕方と回答した人で5人であり、学校から帰ってきてすぐに遊びに行く人いるのではないかと考えられる。

朝学校に登校するまでと回答した人もいないわけではなかったため、やはり6年4組の人たちは、涼しい時に運動をしたいと考えている人が多いのだと思う。

POINT

表にまとめた数値を表計算ソフトに書き出す

データの見方のまとめ学習として、学級の中で調べてみたいことをグループで設定し、データの収集方法の検討から整理・分析をグループ課題機能を使って実施しました。

データをまとめる過程で、表に結果を入力していきます。値を入力をした表をコピーすると、Excelなどの表計算ソフトに値を貼り付けることができるので、簡単にグラフを作成することができます。表計算ソフトで作成したグラフを画像としてキャンバスに貼り付けてキャンバスにまとめました。

実践内容

1

〈導入〉
「データの見方」の単元のまとめとして、グループで調べ学習をします。まず、学級のどのようなことを調べるかグループで相談し、テーマの設定を行います。

2

〈展開〉
①どのようにデータを集め、こういったグラフで整理を行うのか計画を立てます。その後、適切なデータが取れるようなアンケートの作成をし、Googleフォームなどで配布します。

②アンケートで集まったデータを表機能で集計して分析し、分かったことをまとめてほかのグループに発表します。

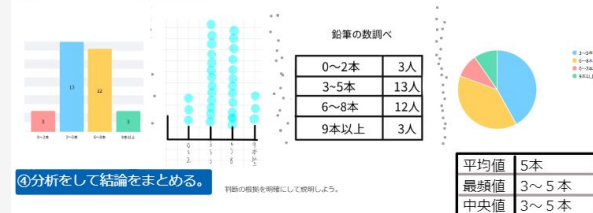
3

〈まとめ〉
データの見方を全体で振り返り、データの集め方や分析の仕方についてまとめます。

小6・データの見方

③データを集めて整理する。

ドットプロットや棒グラフに表すとどんなことが分かるか。



④分析をして結論をまとめる。

判読の視点を明確にして説明しよう。

柱状グラフやドットプロット、表などで見ると3～5本の人が一番多くて偏りがあった。6～8本も多い。

黒板課題で1つのキャンバスに作業

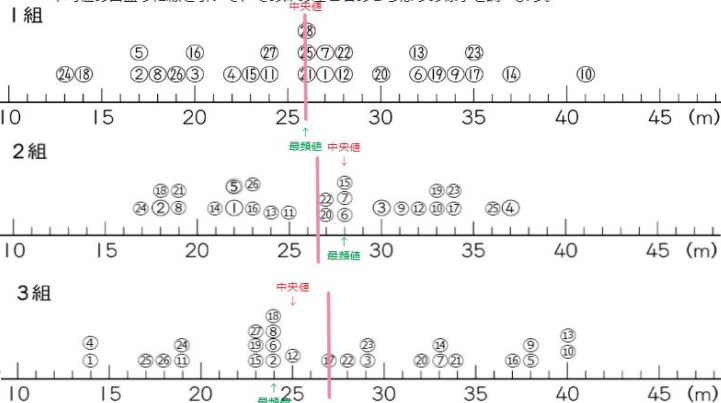
かね子先生

小6・資料の調べ方



ドットプロットや代表値を比べると、どの組の記録がよいと言えるのかな

平均値の目盛りに線を引いて、その印の左右のちらばりの様子を調べよう。



POINT

ドットプロットをムーブパーツで簡単に複製

資料をドットプロットに表し、平均値、最大値、最小値などの代表値を学習しました。

課題を黒板機能として配布することで、全員が1つのキャンバスに集まって活動することができます。その際に、ドットプロットをムーブパーツしておくことで簡単にプロットできるようにしました。ドットプロットは、ムーブパーツに設定したものを複製するとムーブパーツ機能が保持されるのでテキストを変えるだけで簡単に作ることができました。

実践内容

1

〈導入〉
体育の時間に実施したソフトボール投げの記録をもとに「どの学級の記録が良いと言えるか」という学習課題をつかみます。

2

〈展開〉
①課題を黒板機能として配布します。

②自分の出席番号が書いてあるムーブパーツを動かし、自分の記録をドットプロットに表します。

③各学級の平均値や最大値・最小値を色別に示し比較しやすくします。

3

〈まとめ〉
完成したドットプロットを用いて、どの学級の記録がよいと言えるか、根拠をもとに考えをまとめます。

小6・資料の調べ方

2 組の記録がよいと思います。そのわけは…

中央値、最頻値が1組3組と比べて、一番大きくて、平均値も3組には劣るけど一組よりかは大きいから。1組3組と比べたときに、一番したの値が一番少ないから。

【用語： 平均値 中央値 最頻値 最大値 最小値 散らばり】

学びのサイクルで自己学習力を高める

白杉亮先生

小3・算数

計画&ふりかえりシート

計算スキル

100点

目ひょう

教科書の問題○問を全問正解する、
ドリルパーク○問やる／どこまでやる、など

教科書問題を一発合格

ふりかえり

目ひょうをたっせいできた、できなかった、○問まで
できた、○○がむずかしかった、よくわかった など目標は達成できました。今回できたので次もスキル
を一発合格したいです。

POINT

目標→振り返り→分析で自己学習力を高める

算数では、教員が学習のポイントを解説した後、学習計画表に沿って個人の目標を立てて学習に取り組む時間をとっています。

「計画&ふりかえりシート」の目標を書いた児童から学習を始めていきます。教員はシートを見ながら「いい目標だね」「もう少し具体的に」「早く終わった場合のことも書いたら？」などと目標へのフィードバックを行います。

また、授業終了5分前になったら、振り返りを書いて提出させます。そして、次の授業の冒頭に、振り返りAI分析機能を使って分析した結果をフィードバックします。学級内の優れた振り返りをモデルにすることで、学級全体の振り返りの質も量も変化しました。

実践内容

1

〈導入〉

- ①前回の授業での振り返りから、振り返りAI分析の結果を共有します。
- ②今回の授業内容のポイントを解説します。

2

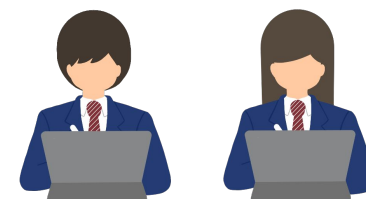
〈展開〉

児童がスクールタクトに目標を書き込み、目標と計画に沿って学習を進めます。

3

〈まとめ〉

振り返りを書いて提出します。



小3・算数

計画&ふりかえりシート

計算スキル

100点

目ひょう

教科書の問題○問を全問正解する、
ドリルパーク○問やる／どこまでやる、など

教科書 1 発合格

ふりかえり

目ひょうをたっせいできた、できなかった、○問まで
できた、○○がむずかしかった、よくわかった など目標は達成できました。教科書問題が長そうだった
のでこの目標にしました。

計画&ふりかえりシート

計算スキル

100点

目ひょう

教科書の問題○問を全問正解する、
ドリルパーク○問やる／どこまでやる、など一発合格したほうがドリルパークでできるの頑張
り、ドリルパークは20問。(教科書問題も一発合格)

ふりかえり

目ひょうをたっせいできた、できなかった、○問まで
できた、○○がむずかしかった、よくわかった など難しすぎてドリルパークが1問もできませんでした。テ
ストは合格できました。

計画&ふりかえりシート

計算スキル

100点

目ひょう

教科書の問題○問を全問正解する、
ドリルパーク○問やる／どこまでやる、など計算スキルを100点目指したいです。それが終わ
ったらタブレットドリルを頑張りたいです。

ふりかえり

目ひょうをたっせいできた、できなかった、○問まで
できた、○○がむずかしかった、よくわかった などタブレットドリルができなくて悔しいです。
無駄に問題を間違えてしまいました。
次からは気を付けたいです。

計画&ふりかえりシート

計算スキル

80~100点

目ひょう

教科書の問題○問を全問正解する、
ドリルパーク○問やる／どこまでやる、などすべて終わらせる+ドリルパークを15問やるや
る。+早く終わらせる。

ふりかえり

目ひょうをたっせいできた、できなかった、○問まで
できた、○○がむずかしかった、よくわかった などドリルパークが7問しか出来なかったから次はもっと早く終わらせてドリルパーク
を進めたいです。早く終わらせられたけど、一発じゃなかったのは一発合格
したいです。なんで早く終わらせたかったら、多分問題を間違えていたからです。

計画&ふりかえりシート

計算スキル

80~100点

目ひょう

教科書の問題○問を全問正解する、
ドリルパーク○問やる／どこまでやる、など「確かめよう一発合格する。」という目標は、達成することができ
ませんでした。時間をかけてしまいました。ノートもなくなってしま
ったので、買っています。

ふりかえり

目ひょうをたっせいできた、できなかった、○問まで
できた、○○がむずかしかった、よくわかった など15分を目標にしました。でも、15分は時間ギリギリになってしまいました。それは、授業時間
の短い分には無理な目標です。でも、15分を目標に、15分以内に終わらせた。15分
を過ぎてしまったので、

計画&ふりかえりシート

計算スキル

75点

目ひょう

教科書の問題○問を全問正解する、
ドリルパーク○問やる／どこまでやる、など計算スキルのテスト点数が、75を超えるように
したいです

ふりかえり

目ひょうをたっせいできた、できなかった、○問まで
できた、○○がむずかしかった、よくわかった など15分を目標にしました。でも、15分は時間ギリギリになってしまいました。それは、授業時間
の短い分には無理な目標です。でも、15分を目標に、15分以内に終わらせた。15分
を過ぎてしまったので、

KPT法を用いてPBLを振り返る

北斗先生

高1・PBLの振り返り

◆ルール説明

この1か月間のPBLを通して得た学びを、KPT法と自由記述で振り返り、さらにAIを活用して文章表現をレベルアップしよう。

- ・共同閲覧モードです。質より量を意識しましょう。
- ・即時フィードバックが得られる「振り返りAI分析」を活用して、書いた文章をブラッシュアップしてみましょう。

◆活動

- ・3ページ目に、KPT法による振り返りを書きます。
- ・4ページ目に、自由に振り返りを書きます。
- ・5ページ目に、「振り返りAI分析」についての感想を書きます。（どんな風に活用できたか、どのような点が便利・不便だったかなど）

POINT

振り返りAI分析で振り返りをレベルアップ

Keep（うまくいったこと・このまま継続すること）、Problem（課題・問題点）、Try（新たに実践すること・問題や課題の解決策）の3観点から振り返りを行うKPT法を使って、PBL（Project Based Learning：課題解決型学習）の振り返りを行いました。

記述の枠組みを指定することで、振り返り活動にまだ慣れていなくても「どのような内容から自分の活動を捉え直すことが効果的なのか」が分かり、考えをスムーズに言語化できていました。

さらに、振り返りAI分析によって、生徒が自分のタイミングで即時のフィードバックを得られ、それを何度も繰り返しながら自分の記述内容をブラッシュアップできるので、振り返りの質をより向上させることができました。

実践内容

1

①振り返り活動を行う目的と意義、KPT法という振り返り手法の趣旨と観点を説明します。

2

②1カ月間のPBLから得られた学びや気づき、KPT法と自由記述で振り返ります。

3

③ある程度書けた段階で振り返りAI分析機能を使い、記述内容に対するフィードバックを受けます。そのフィードバックをもとに記述内容をブラッシュアップします。この記述とフィードバックを何度も繰り返しながら、文章の内容と表現の質を高めていきます（下図）。

高1・PBLの振り返り

・10月PBLの振り返り（KPT法）

Keep「うまくいったこと・このまま継続すること」
今回のPBLでは、課題をGoogleにアップロードして、みんなの意見を参考にしながら、自分たちのアイデアをどんどん発表することができた。また、みんなの意見を参考にしながら、自分たちのアイデアをどんどん発表することができた。また、みんなの意見を参考にしながら、自分たちのアイデアをどんどん発表することができた。

・10月PBLの振り返り（KPT法）

Try「新たに実践すること・問題や課題の解決策」
問題でもあった通り色んな人に見てもらって、感想やアドバイスをもらって、もっとレベルの高い作品を作っていく。

・10月PBLの振り返り（KPT法）

Try「新たに実践すること・問題や課題の解決策」
デザインで勉強することは個人的にはあまりしたことがないが、今回のPBLでは、みんなの意見を参考にしながら、自分たちのアイデアをどんどん発表することができた。また、みんなの意見を参考にしながら、自分たちのアイデアをどんどん発表することができた。

・10月PBLの振り返り（KPT法）

Keep「うまくいったこと・このまま継続すること」
情報をまとめて最低限の文章でコンパクトにできた。何人かの人に必要となるだけを使えたのは良かった。

・10月PBLの振り返り（KPT法）

Try「新たに実践すること・問題や課題の解決策」
・今回のPBLでは自分のできることをしっかり見極めて上で課題設定をする。
・地に足をつけたアプローチをする。



・10月PBLの振り返り（KPT法）

Try「新たに実践すること・問題や課題の解決策」
1から作ってみることに挑戦したい。もっとcanvaの機能の使い方を知り、活用していきたい。

教職員間で意見を共有する

koumoto先生

教職員



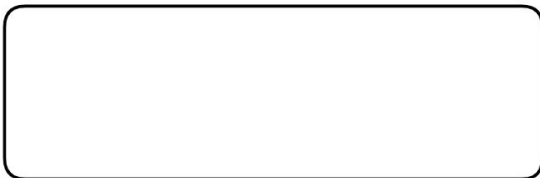
地域の方にサポートしてもらいたいこと②

地域の方々に、お願いしたいことを自由に書き出してみましょう。

地域の方々に、学校がどのようなサポートを求めているかがわかれば、交流・連携にもつながると考えています。実現可能かどうかは別として書いてください。

(例)

- 除草作業
- 落ち葉回収
- 校内清掃
- 実習サポート（家庭科・美術等）
- 実験サポート（理科）
- 花木の剪定
- 害虫駆除
- 地域学習の講師 等です。



POINT

教職員間での意見交流がスムーズに

ファシリテーターが「誰でも受講」で授業枠を作り、教員を受講生として追加することで、教職員間でスクールタクトを使うことができます。

参加する先生方はトップページ上部の「受講授業」から作成された授業枠に入り、課題を開きます。今回は「地域連携で学校がサポートできること、学校がサポートしてもらいたいこと」などについて意見集約・交流をしました。

会議でのペーパーレス化はもちろん、コメントやいいねを活用することで活発なコミュニケーションを実現することができました。

実践内容

↑

①地域自治組織の発足やコミュニティ・スクールの説明を行い、地域と学校の関係について理解し、「学校が地域の方々にサポートしてほしいこと」「学校が地域に貢献できること」をそれぞれキャンパスに書き出します。

2

②ファシリテーターは共同閲覧モードに切り替えて、考えた意見を見合ってコメントやいいねを送り、職員間でコミュニケーションを図ります。

3

③意見をまとめて地域の方々へ伝え、実現可能な施策を絞り込みます。



ご協力いただいた先生方（敬称略・五十音順）

Koba	てらだ
koumoto	とだ
numa-mac	バカボンパパ
いいちこ	はるか
おさむ	ひろむ
かね子	まつもと
さえ	ゆい
だいすけ	りょうへ
タカ	久保拓也
ちえ	白杉亮
つぼせん	北斗

スクールタクト認定マスター 実践事例集50選

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

© 2024 codeTakt Inc.