

富田林市教育委員会委嘱研究発表(2年次)

研究紀要

Society5.0 時代を生きぬく子どもたちの育成

伏山ってええやん!

ペアで、
グループで、
みんなで話し合い問題解決する力をつける

富田林市立伏山台小学校



研究授業

第1日 2020年 11月25日(水)

2年1組 生活科「YouTuber になって 学校しょうかいをしよう」

5年2組 総合 「地域の方の困り感を解決するプログラミングロボを作ろう」

第2日 2020年 12月8日(火)

4年1組 総合 「防災マップを作ろう」

全体講師

和歌山大学教職大学院 豊田充崇先生

大阪産業大学全学教育機構教職教育センター 山田啓次先生

富田林市教育委員会 西岡隆先生

目次

| | | | |
|----------------------------------------|----|-------------------------------------|-----|
| ◆目次…………… | 1 | ◆二年次委嘱発表に向けて | |
| ◆はじめに…………… | 2 | ◇ABC部会のたちあげ…………… | 31 |
| ◆研究の三本柱…………… | 3 | ◇コロナ渦における一学期の現状…………… | 32 |
| ◆研究の経緯 | | ◆機器の管理、利用のルールについて…………… | 34 |
| 1. 本校の特色…………… | 4 | ◆情報活用能力育成カリキュラム 伏山 STEPS…………… | 35 |
| 2. 全国学力考査・学習状況調査の結果より みえてきた課題①…………… | 5 | ◆年間学習指導計画 1年・2年・3年・4年・5年・6年…………… | 36 |
| 3. 全国学力考査・学習状況調査の結果より みえてきた課題②…………… | 6 | ◆ICT活用授業実践の紹介…………… | 48 |
| 4. 前年度までの取組…………… | 7 | ◆ICT活用授業実践の紹介 2…………… | 69 |
| 5. 一年次の取組…………… | 8 | ◆研究授業紹介…………… | 80 |
| ◇生活科・総合的な学習年間カリキュラム 伏山ってええやん！…………… | 9 | ◆11月25日…………… | 81 |
| ◇情報活用能力育成カリキュラム 伏山 STEPS | | 学習指導案2年1組 学習指導案5年2組 | |
| 低学年…………… | 10 | ◆12月8日 | |
| 中学年…………… | 11 | 学習指導案4年1組…………… | 90 |
| 高学年…………… | 12 | ◆討議会の記録…………… | 94 |
| 6. ルール作りとポスターの掲示…………… | 13 | ◆ビジョントレーニング 取り組み結果…………… | 105 |
| 7. ステップアップ研修…………… | 15 | ◆ICTアンケート調査結果…………… | 110 |
| 8. 校内研究授業…………… | 18 | ◆優良校認定について | |
| 9. 教育委員会視察…………… | 21 | ◆組織体制…………… | 114 |
| 10. 一年次委嘱発表…………… | 25 | ◆編集後記…………… | 115 |
| ◇2年2組学習指導案 | | | |
| ◆1年目から2年目へ…………… | 30 | | |

はじめに

校長 浅井 美佐

新学習指導要領において、情報活用能力が学習の基盤となる資質・能力に位置付けられました。また、「各学校において、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を活用するために必要な環境を整え、これらを適切に活用した学習活動の充実を図る」ことが明記されるとともに、プログラミング教育が必修化されるなど、今後の学習においては、積極的に ICT を活用することとなっています。さらに、令和元年度、国の GIGA スクール構想として、一人一台環境にするという ICT 化に向けた環境整備5か年計画が策定されました。

このような中、令和元年度、本校は、富田林市教育委員会から研究校の委嘱を賜り、「Society5.0 を生き抜く子どもたちの育成 ～ペアで、グループで、みんなで、話し合う力を育てる～」を研究主題として取組みを進めることになりました。富田林市の全小学校に先駆け、タブレット 40 台を導入していただき、情報教育指導計画や情報活用能力を育むカリキュラム(伏山 STEPS)の作成、ICT 機器を活用した授業づくりに全教職員が一丸となって取り組みました。

ところが、令和2年度、新型コロナウイルス感染症の蔓延により、3カ月ほどの学校休校、新しい生活様式での学校教育活動など、日本全体が大変な事態となりました。また、今後の緊急事態対策により、5年かけての国の GIGA スクール構想も大きく前倒しとなったため、富田林市もタブレットの機種変更、1年以内に一人一台環境とするなど、取組みに大きな変更がなされました。もちろん、このような変更は、本校の校内研究にも大きく影響を及ぼし、特に、令和2年12月に予定していた本校の研究発表会が通常のように開催できないことが決まったときには、大変戸惑いを感じました。

このような状況の中で、一体どのように研究を進めたらよいのかと不安でしたが、今年度発足した、全教員によるABCプロジェクトチームが、今の状況でできること、必要なことなどをそれぞれで考え、工夫し研究を前に進めてくれました。研究発表会の開催方法の再検討をはじめ、新型コロナウイルス感染予防対策の新しい生活様式に合わせた授業づくりを考えたり、タブレット内の授業支援ツールの変更に合わせた授業に修正したりするなど、今までの取組みにさまざまな修正を加えていきました。このような作業は、大変ではありましたが、本校の研究をより深めることができ、今の世の中のニーズに合った授業づくりや今までとは違った教育活動を考えることができたのではないかと考えています。

そして、このたび、多くの方のお力添えをいただきながら、令和2年11月25日、12月8日と2回に分けて、3本の代表授業を行い、2年間の研究のあゆみや全教員による授業実践を冊子にまとめることができました。非常に、うれしく思います。

ぜひ、ご一読いただき、忌憚のないご意見ご感想をお聞かせいただけましたら幸いです。

最後になりましたが、本研究に対しましてご指導ご助言をいただきました富田林市教育委員会をはじめ、和歌山大学教授 豊田充崇 先生、大阪産業大学准教授 山田啓次 先生、さらに、富田林市内小学校の先生方、日ごろより子どもたちを支えていただいている地域の皆様方に対しまして、厚くお礼申し上げます。誠にありがとうございました。

研究主題

Society5.0 時代を生きぬく子どもたちの育成

伏山ってええやん!

ペアで、グループで、みんなで話し合い問題解決する力をつける

研究の三本柱



研究の経緯

1、 本校の特色

本校の校区には緑豊かな森があり、田畑が広がるのどかな場所である。金剛団地の開発とともに人口が増え、今から44年前に農業用ため池を埋め立てられて伏山台小学校は建てられた。そのため本校に対する地域の方の思いは熱く温かく、豊かな自然を利用した地域の方々の協力による交流がさかんである。

地域の方々の協力による交流

- ・竹水鉄砲作り体験（1・6年）
- ・干し柿作り体験（1・6年）・焼き芋体験（6年）
- ・米作り体験（5年）
- ・福祉施設「マアヤの家」交流（4年）
- ・そろばん体験（3年）
- ・豆菓子工場の見学（3年）
- ・七輪体験（3年）
- ・校区探検（2年）
- ・伏山地区だんじりの見学（2年）
- ・昔遊び体験（1年）
- ・古本バザー（ふれあいまつりにて開催）
- ・サマーキャンプ（地域ボランティアおやじの会主催）
- ・サポーターさんありがとうの会（毎学期開催）



2、 全国学力考査・学習状況調査の結果よりみえてきた課題①

| 2018年度質問事項 | 本校 | 全国 | 差 |
|-------------------------------------|-------|-------|-------|
| 今住んでいる地域の行事に参加していますか | 24.5% | 35.9% | -11.4 |
| 地域のことを調べたり、地域の人と関わったりする機会があったと思いますか | 28.3% | 40.1% | -11.8 |
| 地域や社会をよくするために何をすべきか考えたことはありますか | 17.0% | 17.3% | - 0.3 |

- ① 子どもたちは地域とのつながりについての意識が低く、希薄と感じていることがわかった。地域の方に協力してもらいおこなっている交流に系統性がないため、本校の特色である地域連携は、交流に深まりと積み上げがないことが原因ではないかと考えた。他校にはない地域の方々の思いを教師側が子どもにうまく伝えられていない。明確な目標をもち、ふりかえりや、まとめを繰り返しておこなうなどの工夫が必要だと考える。

めざす子どもの姿
地域の方に感謝して、自分たちの
ふるさとに愛着をもち今後も社会に貢献できる子

とりくみ

地域連携の系統だったカリキュラム作り「伏山ってええやん」の作成

○地域からボランティアを募り、協力を得る中で、子ども達が地域との繋がりを意識できるようにする。

○地域の方々の困り感に寄り添いながら、プログラミング的思考で解決策を子どもたちに考えさせたい。そして、地域の方々へ「感謝の想い」を「行動」に移し、「想い」を「カタチ」にしていきたい。

3、全国学力考査・学習状況調査の結果よりみえてきた課題②

| 2019年度質問事項 | 本校 | 全国 | 差 |
|-----------------------------------------------------------------|-------|-------|-------|
| 5年までに受けた授業でコンピューターなどのICTをどの程度使用しましたか | 10.0% | 30.6% | -20.6 |
| 授業でもっとコンピューターなどもICTを活用したいと思いませんか | 64.0% | 60.8% | +3.2 |
| 総合的な学習の時間では自分で課題を立てて情報を集めて整理して、調べたことを発表するなどの学習活動に取り組んでいると思いませんか | 10.0% | 25.1% | -15.1 |

- ② パソコン室でのパソコンの使用目的は、タイピング練習、壁新聞作りや情報集めなどの個人作業に適している。パソコン室に移動して、教科の授業を計画することは困難であり、パソコン室ではパソコンを活用した授業形態は成り立たない。ツールとしてパソコンを活用し、発表する場にICT機器をとりいれていきたい。そのためには各教室で使えるタブレット型パソコンやノートパソコンが必要となる。

めざす子どもの姿
情報化社会で生き抜く子
自分の思いや考えをまとめて表現できる子

とりくみ

情報活用能力を育むカリキュラム作り「伏山 STEPS」の作成
ICT 機器を活用した授業研修「ステップアップ研修」の実施

○教員同士の学び合いを大切にする。

- ・ 研究授業後の討議会で、該当する低・中・高の進捗状況を報告する機会を設ける。
- ・ 児童の実態に応じて学習内容・指導法を工夫改善し、その情報を共有し、各々が日々の指導に生かす。
- ・ 本年度も特に、お互いに気軽に授業を見せあえる環境づくりに努める。

4、前年度までの取り組みを固める

2018年度までの校内研究は「伏山スタンダード」の確立と基礎学力の定着を目標に研究教科を国語科として2年を終えた。一昨年までは、語彙を蓄え、伝える研究を深めてきた。そして、各学年の発達段階に応じた指導方法や、指導の系統性などについて研究をすすめてきた。昨年度は、『言葉の力』から『書く力』の育成へと発展させるための授業を、どのように作るのかを最大のテーマとして、研究を進めた。また、サブテーマである「ペア」や「グループ」など様々な人数規模での話し合い活動を発達段階に応じて取り入れることで「自らの思いや考えを伝え合うことのできる力」を身につけさせることをめざしてきた。

そこで今年度は前年度までの「国語科」で研究してきた内容を踏襲し、ICT 機器を取り入れた授業づくりについて研究する。

「伏山スタンダード」について

| | |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 授業づくり | <ul style="list-style-type: none"> ○多くの授業で以下のような流れを取り入れた授業を実施する。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 学習のめあてをつかむ 2. 内容を理解しながら教材や資料を読み深める 3. 解き方・考え方が分かるように自分の考えを書く 4. 少人数でお互いの考えを交流する 5. 学習のまとめをする ○授業の中で、自分と友だちの考えを比べる活動があり、友だちの考えの良さに気づくことができる。 ○学習のまとめ段階では、キーワードを中心に自分の考えをまとめたり、公式やきまりの理由をきちんと理解したりする。 |
| 学習規律 | <ul style="list-style-type: none"> ○ユニバーサルデザインを考慮し、掲示物などを配置する。 ○ロッカーや教室内が整頓されている。また、教室を移動する際には、椅子を必ず入れ、机も整列させる。 ○お道具箱の整理の仕方や持ち物の置き場所を統一する。 |
| 家庭学習 | <ul style="list-style-type: none"> ○「家庭学習のてびき」をもとに、児童に家庭学習のやり方や見本を示す。 ○自学自習力の育成に向けて、自学自習ノート等の取組みを実施する。 ○「自主学習週間」 中学校と連携をして、中学校の期末テスト期間に小学校も自主学習に取り組む期間を作る。 |
| 地域との連携 保護者連携 | <ul style="list-style-type: none"> ○家庭学習のやり方や見本を示した『家庭学習のてびき「さあ、勉強しよう」』を作成し、年度当初に保護者に配布する。 |

5、一年次の取り組み

ICT を活用

(スカイメニュー、ロボットプログラミング、タブレット、デジタル教材など)

和歌山大から豊田先生、大阪産業大から山田先生を招いて、職員研修を実施しました。豊田先生にはICT機器に職員が慣れることをはじめ子どもたちの学習環境をどのように整えていくのか、山田先生にはプログラミング教育について本校で実技研修をおこなっていただきました。また富田林市でおこなわれたスカイメニューの実践研修には全職員で参加しました。職員研修(ステップアップ研)ではタブレットの活用法について学び模擬授業をしました。

UDを取り入れた授業

(伏小スタンダード、合理的配慮の授業作り、視覚支援、ビジョントレーニング)

本校の支援コーディネーター中心に職員研修をおこないました。下足室の傘立ての使い方、清掃用具の使い方のポスターに視覚支援を取り入れました。各教室の掲示物も全学年で揃え、授業の流れをホワイトボードで提示しました。学校授業におけるナチュラルサポート(基礎的環境整備)12項目を確認して交流をおこないました。

ひとりひとりの子どもたちの学習のつまずきをなくして確かな学力が定着するように研修部を中心に取り組みました。

伏山ってええやん!

(総合的学習・生活科のカリキュラムの見直し)

地域の人に感謝しふるさと伏山を大切に思う心が育ってほしいと願って、6か年のカリキュラムの見直しを行いました。プログラミングを使って地域とかわり、つながることで見えてきた課題を解決したり、魅力や良さを発信し伝えたりしました。

(地域連携行事、サポーターさんありがとうの会)

情報活用能力育成カリキュラム

「伏山 STEPS」の作成

STEPSには一歩一歩自分の力で階段をのぼっていくように、体験や経験を積み上げて子どもたちが情報活用能力をつけていく様子を表しています。また、そのために必要な5つの要素の頭文字を表しています。

S (スキル) 基礎的な知識・技能を身につける。

T (ツール) 収集した情報を精査し比較分析する。

E (エクスプローラ) 自分の考えをまとめ、表現し発信する。

P (プログラミング) コンピューターの特性を活かし問題解決する手順を理解する。

S (セキュリティー) 安全かつ適切にICT機器を活用する。

令和2年度 年間指導計画 伏山ってええやん！

| | 1学期 | 2学期 | 3学期 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1年 | <p>学校たんけん</p> <p>がっこうあんない</p> | <p>伏小って自然が多くてええやん！ 森遊び～幼稚園交流～</p> | <p>○「むかし遊び」～地域交流～</p> |
| 2年 | <p>○伏山探検隊(だんじり)</p> <p>地域の人にインタビューをしよう</p> | <p>伏小地域って自然が多くてええやん！</p> <p>○伏山探検隊(お店)</p> <p>学校しょうかいをしよう</p> | <p>○大根パーティー</p> |
| 3年 | <p>伏小地域って、たくさん「モノ」作りをしててええやん！（商業・工業）</p> | | |
| | <p>知ろう・伝えよう 伏小校区 ◆地域</p> <p>○校区探検(作物)</p> | <p>知ろう、伝えよう 金中校区の商業、工業 ◆地域 ◆情報</p> <p>○関西スーパー、富士屋製菓</p> | <p>知ろう、伝えよう 富田林の昔の生活 ◆地域◆伝統</p> <p>○七輪体験</p> |
| 4年 | <p>伏小地域って、色々な人が支え合っててええやん！</p> | | |
| | <p>知ろう・伝えよう いろいろな国のこと ◆国際理解◆地域</p> <p>○富田林在住の外国の人を知ろう(国際交流協会) ○お友だちの国を知ろう</p> | <p>知ろう・伝えよう 地域に住んでいる人々のこと◆福祉</p> <p>○認知症についてのお話(社協) ○マーヤの家交流 ○車いす体験 アイマスク体験 高齢者体験など</p> <p>地震に備えて防災マップを作ろう</p> | <p>知ろう・伝えよう これからの富田林のこと ◆地域◆福祉◆国際理解</p> <p>○町の安全を考えよう</p> |
| 5年 | <p>伏小地域の環境ってええやん！（農業）</p> | | |
| | <p>お米から学ぼう ◆地域◆伝統◆食育</p> <p>○田植え体験 ○稲の生長・観察 ・徳山さんのお話 ・「美しい夢—ゆめびりか—」(道徳)</p> | <p>○稲刈り体験 ○収穫祭</p> <p>地域について考えよう！① ～地域の課題を解決できるプログラミングを考える～◆地域</p> <p>○アーテックロボ2.0、(マイクロビット)を使って地域の課題を解決できるプログラムを考える</p> | <p>未来のための環境づくりに挑戦しよう ◆環境</p> <p>○自分ができる環境づくり ・2学期に調べた地域環境問題について、自分に何が出来るか調べ、発表する。</p> |
| 6年 | <p>地域にかえそう！伏山ってええやん！</p> | | |
| | <p>地域から学ぼう ～地域の課題調べ～ ◆地域</p> <p>○地域の困り感をしらべ、解決策を考える。</p> | <p>地域について考えよう！②★発展 ～地域の課題を解決できるプログラミングを考える～◆地域</p> <p>発展★マイクロビットを使って実際に「モノ」を作製する。</p> | <p>地域にかえそう！ ～地域の方に、考えた内容を伝えよう～ ◆地域</p> <p>発展★地域の方に使ってもらい、意見交換をする</p> |

| 分類 | 要素 | 概要 | 学習内容 | 低学年 | |
|-----------------|-----------|--------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | 1年生 | 2年生 |
| A 知識・技能 | S スキル | 様々な情報手段を活用するための基礎的な知識・技能を身につける | 目標 | コンピューターの操作方法を知り、マウスやキーボードの使い方を理解する。 | |
| | | | A1:コンピューターの取り扱い | 使用時のきまりを知る。準備や片付けができる。電源のON/OFFを知る | |
| | | | A2:マウス、キーボード、タッチペンの使い方 | マウス(タッチペン)の使い方、クリック、ドラッグ、キーの名称を知る。絵画ソフト(ピクチャーキッズ)などを利用してお絵かきができる。 | |
| | | | A3:学習活動ソフト(スカイメニュー)の操作 | 先生画面と児童画面の切り替わり機能を知り、授業参加のきまりを知る。 | |
| | | | A4:インターネットの使い方 | | |
| | | | A5:ファイル保存、フォルダ管理 | ファイルの開き方保存の仕方を理解する。名前をつけて保存し上書き保存ができる。 | |
| | | | A6:カメラ機能の操作 | タブレットのカメラ機能を利用して写真や、動画の撮影ができる。 | |
| | | | A7:文字入力(タイピングソフト) | キーボードを使ってひらがな入力ができる。タイピングソフト初級編をマスターする。 | |
| | | | A8:プレゼンテーションソフトの操作 | | |
| | | | A9:表計算ソフトの操作 | | |
| | | | A10:プログラミングソフトの操作 | | |
| | | | 関連教科 | 生活科「パソコン室の使い方」 「めざせタイピングマスター」 「あさがおをかんさつしよう」 国語「じどうしゃくらべ」 | 国語「ようすをあらわすことば」 算数「さんかくやしかくの形をしらべよう」 生活科「めざせタイピングマスター」 「絵日記をかこう」「冬をみつけよう」 |
| B 思考・判断・表現 | T ツール | 収集した情報を精査し比較分析する | 目標 | 五感を通した直接体験や図書やWEBから大切な情報に気づくことができる | |
| | | | B1:情報収集の方法(資料・インタビュー・アンケート・WEB検索) | ・新聞や図書を読んで新しい発見をしよう ・疑問に思ったことをおうちの人にインタビューしよう ・友達に聞きたいことを質問しよう ・大切なことをメモしよう | |
| | | | B2:必要な情報の整理 | | |
| | | | B3:複数の情報の比較分析 | | |
| | E エクスプローラ | 自分の考えをまとめ、表現し発信する | 目標 | ○はじめなかおわりの構成を考えて伝えたいことをまとめることができる ○相手を意識してわかりやすく表現することができる | |
| B4:情報の発信 | | | 伝えたいことを話そう | | |
| | | | B5:情報を組み合わせて新たな考えの創造 | 友だちの意見に付けくわえをして発表しよう | |
| | | | B6:発信内容の構成 | はじめ・なか・おわりの構成を考えよう | |
| | | | B7:表現手段の選択・特性に合った発信方法の工夫 | 紹介カード、絵日記、招待状やスピーチなどで表現しよう | |
| | | | B8:受け手を意識した発信方法 | 先生や、お友だち、地域の人を意識してわかりやすく表現しよう | |
| | | | B9:自分の情報活用の評価・改善 | 良かったこと、気づいたことを書いて伝えよう | |
| | | | 関連教科 | 国語「みつけたあきをつたえよう」 生活科「もりあそび」「おみせたんけん」 「みつけたことをつたえあおう」 | 算数「九九をつくろう」 生活科「これまでのわたし これからのわたし」 国語「あったらいいな、こんなもの」 「楽しかったよ、二年生」 |
| A 知識・技能 | P プログラミング | コンピューターの特徴を活かして問題解決する | 目標 | ○問題解決における情報の大切さを意識しながら、動きや活動の順序に気づき良さを知ろう | |
| | | | A11:プログラミングの活用 | 日常生活で順序がある場面があることに気づく。 コンピュータを動かすために明確な手順(アルゴリズム)を命令する必要があることに気づく | |
| | | | A12:分解 | 動きにはいくつかの小さな動きに分けられることに気づく | |
| | | | A13:抽象化 | コンピュータを動かすためには命令するための記号があることに気づく | |
| | | | A14:組み合わせ | 小さな動きには順序がある場面があることに気づく | |
| | | | B10:アルゴリズム的思考 | 直接的な体験をとおして並び替えや穴埋めで、動作の手順(アルゴリズム)を考える | |
| | | | B11:評価・分析 | | |
| | | | B12:一般化 | | |
| | | | 関連教科 | 国語「おみせやさんごっこ」 生活科「おてつだい名人」 「クリスマスカードにちようせん」 | 生活科「つくろう あそぼう くふうしよう」 国語「しかけカードの作り方」 生活科「学校あんないをしよう」 |
| A 知識・技能 | S セキュリティー | 安全かつ適切にICT機器を活用する | 目標 | ○情報モラルや情報セキュリティについて考える。 | |
| | | | A15:発信者としての責任 | 相手の嫌がること(うそ、他人の悪口、落書き)や個人情報(住所や電話番号)を書き込んではいけないことを知る。書き込んだことは完全に消すことはできないことを知る | |
| | | | A16:インターネット | インターネットは全世界につながっていることを知る | |
| | | | A17:ルールを作り守る | 約束や決まりを守る | |
| | | | A18:セキュリティ | 大人と一緒にコンピュータを使い、不適切な情報に出会わない環境で利用し、危険に近づかない | |
| | | | A19:情報技術と健康 | 情報機器を長時間使用することで生活リズム、健康に悪影響が出ることを知る | |
| | | | A20:個人情報の取り扱い | 自分のものと友達のを区別して大切に使う | |
| | | | A21:パスワード | パスワードの大切さを知る | |
| | | | A22:ゲーム・スマホ・SNS | 仮想と現実の区別をつける | |
| C 主体的に学習に取り組む態度 | STEPS | 問題解決・探究における情報活用 の態度 | C1:試行錯誤し計画や改善しようとする態度 | 問題解決における情報の大切さを意識して行動する 情報の活用をふりかえり良さをみつけようとする | |
| | | | C2:多角的に情報を検討しようとする態度 | 事象と関係する事柄を見つけようとする 情報を複数の視点からとらえようとする | |
| | | | C3:責任を持って適切に情報を扱おうとする態度 | 人の作った物を大切に、他者に伝えてはいけない情報を守るようにする ICT機器を利用するときの基本的なルールを踏まえ行動しようとする | |
| | | | C4:情報社会に参画しようとする態度 | 情報や情報技術を適切に使おうとする | |
| | | | 関連教科 | 道徳「みんなのニュースがかり」(資料)特別活動「パスワードについて考えよう」 出前授業「安心してつかうために」(パンダイ) | |

| 分類要素 概要 | | 学習内容 | 3年生 | 4年生 |
|--------------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| A 知識・技能 | S スキル 様々な情報手段を活用するための基礎的な知識・技能を身につける | 目標 | ○コンピューターやインターネットの特性を理解して、情報を検索して収集し、ローマ字入力で簡単なスライドショーを作る。 | |
| | | A1:コンピューターの取り扱い | 充電ができる(残量の表示を確認する)音量を変える、アプリのログインログアウトができるマウスの使い方を学ぶ。簡単な図形を描き、移動や変形ができる。相互の位置関係をみながら適切な位置へ移動する | |
| | | A2:マウス、キーボード、タッチペンの使い方 A3:学習活動ソフト(スカイメニュー)の操作 A4:インターネットの使い方 A5:ファイル保存、フォルダ管理 A6:カメラ機能の操作 A7:文字入力(タイピングソフト) A8:プレゼンテーションソフトの操作 A9:表計算ソフトの操作 A10:プログラミングソフトの操作 関連教科 | 提出機能、発表機能を利用して授業に参加し発表することができる インターネットの使い方を理解する。検索の仕方を知る。必要な情報を検索できる。ブラウザの機能(リンク・お気に入り・戻る)を知る。 フォルダに名前をつける。データのコピー、保存、ファイルの整理ができる。 撮影した写真や動画をフォルダに保存することができる。簡単なスライドショーやアルバムの作成ができる。 キーボードを使ってローマ字入力ができる。タイピングソフトの中級編をマスターする。 簡単なスライドショーを作ることができる。 | 国語「新聞をつくらう」 「リーフレットで紹介しよう」 「誰もがかかわりあえるように」 |
| B 思考・判断・表現 | T ツール 収集した情報を精査し比較分析する | 目標 | メモをしたりに一時的に必要情報を収集することができ、情報を取得できなくなる | |
| | | B1:情報収集の方法(資料・インタビュー・アンケート・WEB検索) | ・図書室で図書・資料を探す ・ともだちにインタビューをしよう、アンケートをとって新聞をつくらう ・お話をききながら大事なことをメモしよう・インターネットで気になることを検索しよう | |
| | | B2:必要な情報の整理 B3:複数の情報の比較分析 | メモしたことから必要な内容を選んで伝えよう 友だちの調べたことと自分の調べたことの違いや良さを見つけよう | |
| E エクスプローラ | 自分の考えをまとめ、表現し発信する | 目標 | プレゼンテーションソフトを使って自分の思いや考えを表現することができる。表現方法を相手に応じて選択して、目的や相手に応じて適切に表現することができる。 | |
| | | B4:情報の発信 B5:情報を組み合わせて新たな考えの創 B6:発信内容の構成 B7:表現手段の選択・特性に合った発信方法の工夫 B8:受け手を意識した発信方法 | 1分間スピーチができる。A4サイズ1枚程度でまとめ新聞を書くことができる。 友だちの考えを聞くことができる。その考えをふまえて自分の考えを再考することができる。 はじめ・なか・おわりの構成で、なかの構成を充実することができる。 相手や目的に応じて自他の情報を組み合わせて表現する。 招待状、壁新聞、リーフレットの作成 地域の方や幼稚園のお友だちなど表現方法を選んで、伝えることができる。 | |
| | | B9:自分の情報活用の評価・改善 関連教科 | 自他の考えを比べながら自分の改善点を見つけることができる。収集した情報から課題を見つけて活動を実現するために見直しを立てて計画する。 社会「消防署の働き」 「むかしのからし、みつけた 人びとのからしと道 社会「くらしとごみ」 具」 | |
| A 知識・技能 | P プログラミング コンピューターの特性を活かして問題解決する | 目標 | 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えたりくりかえしたり条件によって動きを変えたりする命令の組み合わせを考える | |
| | | A11:プログラミングの活用 | 意図した簡単な動作を実現するために順序を考えたり、くりかえしたり、条件によって動きを変えたりする命令の組み合わせを考える 取り組みやすいように小さな動きに分解する コンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を実現するための命令の組み合わせを考える ピケットやスクラッチなどで操作を繰り返し動作の手順(アルゴリズム)を考える 自分の情報をふり返り手順の組み合わせをどのように改善すればよいのかを考える | |
| | | A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 | 社会「わたしたちのまち」「スーパーマーケット」 国語「説明文」 体育「ゲームの作戦作り」 算数「折れ線グラフと表」 理科「作ってあそぼう」 理科「天気と気温」「雲気とはたらき」 | ○情報モラルや情報セキュリティについて理解する |
| A 知識・技能 | S セキュリティ 安全かつ適切にICT機器を活用する | 目標 | 正確な情報の送受信をする(デマや誤送信をしない)勝手に他人の写真を公表してはいけないことを知る。 | |
| | | A15:発信者としての責任 | 不特定多数を意識してインターネットによる情報を発信する。 情報の発信や情報のやりとりをする場合のルール・マナーを知り守る 危険や不適切な情報に出会った時は大人に意見を求め、適切に対応する 情報機器を長時間することで健康に悪影響が出ることを知り適切に対応する 自分の情報や他人の情報を大切に扱う パスワードを自分で管理することができる | |
| | | A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティ A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い A21:パスワード A22:ゲーム・スマホ・SNS | 勝手にネットゲーム等会員登録しない。ネットゲームはおうちの人と約束を守る | |
| C 主体的に学習に取り組む態度 | STEPS 情報モラル・セキュリティについての態度 | 目標 | 目的に応じた情報の活用を見直しを立てようとする。情報のふり返り改善点を見いだそうとする。 情報同士のつながりを見つけようとする。新たな視点を受け入れて検討しようとする。 自分の情報や他人の情報の大切さをふまえて尊重しようとする | |
| | | C1:試行錯誤し計画や改善しようとする態度 C2:多角的に情報を検討しようとする態度 C3:責任を持って適切に情報を扱おうとする態度 | 目的に応じた情報の活用を見直しを立てようとする。情報のふり返り改善点を見いだそうとする。 情報同士のつながりを見つけようとする。新たな視点を受け入れて検討しようとする。 自分の情報や他人の情報の大切さをふまえて尊重しようとする | |
| | | C4:情報社会に参画しようとする態度 関連教科 | 情報通信ネットワークを協力してつかおうとする。 道徳「ネットゲームに夢中になると」(資料) (動画) 特別活動「軽い気持ちのID交換から」 出前授業「LINE」 | |

| 分類要素 | 概要 | 学習内容 | 高学年 | |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | 5年生 | 6年生 |
| A 知識・技能 | S 様々な情報手段を活用するための基礎的な知識・技能を身につける | 目標 | ○コンピューターやインターネットの特性を理解し、生活や学習活動において情報を正確に読み取り分析し、自分の考えを表やグラフでまとめたスライドショーを作ろう。 | |
| | | A1:コンピューターの取り扱い A2:マウス、キーボード、タッチパッドの使い A3:学習活動ソフト(スカイメニュー)の操作 A4:インターネットの使い方 A5:ファイル保存、フォルダ管理 A6:カメラ機能の操作 A7:文字入力(タイピングソフト) A8:プレゼンテーションソフトの操作 A9:表計算ソフトの操作 A10:プログラミングソフトの操作 関連教科 | 情報の編集や加工ができる。 複数のWEBページを開き閲覧することができる。 ・授業参加支援ソフト、ワープロや描画ソフトの中で、データのコピー、貼り付け、切り取りができる。 写真やイラストのトリミングができる。 文字のレイアウトを変更する。400字程度の文章を正確に入力することができる。 ・タイピングソフトの上級編を正しく入力することができる プレゼンテーションができる。文章や写真のレイアウトを考えて複数のスライドを作ることができる。 表やグラフを作成することができる。 意図した活動を実現するための操作方法や手順を知る。 | 総合「1学期の思い出」～PowerPoint～ 総合「修学旅行新聞作り」～Word～ 総合「2学期の思い出」～PowerPoint～ 総合「6年間の思い出」～PowerPoint～ 算数「形が同じで大きさがちがう図形を調べよう」 算数「データの持ちようを調べて判断しよう」 体育「跳び箱・マット運動」 家庭科「端午の節句」「七夕の節句」 「重陽の節句」「お正月行事と食べ物」 家庭科「入日の節句」「お盆の節句」 |
| B 思考・判断・表現 | T ツール 収集した情報を精査し比較分析する E 自分の考えをまとめ、表現し発信する エキスプロラ | 目標 | ・情報収集の手段を選択して自分に必要な情報を得ることができる。 ・情報活用して、情報を整理することができる。 | |
| | | B1:情報収集の方法(資料・インタビュー・アンケート・WEB検索) B2:必要な情報の整理 B3:複数の情報の比較分析 目標 B4:情報の発信 B5:情報を組み合わせて新しい考えの創出 B6:発信内容の構成 B7:表現手段の選択・特性に合った発信方法の工夫 B8:受け手を意識した発信方法 B9:自分の情報活用の評価・改善 関連教科 | 図書室で図書・資料を探す。インタビュー、アンケート、マーケティング、イメージマッピングWEB検索で必要な情報を探す。 複数の情報から必要な情報を整理する 複数の情報を比較分析する ・様々な情報手段を活用して必要な情報をまとめたり表現したりすることができる。 ・複数の表現手段を組み合わせて聞き手とのやり取りを含めて効果的に表現発信する。 自分の思いを簡潔に話す 複数の情報を組み合わせて新しい考えをする 起承転結の構成で内容を伝えることができる パワーポイント、動画、パンフレット、新聞、討論会など適切に選んで工夫することができる。 相手に応じて選択して適切に表現方法を変更することができる 問題を焦点化してゴールを明確にし、問題解決のために情報活用の計画を立てて調整しながら実行する。 | 社会「日本の国土」 音楽「作曲家を紹介しよう」 総合「自然教室に向けて」 国語「主張と事例」 国語「熟語の成り立ち」 国語「時計の時間と心の時間」 社会「国の政治のしくみと選挙」 社会「町人の文化と新しい学問」 社会「新しい日本、平和な日本へ」 社会「日本とつながりが深い国々」 家庭科「あなたは家庭や地域の宝物」 |
| A 知識・技能 | P コンピューター の特性を活かして問題解決する プログラミング | 目標 | コンピューターを使った問題解決を通し情報及び情報技術の活用をふりかえり改善点を論理的に考えよう | |
| | | A11:プログラミングの活用 A12:分解 A13:抽象化 A14:組み合わせ B10:アルゴリズム的思考 B11:評価・分析 B12:一般化 関連教科 | 意図した活動を実現するための操作方法や手順を知る。 図示により単純な手順の表現方法を理解する。 目的や意図に合わせて必要な要素を見だしコンピューターに命令するための記号に置き換える 意図した活動を表現するために複数の命令を組み合わせて効果的な方法を考える 改善点を論理的に考えることができる。 複数の命令を組み合わせてより効果的な組み合わせを考え出すことができる モデル化やシミュレーション等をおこない多様な立場や将来を想定して問題に対する解決策を考察する。 | 総合「アークテックロボ」 家庭科「ひとはりに心をこめて」 理科「照度反響ロボ」 総合「未来をよりよく生活するためのロボ」 家庭科「朝食から健康な1日の生活を①」 家庭科「まかせてね今日の食事を①」 |
| A 知識・技能 | S セキュリティ 問題解決、探求における情報活用 の態度 STEPS 情報モラル セキュ ティーにつ いての態度 | 目標 | ○情報モラルや情報セキュリティについて考える。 | |
| | | A15:発信者としての責任 安全かつ適切にICT機器を活用する A16:インターネット A17:ルールを作り守る A18:セキュリティ A19:情報技術と健康 A20:個人情報の取り扱い A21:パスワード A22:ゲーム・スマホ・SNS C1:試行錯誤し計画や改善しようとする態度 C2:多角的に情報を検討しようとする態度 C3:責任を持って適切に情報を扱おうとする態度 C4:情報社会に参画しようとする態度 関連教科 | 真偽のわからない情報を拡散してはいけないことを理解する。インターネット上には誤った情報もあることを理解して全てを信じてしまわない。 インターネットの特性を理解したコミュニケーションをする。よりよいネットワーク社会の在り方を考えて活用、交流する 何がルールやマナーに反する行為なのかを知り絶対におこなわない。「ルールやマナーを守る」ということの社会的意味を知り尊重する 書きこんだことは完全に消すことはできないことを知る 健康を害する行為を自覚する(ネット中毒、依存症)人の安全を脅かす行為をおこなわない 自他の個人情報を大切に第三者にまわらさない パスワードやコンピューターウイルス対策などで情報を守る方法があることを理解知る トラブル防止して適切に扱う(カメラ撮影や、投稿かきこみ、オンラインゲームなど) 複数の視点で想定して計画しようとする情報を創造しようとする。情報及び、情報技術の活用をふり振り返り効果や改善点を見ようとする。 情報を構造的に理解しようとする。 物事を批判的に考察しようとする 情報に関する自分や他者の権利があることを踏まえて尊重しようとする 通信ネットワーク上のルールやマナーをふまえて行動しようとする 生活の中で必要となる情報セキュリティについてふまえて行動しようとする 情報メディアの利用による健康の影響をふまえて行動しようとする 情報通信ネットワークは共用のものであるという意識を持って行動しようとする 情報や情報技術をよりよい生活や社会作りにかかわろうとする。 | 出前授業「ライン」「ドコモ」 道徳「カスミと携帯電話」 出前授業「LINE」「ドコモ」 |

6. ルール作りとポスターの掲示

タブレットの使用ルールを記したプリントである。“おもてなし”というインパクトのあるルールを用いることにより、タブレットルールの定着を図った。このプリントをラミネートして各教室に掲示している。

じょうずにつかおう！ みんなのタブレット！

やくそくをまもって たいせつにつかきましょう。

じゅんぴ 「お・も・て・な・し」

- **お**とさない。(画面がわれてしまいます。)
- **も**つときは両手で。(ていねいにはこびましょう。)
- **手**を洗う。(きれいな手でさわりましょう。)
- **な**くになったら充電。(電池の残量をたしかめましょう。)
- **し**ゃべらない。(しずかに。)



授業がはじまったら

- よいしせいですわりましょう。

机の真ん中で スフィンクスのひじをつかってキーボードをうちましょう。



- えんぴつや消しゴムをつかわないようにしましょう。(ゴミがパソコンにはさまったら故障します)
- デスクトップのがめんは変更ないようにしましょう。(みんなで使うのでフォルダの場所を変えません)
- 自分の作ったデータを保存したいときは先生の話をよく聞きましょう。(しゃべらない)

かたづけ

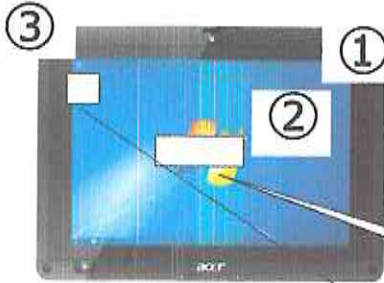
- 解決できない問題が発生した場合は、先生に言いましょう。
- かたづけるときも

お・も・手・な・し を忘れないでね！！！！



とても便利だけど、こわれやすいよ。みんな大切に 使おう！

電源を入れて、アプリをひらいてみよう



①側面の左端の電源ボタンを
長押しをします。

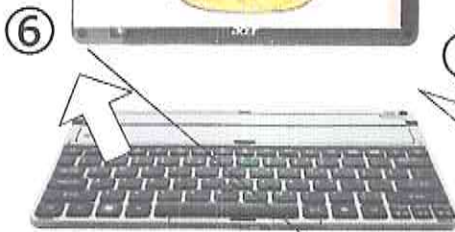


②サインインをクリックします。

③アプリのうえにカーソルをいどうさせて、ダブルクリックします。




④画面に スタート（ひまわりポケットなど）の絵がでできます。
3秒後に スタート画面に変わります。
ところで、あなたも気持ちをきりかえていますか？
勉強をスタートできますか？



⑤活動するときは
先生の話をよく聞いて、楽しい授業になるように協力しましょう。
充電ができていないかたしかめてね。なくなりそうなときは充電してね。

⑥電源の切り方

画面の左端⑥の 田 のボタンをクリックして、
(電源ボタン) をクリックして、シャットダウンをクリックします。

7. 【ステップアップ研修】

子どもたちに授業をする教師がまず ICT 機器に慣れ親しむためにステップアップ研修を毎月第3水曜の放課後に開催しました。

今までの授業にタブレット端末を取り入れていくとなんとなく便利になるような気がするけれど、、、。操作の方法すらわからない、、、。タブレット端末の活用に不安を感じる教員が多く、最初の一步が踏み出せないことが現状でした。そこで、タブレット端末など ICT 機器を活用してプレゼンテーションをするスキルや基本操作を学びあえる場、ICT 機器を用いた授業作りについて話し合える場を作りました。実践している教員が講師となり研修会を開きました。



◆iPad を使った効果的な授業作り (2019年7月)

富田林市立川西小学校の先生方にお越し頂き、iPad を使った教師指導型の授業実践を紹介していただきました。国語・算数・社会・音楽などを楽しく学べる教材が先生方の手作りだったことに驚き、自分たちでも作れそう！と興味を持つことができました。この研修を通して、授業で iPad を活用したいと思う教員が増えました。

- ① 大型テレビと iPad を接続する方法を知る。
- ② 「Keynote」の基本操作に慣れる。
- ③ 自己紹介カードを作る。
- ④ 作った教材をエアドロップで共有する。



◆学習活動ソフトウェア SKYMENU 研修 ①

(2020年12月)

学習活動ソフトウェア SKYMENU を用いた研修を行いました。



2年生の算数(三角形のしくみ)の教材を用いて、授業者用のタブレット操作方法と、学習者用のタブレット操作方法を学びあいました。授業者の画面を学習者のタブレットに投影したり、教材の配布・教材の回収をしたりしました。カメラ機能・スライド機能についてのスキルアップ研修を行いました。

◆プログラミング教材、アンプラグド教材の研修（2019年11月）

学研プラスから講師を招いて、アンプラグド教材の紹介をしていただきました。
プログラミング教材を用いて授業実践について学びあいました。

低学年向けの教材は ICT 機器を使わなくてもゲーム感覚で
プログラミング的思考を養うことができました

(参考資料)

「カードでピピっと はじめてのプログラミングカー」
「ロジカルキッズワーク」
「さわって学べる プログラミング図鑑」
「テラと7人の賢者」



◆マイクロビット、アーテックロボ2.0の研修（2019年8月、2020年1月）

第一回目は、大阪産業大学の山田啓次先生に、プログラミング教育に関する講演を行って頂きました。
また講演後には、アーテックロボを使った実技研修を行いました。

第二回目は、マイクロビット、アーテックロボ2.0を使った実技研修も行いました。

実際に動かしてみないとわからないもので、試行錯誤を繰り返し自分の思い通りにロボットが動いたとき、まるでエンジニアになったような気分で歓声があがりました。



◆1人1台タブレット端末を用いた自学習について（2019年10月）

光文書院の方に来ていただき、1人1台タブレット端末を用いた自学習の方法について紹介していただきました。復習や予習の内容が自分たちのレベルに応じて設定できることを知り、朝学習や授業の導入で活用できないか話し合いました。

◆学習活動ソフトウェア SKYMENU の研修 ② (2020年2月)

一年次公開授業後に、Sky株式会社の方を講師に招いて、SKYMENU の使用方法を教えてくださいました。①回目の応用編で講義をしていただき、児童に多様な考え方を引き出させるためのしかけがありました。提示の仕方を工夫することで授業の流れが変わるため効果的な使用が求められました。



(追っかけ再生、教材の配布方法、発表ノート、マッピング、画面合体、タイマー、プログラミング、画像貼り付け方法)

◆校務の ICT 活用に向けての研修

会議の資料作成、成績処理や通知表の作成など、教員の校務に ICT 活用を取り入れました。

① 職員会議資料のペーパーレス化(2020年1月より部分的に開始)

- ・各部会からの案件を共有フォルダから各自のパソコンに保存し閲覧しました。
- ・放課後の会議資料の印刷、ホッチキス止めの作業がなくなりました。



- ・会議前(左写真)…資料の準備ができたことをホワイトボードでお知らせしました。
- ・会議後(右写真)…(案)に変更や追記があった場合は(改)を作成して再保存するようにしました。

② 通知表のデータ化(2020年4月より開始)

光文書院の方を講師に招いて校務支援ソフト「ひまわり先生」の研修(8月、3月)をしました。成績処理、児童の所見の入力方法などを教えていただきました。

8. 【校内研究授業】

◆iPad を用いた授業公開（2019年9月）

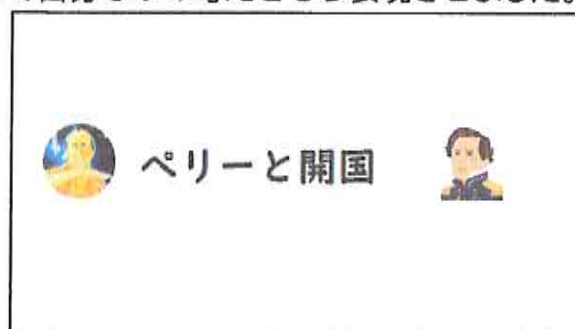
2019年7月におこなったステップアップ研修から、iPad を授業に取り入れる利点について興味を持つ教員が増えました。そこで、6年生社会科の授業公開をし、授業での子どもたちの様子や反応、また授業展開について教職員で研修をおこないました。討議会では、教材を作成するときのポイントなどを話し合いました。また和歌山大学の豊田充嵩先生にもお越し頂き、他校における ICT 機器を使った授業実践・カリキュラム・SKYMENEWに関する指導方法など様々なことを教えていただきました。

① 授業略案

| | | |
|-----------------|-----------------------------|----------|
| ・学年/教科 | 第6学年 社会科 | 授業者 瀬戸貴規 |
| 「明治の国作りをはじめた人々」 | 現代に生きるみんなは、将軍にどのような返事を返しますか | |

(授業の概要・ねらい)

社会科の授業(黒船来航)で iPad を用いた教師指導型の研究授業をしました。開国を迫られた将軍が時を超え、ラインで指導者に相談をしてきたという設定のもと、当時の時代背景や国際関係、開国後の日本の情勢から、開国すべきかどうかについて自分なりの考えをもち表現させました。



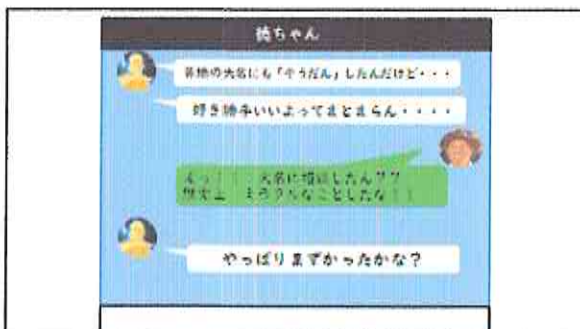
(授業展開)

1、ペリーが来た時の様子を見て分かることや・予想されることについて話し合う。

【ペリーが来た時の絵を見て！や？を出し合おう。】



2、鎖国を続けるか、開国をするか考える。またその他の意見もあれば考える。



【現代に生きるみんなは、将軍にどのような返事を返しますか】

現代に生きるみなさんは将軍に
どのような返事を返しますか

- 1、①開国しないほうがいいよ②開国していいよ
- 2、えらんだ番号を書き、理由を考える
⇒先生に見せる⇒ホワイトボードに1つ理由を書く。
⇒他の考えも考えてプリントに書く。
- 3、ペア⇒班⇒全体

- ペアで話し合う ○グループで話し合う。○全体で話し合う。
*7つの観点を参考にして自分の考えをもたせるようにする。
- 3、教科書P102、103を読む。
 - 4、学習のまとめをする。

(使用した ICT 機器と機能など)

- 使用機器 iPad、TV
- 使用機能 PowerPoint

(タブレット活用により期待できる効果やねらい)

○スライドの中に、動画や画像を組み込むことによって、子どもたちが視覚・聴覚を用いやすくなり授業に集中しやすくなる。

○黒板(子どもの考え)・TV(子どもたちの思考)と分けることで、授業にメリハリを出しやすくなりました。

(実践の感想、成果、子どもの変容や反応など)

○中心発問に至るまでの過程を、PowerPoint のスライドで用いて視覚的に説明したため、子どもたちの思考範囲が広がったと思います。

○スライドの中に画像だけではなく、ピンポイントで動画(子どもがイメージしにくい内容など)を用いたことで、本時の課題を理解し積極的に授業を受けているように思えた。



参考資料(ワークシート)

20 ペリーと開国②

(1) 1 回目に黒船が来た時の絵を見て、気付きや?を書こう(P98)

| | |
|-----------------|------------|
| 【人々の様子・恐っていること】 | 【開国】 |
| 【船】 | 【その他・感想など】 |

幕府が来る

(2) ☆アドバイザー
現代に生きるみんなは将軍にどのような返事を返しますか。

①開国をしないほうがいいよ ②開国していいよ

【参考にした番号】

【理由を2つ以上書きましょう。】

①書く→②先生に見せに行く→③ホワイトボードに1つ書く→④他も自分で考えてノートに書く。

(未来のこと・豆知識)

【開国したあとの日本】

①二つの不平等条約をアメリカなど5か国と結ぶことになる。

- 1、アメリカ人が、日本人に対して難をおかした場合、日本の法律で裁判ができない(治外法権)
- 2、輸出・輸入の品の税金の額は、日本で決めず、アメリカと相談して決める。(関税自主権)

②貿易によるマイナス面

- 3、外国との貿易が始まり、輸出がのびて、国内の品物が不足した。
- 4、輸出品を買いしめる者がでてきて、米や生糸の値段が何倍にもなった。
- 5、下級武士や町人の生活が苦しくなり、開国した幕府に対する不満が高まった

【開国をしなかった日本】

- 6、開国をしないと外国からの情報が入ってきにくい。
- 7、開国をしなければ、キリスト教が広まるおそれがない。
- 8、開国をしなれば、外国との貿易の利益は幕府が独占できる。

ふりかえり

9. 【教育委員会視察】 (2020年1月)

令和元年1月31日に、教育委員会の視察がありました。6年生の先生方が授業実践を行いました。

【6年1組 授業者 瀬戸貴規(学習活動ソフトウェア SKYMENU)】

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| ・学年/教科 | 第6学年社会科 |
| ・事例タイトル | なんちゃって国会を開こう！ |
| (授業の概要) | |
| <p>社会科の公民の授業で、学習活動ソフトウェア SKYMENU のアンケート機能、ノート機能を用いて授業を行いました。日本の総予算から、国民のために、「予算案・政策内容」を考えさせ、「予算案・政策案」をもとにして、ペア・グループ・全体で話し合い活動を行いました。また各省の予算案・政策内容に対して、「賛成」「反対」の判断をさせました。</p> | |
| (ねらい) | |
| <p>○日本の総予算から、国民のために、「予算案・政策内容」を考えることができる。 ○「予算案・政策案」をもとにして、ペア・グループ・全体で話し合い活動ができる。 ○各省の予算案・政策内容に対して、「賛成」「反対」の判断ができる。</p> | |
| (授業展開) | |
| <p>1、6つの〇〇省の中から自らの大臣を決める。 2、「国民のため」になるような内容を考えて、予算案を考える。 3、各省で、一番国民のためになる内容と予算を考える。 ①内容を考える②予算を考える③スカイメニューで、途中経過を集約する。(金額) 4、予想される反論・返答を考える。 5、議会を開いて、各大臣の予算請求について、スカイメニューの投票機能を用いて可決、否決を考える。 6、学習のふりかえりをする。</p> | |
| ・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など | |
| <p>○使用機器 タブレット TV ○使用機能 学習活動ソフトウェア SKYMENU(ノート・投影・投票機能)</p> | |
| ・伏山 STEPS との関連 | |
| <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル)<input checked="" type="checkbox"/>T(ツール)<input checked="" type="checkbox"/>E(エクスプローラー)<input type="checkbox"/>P(プログラミング)<input type="checkbox"/>セキュリティ</p> | |
| ・タブレット活用により期待できる効果やねらい | |
| <p>○意見の集約が簡単にでき、個人の考えが全体に反映されやすくなる。 ○学習活動ソフトウェア SKYMENU(投影・比較)を使うことによって、各班の意見を比較して考えることができる。</p> | |
| ・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など | |
| <p>○発表している内容が視覚・聴覚から入ることにより児童の集中力と理解力が向上した。 ○児童の「自分も授業に参加することができた」という思いが、次への学習意欲と積極性につながったと思う。 ○投票機能を使用すると短時間で、結果がでるため、授業に臨場感が出ていた。 ○タブレットを用いることで、書字・発表が苦手な子どもも参加することができていた。</p> | |

【本時で使用したワークシート、司会マニュアル】

○6つの中からなりたい大臣を決める。

めあて 政策案・予算案を先議会併用する。

総理大臣（先生）と議長（2名）

ステップ1 文部科学省、厚生労働省のように6つの中から大臣を決める。

私は 大臣

ステップ2 「国民のため」になるようなことを考えて、予算を請求して下さい。
*日本の総予算は77兆7125億円です。

何のためにお金を使う？

予算はいくらほしい？

ステップ3 各会で、一審議員のために内容と予算を考える。
議会の準備（前で発表、スクリーンメニューに書く、司会、書記）

内容と理由 予算はいくらほしい？

ステップ4 予想される反論・返答を考える。

| 予想される反論 | 返答 |
|---------|----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

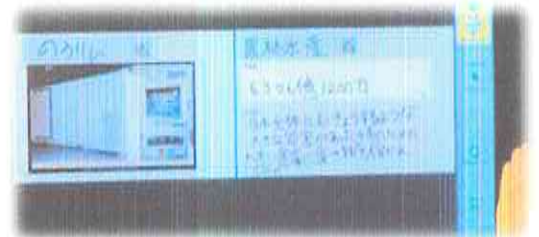
ステップ5 議会を開いて、各大臣の予算請求について、賛成、反対を考えよう。

| ○○省 | 予算請求（ようせいせいきゅう） | 賛成 | 反対 |
|------------------|-----------------|----|----|
| ①文部科学省（ぶんぶくがく） | | 賛成 | 反対 |
| ②厚生労働省（こうしろうど） | | 賛成 | 反対 |
| ③富田林水産省（とみんすいさん） | | 賛成 | 反対 |
| ④国土交通省（こくどこうつう） | | 賛成 | 反対 |
| ⑤環境省（かんげい） | | 賛成 | 反対 |
| ⑥防衛省（ぼうえい） | | 賛成 | 反対 |

なんちゃって国会

◎司会マニュアル◎

- ①『(起立) これから、なんちゃって国会をはじめます。(礼・着席)』
『議長をつとめます○○と申します。どうぞよろしく願いいたします。』
- ②『それではまず、○○省より、政策案を報告してもらいます。』
『順によんでいきますので、各代表の方は1分て報告をお願いします。』
- ③『それでは、○○省、政策案・予算案の報告をよろしく願いします。』(各1分)
- ④『それでは、○○省について審議を始めます。』
意見・質問のある方は挙手をお願いします。』
☆4~5人くらい当てたら次へ。
- ⑤『他に質問はないようですので、採決を取ります。』
『では、○○省の予算案の採決を行います。』
スクリーンメニューの賛成・反対ボタンをおしてください。』
- ⑥『賛成○○名、反対○○名、本議案は可決となりました』
*否決の場合は、「過半数の賛成がありませんでしたので、本予算案は否決となりました」
- ⑦『③に戻る・・・(次のチームに行く)』
- ⑧ 以上で、予定していた審議を終了いたします。
- ⑨ 『最後に、総理大臣からのお話です。』
『これで、議会を終わります。(起立、礼)』



【6年2組 授業者 友原泉美（プログラミング教材 アーテックロボ2.0）】

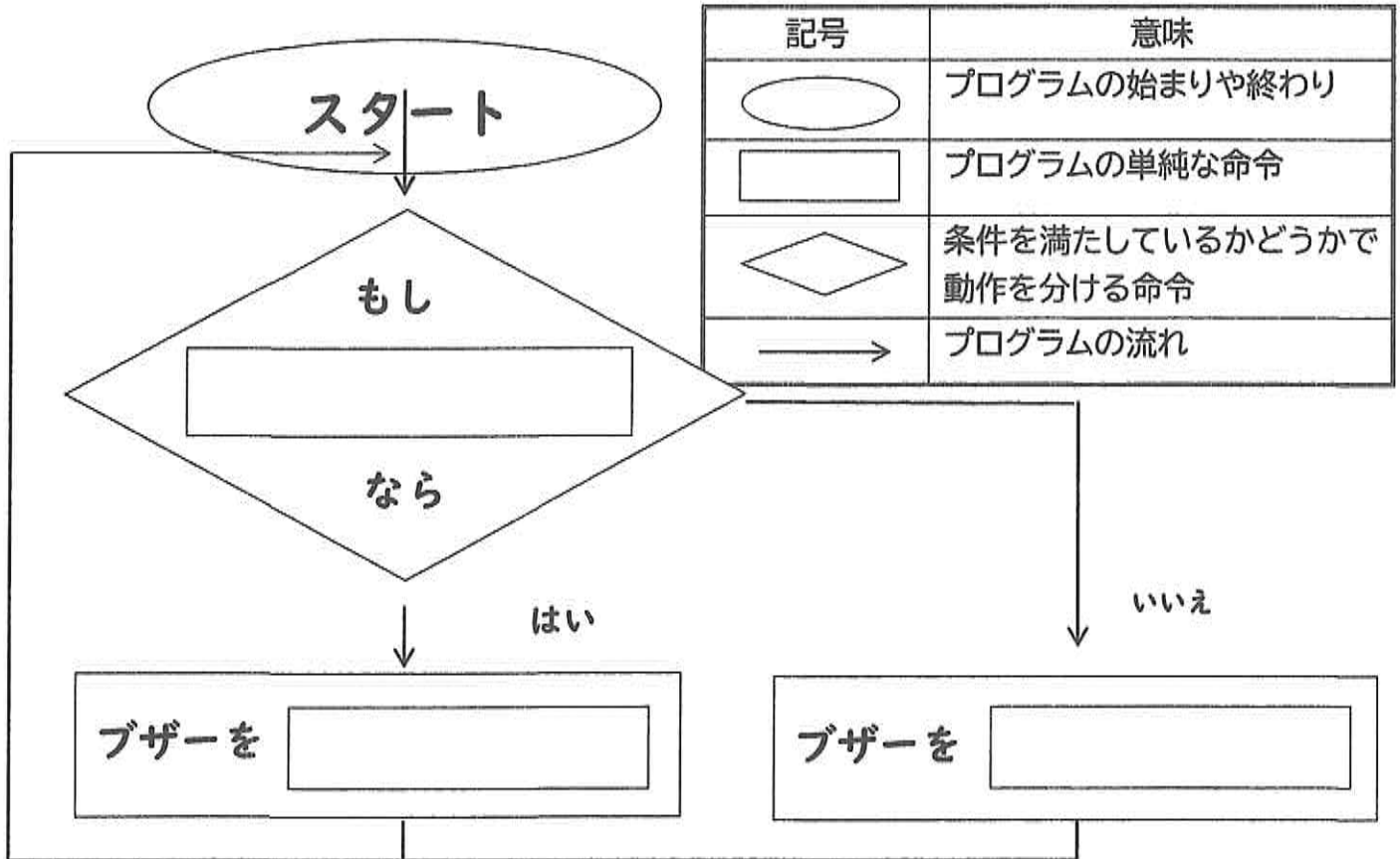
| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| ・学年/教科 | 第6学年理科 |
| ・事例タイトル | 地域の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを考えよう。 |
| <p>・授業の概要</p> <p>理科の発展的学習として、アーテックロボ2.0を用いてプログラミングの授業を行いました。温度センサーを利用したロボットを動かすことで、電気の効率的な利用について理解させました。また地域の方の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを協力して考えさせました。</p> <p>(ねらい)</p> <p>○温度センサーを利用したロボットを動かすことで、電気の効率的な利用について理解する。</p> <p>○地域の方の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを協力して考える。</p> <p>(授業展開)</p> <p>1、地域の方の困り感を伝え、プログラミングで何をつくれるか考える。</p> <p>2、本時の課題をつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">地域の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを考えよう。</div> <p>3、フローチャートでプログラムの手順を話し合い整理する。</p> <p>4、温度センサーから得られる値を利用して、周囲が暑いとコンピューターが判断する値を決める。</p> <p>5、フローチャートをもとにプログラムを作成する。</p> <p>6、作成したプログラムを実行し、条件の数値によって結果が変わることを確認する。</p> <p>7、ふりかえりをする。</p> | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 タブレット、アーテックロボ2.0</p> <p>○使用機能 学習活動ソフトウェア SKYMENU(投影・比較)</p> | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/>T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input checked="" type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティ</p> | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○学習活動ソフトウェア SKYMENU(投影・比較)を使うことによって、実態に応じてプログラムの一部を示したり、つまづいている個所について意見交流しやすい。</p> | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○地域の困り感をもとに、生活に役立つプログラムを考えるため、児童のモチベーションが高かったです。</p> <p>○アーテックロボ2.0を用いることによって、自分たちが考えたプログラミングで実際にロボが動くので話し合い活動が活性化されました。</p> | |



【本時で使用したワークシート】

伏山ってええやん②

6年 組 番 名前()



には、次のカードのどれかが入ります

まわりが暑い
 まわりが寒い
 鳴らす
 とめる

ふりかえり 今日授業で分かったことや考えたことを書こう。

10. 【一年次研究授業】 (2020年2月)

【2年1組 授業者 栗木陸行 (学習活動ソフトウェア SKYMENU)】

令和元年2月7日に、一年次の公開授業を行いました。

「新しい形の指導案」、「学習活動ソフトウェア SKYMENU を使った効果的な指導方法」、「伏山 STEPS(低学年の情報カリキュラム)」、「タブレットの使用方法」について提案させていただきました。

「新しい形の指導案」は、伏山 STEPS との系統性・ICT の活用・ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業作りとの関連性などを踏まえた内容になっています。

本時では国語の「ようすをあらわすことば」を学習活動ソフトウェア SKYMENU を用いて授業を行いました。さまざまな様子を表す言葉について知り、言葉への興味を広げさせ、語と語のつながりに注意して、文を書く力をつけることが目標です。



- ・学習支援ソフト (SKYMENU Class) 機能を使って、児童の入力状況を教師用タブレットで一覧表示しています。
- ・児童が記入したワークシートを大画面で提示したり、比較しています。



- ・ペアでの話し合い活動が円滑になるツールとしてタブレットとタッチペンを使う

どのようにICT機器を取り入れて情報活用能力を育んでいくのか。効果的なタブレットの活用方法とは。学習指導要領全面実施まであと2か月。一人一台タブレット環境で子どもたちに育みたい力を考えます。

Society5.0時代を生きぬく子どもたちの育成

伏山ってええやん！

～ペアで、グループで、みんなで、話し合い 問題解決する力をつける～

富田林市教育委員会研究委嘱
富田林市立伏山台小学校研究発表（1年次）
令和2年2月7日(金)

13時30分～受付

13時45分～公開授業 2年1組



伏山台小学校

富田林市伏山2-1-1

TEL0721-28-4106

FAX0721-28-6823



<https://www.city.tondabayashi.lg.jp/>
富田林市伏山台小学校

伏山ってええやん！は…

伏山ってええやん！という総合的学習・生活科では、プログラミングを使って地域とかがわり、つながることで見えてきた課題を解決したり、魅力や良さを発信し伝えたりします。この学習を通して、地域の人に感謝し、ふるさと伏山を大切に思う心が育ってほしいと願っています。

今年度実施の地域連携授業

- ・伏山の竹で水鉄砲をつくらう など
- ・だんじりをめいこく など



一年次の公開授業は…

上記にあげた情報活用能力の育成にむけて、ICT機器を取り入れた授業を提案します。本校2年生の子どもたちは、タブレットを手にしてどんな主体的で協働的な学びをみせてくれるでしょう。参加されるみなさんもうっしょに楽しんでください。



伏山STEPS… 情報活用能力5つの要素

S (スキル)

基礎的な知識・技能を身につける。

T (ツール)

収集した情報を精査し比較分析する。

E (イクスプローラ)

自分の考えをまとめ、表現し発信する。

P (プログラミング)

コンピュータの特性を活かし問題解決する手順を理解する。

S (セキュリティ)

安全かつ適切にICT機器を活用する。



第2学年 国語科 学習指導案

富田林市立 伏山台小学校
授業者 栗木 陸行

1,日 時 令和2年2月7日(金)第5時限(13:45~14:30)

2,場 所 第2学年1組教室

3,学年・組 第2学年1組 27名

4,教材名 「ようすをあらわすことば」

5,単元目標

○さまざまな様子を表す言葉について知り、言葉への興味を広げることができる。

○語と語のつながりに注意して、文を書くことができる。

6, 伏山 STEPS との系統性

| | |
|-----------|------------------------|
| S:スキル | A1:コンピュータの取り扱い |
| | A2:マウス、キーボード、タッチペンの使い方 |
| | A3:学習活動ソフト(スカイメニュー)の操作 |
| | A6:カメラ機能の操作 |
| E:エクスプローラ | B4:情報の発信 |

7, 単元の評価規準

【関】様子を表す言葉に興味をもち、さまざまな表現を探そうとしている。

【書】様子を表す言葉を適切に使って、つながりのある文を書いている。

【言】三種類の様子を表す言い方を知り、その使い方を理解している。

8, 指導計画(全4時間)

| | |
|---------|-------------------------------------------------------------------|
| 1 | ①「ようすをあらわすことば」を音読する。 ②教科書の写真を見て、雨の様子にぴったりと合う言葉をタブレットに書いて発表する。 |
| 2 | ③同じ写真でも様子を表す言葉はさまざまあることを知る。 |
| 3 本時 | ④様子を表す言葉を他にも見つけ、それらを使って短文を作ったり 紹介しあったりする。 ⑤擬態語、形容詞、比喩について整理する。 |
| 4 | ⑥変身する言葉(カンカン、ガンガンなど)で短文を作り、紹介し合う。 |

9, ICT の活用

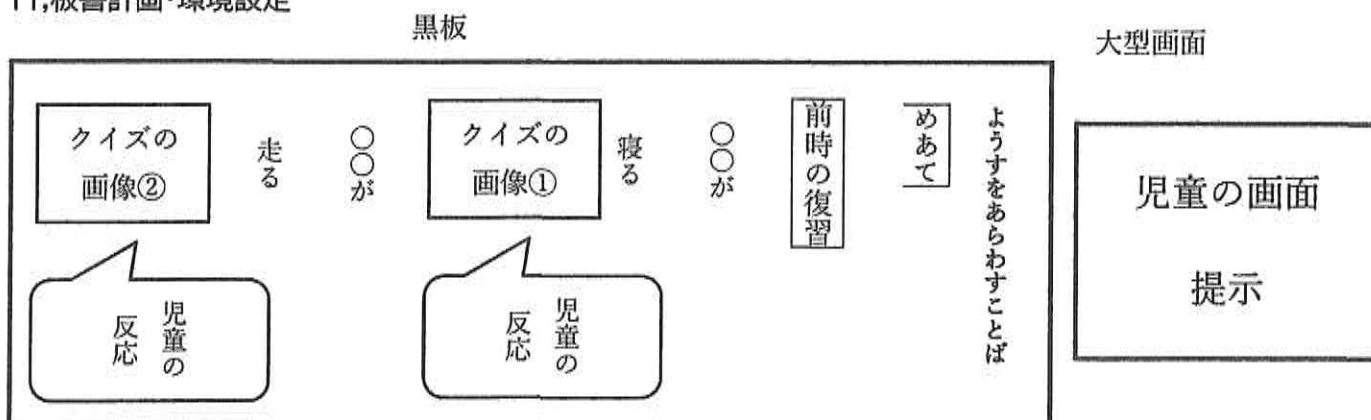
| | |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ICT 活用の場面 | <input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> 評価問題 |
| ICT 活用者 | <input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他() |
| 活用の目的 | <input checked="" type="checkbox"/> 資料(問題等)の掲示 <input checked="" type="checkbox"/> 自分で考える <input checked="" type="checkbox"/> 全体で交流する <input checked="" type="checkbox"/> 考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 学習のふりかえり <input type="checkbox"/> 評価問題を解く <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンの作成 |
| 活用コンテンツ | ・SKYMENU Class(発表ノート) |

10,ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業作り(学校教育目標との関連性)

◆授業におけるナチュラルサポート(基礎的環境整備)

| | |
|---|-------------------------------------|
| あ | 教室環境を確認する。(机の並び方、落ちているもの、収納状況、掲示物等) |
| い | 教科書、ノート等、必要なもののみを机の上に置いているか確認する。 |
| う | 授業のめあてを書き(貼る)、本時のポイントを明確に示す。 |
| え | 全員が静かになったことを確認してから話し始める習慣をつける。 |
| お | 板書を工夫する。(板書の量・書く位置、区切り線をつける、色の配慮等) |
| か | 今は、「聞くとき」「書くとき」「話すとき」を区別し、同時に提示しない。 |
| き | 大切な指示や内容ポイント等の大事なところは、何度か繰り返し説明する。 |
| く | 視覚的に示すことができる教材・教具を多用する。 |
| け | 本時のポイントを復唱し、まとめ、振り返りを行う。 |
| こ | 授業の中で何度か、リスタートの場面をつくる。 |
| さ | 全体への説明や指示はできるだけシンプルにする。 |

11,板書計画・環境設定



本時の目標
擬態語、副詞(形容詞)、比喩のちがいに気づいて整理する。

本時の展開

準備物 SKYMENU Class

| 学習活動・内容 | 留意点 | ICT 活用のポイント | ICT 活用の意図 | 評価規準 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| <p>○前時の復習をする。</p> <p>ようすをあらわすことばのクイズを考えよう</p> <p>○児童が作成した動画クイズを見て、ようすをあらわすことばを考える。</p> <p>ことばのひびきをあらわすことばは「どれくらいをあらわすことば」だぞえをあらわすことばの練習事項をもとに考えさせるようにする。</p> | <p>○児童が作成した動画クイズの動画を大画面で表示する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1人1台のタブレットを使い、くりかえし再生しながら言葉を考える ・学習支援ソフト(SKYMENU Class)機能を使って、児童の入力状況を教師用タブレットで一覧表示する | <p>児童</p> <p>教師</p> <p>高学年で画像や動画を取り入れたプレゼンテーションができることを目指す</p> <p>自分のペースで、学習できる</p> <p>全員の作業状況や意見の内容を瞬時に確認でき、戸惑う児童への個別支援や大事なポイントを丁寧に説明することができる</p> <p>板書用の短冊、ワークシート等の教具・教材を事前に準備する時間が短縮できる</p> <p>視覚的に示すことで全体への説明や指示をシンプルにすることができる</p> <p>黒板に貼られた短冊での仲間分け活動は代表児童しかできないが、タブレットの使用で全員が仲間分け活動を直接体験できる。またタッチペンの操作は書き写すことが苦手な児童も主体的に学習に参加できる</p> <p>考えを書き→発表するまでの流れがスムーズに行える</p> <p>児童の考えを視覚的に表示するため聞き逃しても確認することができる</p> <p>ワークシートの配布、回収がスムーズになる</p> | <p>既習事項(教科書) さんざん...ことばのひびきをあらわすはげしく...ことばのくらくらさをあらわすたきの上りに...たどえをあらわす</p> <p>・様子を表す言葉を使って、短文で表しているか。 ・様々な表現を探そうとしているか。</p> <p>ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業作りの視点 授業における デジタルサポート(基礎的環境整備)</p> <p>・言葉のひびきを表す言葉(擬態語)どれくらいを表す言葉(副詞・形容詞)たとえの言葉(比喩)のちがいに気づいて整理しているか。</p> | |
| <p>○全体で交流する。</p> <p>発表の語型(明)</p> <p>わたしは、○○はたとえをあらわすことばのなかま」と思っています。なぜなら「～みたいなのがあるからです。わたしは○○さんだから、ひびきをあらわすことばのなかま」と思っています。なぜなら「～だからです。」</p> | <p>・導入で出た表現を、発表ノートに入力してワークシートとして、活用できるようにする</p> <p>・ペアでの話し合い活動が円滑になるツールとしてタブレットとタッチペンを使う</p> <p>・児童が記入したワークシートを大画面で提示したり、比較したりする</p> | <p>児童</p> <p>教師</p> <p>黒板に貼られた短冊での仲間分け活動は代表児童しかできないが、タブレットの使用で全員が仲間分け活動を直接体験できる。またタッチペンの操作は書き写すことが苦手な児童も主体的に学習に参加できる</p> <p>考えを書き→発表するまでの流れがスムーズに行える</p> <p>児童の考えを視覚的に表示するため聞き逃しても確認することができる</p> <p>ワークシートの配布、回収がスムーズになる</p> | <p>・言葉のひびきを表す言葉(擬態語)どれくらいを表す言葉(副詞・形容詞)たとえの言葉(比喩)のちがいに気づいて整理しているか。</p> | |
| <p>○学習内容をふりかえる。</p> | <p>・発表ノートで、ふりかえりシートを配布、記入、提出する</p> | <p>児童</p> <p>教師</p> <p>ワークシートの配布、回収がスムーズになる</p> | <p>・言葉のひびきを表す言葉(擬態語)どれくらいを表す言葉(副詞・形容詞)たとえの言葉(比喩)のちがいに気づいて整理しているか。</p> | |

1年目から2年目へ

首席 杉谷 直美

忘れられません、待ち焦がれた40台のタブレットが職員室に届いた日のことを。丁寧に梱包された段ボール箱からまっさらなタブレットを取り出しました。1台ずつ番号シールを貼りながら、わくわくが止まりませんでした。放送室の大掃除をして設置された充電庫に接続されたタブレットから希望の光が点りました。このタブレットを手にして子どもたちとどんな授業をしようかな。授業の流れやアイデアは次々と浮かんできました。しかし、いざ教材研究を始めると…肝心のタブレットの使い方がわかりません。便利な機能だと紹介してもらっても、ちっとも便利だと思えません。授業で使う資料の写真を半分に切り取り、子どもたちに提示したいと思って操作を繰り返していると、こっちのタブレットでは写真の切り取り編集をトリミングと言い、他のソフトでは同じ機能なのにマスク編集と言うことがわかりました。

ファイルのアイコンをサムネイルにしておくとかピペからのトリミングが便利ですよ

パソコン用語に混乱。職員室で隣席の先生に教えてもらって、「写真を移動させて切りとること」と通訳しました。「便利」とは、2つ3つの方法を知っていて、そこからより良い方法を選んだ時に使う言葉です。今では、当たり前作業ですが、当初はすごく時間がかかりました。おかげさまで用途に合わせて写真編集のアプリを使いこなせるようになりました。

授業で使える便利なツールと認識するためには、実技研修はやはり必要でした。堪能な先生が毎回講師になって使い方の紹介をしました。説明書をみながら操作方法がわかると、放課後その先生が中心になり職員室で教え合う機会が増えました。教師のスキルアップのために1年目のステップアップ研修は引き続き2年目も継続していくことになりました。

いつでもどんなときでもタブレットで授業する必要があるのか？

情報教育指導計画や情報活用能力を育むカリキュラム(伏山 STEPS)の作成に全教職員が丸となって取り組みました。2年目は ICT 活用実践事例集を作成することになりました。

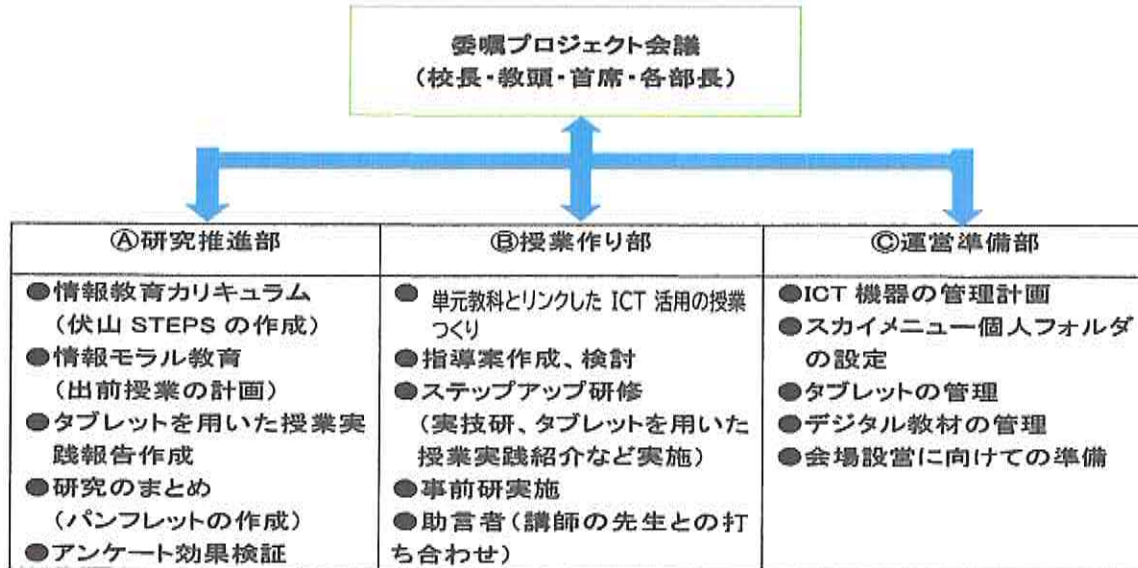
本校の年間指導計画の単元名の最後に(S)(T)(E)(P)(S)の記号があるのは、この教科のこの単元ならこの情報活用能力を育てられるのではないかと考えながら授業をおこなった賜物です。従来通り、黒板にチョーク一本で授業しても良いし、ホワイトボードで話し合いながら授業をすすめても良い。時には付箋に鉛筆でメモした方が効率的な場合もある。より良い方法を見出す手腕が求められました。次年度に向けて伏山 STEPS の改善点が見つかりました。

故障ととなりあわせの日々

タブレット学習やアーテックロボを用いてのプログラミング学習を進めていく中で、部品の故障や不具合は担任だけではどうすることもできませんでした。そこで、細かい部品の点検や充電庫の管理をおこなう部会を立ち上げました。また、二年目に向けて年間計画を作成しカリキュラムの見直しをおこなう部会、実技研修を企画し当日の指導案を検討する部会も新たに立ち上げました。これらを ABC プロジェクト部会と称して各部会が動き出します…

◇毎月第三木曜日の放課後に ABC 部会で話し合い、第四金曜日の放課後に委嘱プロジェクト会議をおこないました。

二年次委嘱発表に向けて（ICT活用した授業づくり）



令和2年度 伏山台小学校委嘱プロジェクト会議年間計画 (案)

令和2年4月1日

| | 4月 | 5月 | 6月 | 7月 | 8月 | 9月・10月 | 11月 | 12月 |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| ㉠ 研究推進部 | ・年間指導計画作成 ・情報モラル教育提案 ⇒カリキュラム化(出前授業ドコモ、パンダイ、ラインなど) ・情報教育カリキュラム<伏山 STEPS>作成 ・冊子の作成計画案作成⇒PDF化 ・アンケート作成処理⇒作成⇒まとめ⇒分析① ・ICT 機器活用授業実践の提案・集約 | ・全体会・討議会の方法、授業時間など当日の流れ立案② ・当日についての提案② ・パンフレット作成に向けて編集 | ・冊子の作成 (QRコード作成) | ・一学期に決まった内容を8月の夏季研で提案 | ・夏季研実施 冊子検討、編集 ・授業実践印刷依頼 | ・情報モラル教育、出前授業実践報告作成 ・各校案内周知 (市教委連絡) | ・冊子完成 (紙媒体印刷) ・配布準備 ・アンケート作成処理⇒作成⇒まとめ⇒分析② | ・発表終了後 アンケート作成処理⇒作成⇒まとめ⇒分析③ ・当日感想アンケート等ふりかえり結果まとめ報告 |
| ㉡ 授業作り部 | ・委嘱授業での授業内容(教科・単元)を決定する。(全員) ・アプリの使用方法を検討する。(バークード) ・授業内容を決定 ・ステップアップ研修企画・立案(パソコン関係) ・夏研修の企画・提案・講師斡旋 一回(委嘱授業に関係する) | ・本時(スカイメニュー、アーテックロボ)の指導案を持ち寄り考える ⇒ステップアップ研修で委嘱授業での指導案検討 | 教科指導におけるスカイメニューの授業内容を考える。 ⇒研究授業実施学年以外学年の指導案を1部作製 | ・ワークシートふりかえり、掲示物作成 ・タブレット活用とスカイメニューのカテゴリー分け ・単元教科・活用方法(タブレットの台数、人数などによる有効の有無の確認) ・カリキュラムに沿った授業を考える ⇒一学期に決まった内容(授業内容・実践)を8月の夏季研で提案 | ・夏季研 授業内容等提案 実技研実施 ・指導案検討 ・講師斡旋と打ち合わせ(山田先生、豊田先生、西岡先生) | ・事前研実施 指導案検討 | ・当日配布用指導案(PDF化) | |
| ㉢ 運営準備部 | ・学校における ICT 機器の管理計画立案 ・タブレット・アーテックロボの管理 ・スカイメニューの個人設定 ・アプリのインストール ・会場設営に向けて(掲示物、案内板などの準備計画) | ・タブレット・アーテックロボの管理 ・スカイメニューの個人設定 ・アプリのインストール | ・タブレット・アーテックロボの管理 ・スカイメニューの個人設定 ・アプリのインストール | ・学校におけるタブレットの管理方法計画 ・タブレット・アーテックロボの管理 ・夏季研職員作業 スカイメニュー、アプリのインストール等タブレットの整備・立案 | ・学校におけるタブレットの管理方法 R3年度へむけての立案② ・タブレット・アーテックロボの管理 ・夏季研職員作業 スカイメニュー、アプリのインストール等タブレットの整備 | ・会場設営計画案(準備物の発注) ・会場設営に向けて(掲示物、案内板などの作成) ・タブレット・アーテックロボの管理 | ・タブレット・アーテックロボの管理 | ・当日会場設営・受付、駐車場等 |

【コロナ渦における一学期の現状と研究授業実施に向けて】

現状(2020年7月)

- ①3密回避(給食時間・下校時間・使用階段を学年で分ける)
- ②基本的感染症対策(手洗い・消毒・うがい・検温確認)
- ③実施している学校行事(委員会:5、6年交流済み、専科指導、クラブ活動:4~6年)
→様々な教員が関与。他学年との交流を実施。
空間、人が固定のためクラスターや感染者が発生した場合濃厚接触者を特定できる。
- ④来校者
・教育委員会は研究委嘱実施に関して、複数の他校の教員が子どもと接するのはNG
→3密を回避できない場で児童が多数の保護者と関わるのはNG
- ⑤大阪府の方針

A

学校における新型コロナウイルス感染拡大への備え
(学校教育活動と感染拡大防止策との両立)

「分散登校」等の実施イメージ

| 「大阪モデル」のステージ | グリーン | イエロー | レッド |
|--------------|------------------------|------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 文科省「地域感染レベル」 | ← レベル1 → レベル2 → レベル3 → | | |
| 授業形態 | 平常授業 | 平常授業 | 分散登校・短縮授業 オンライン授業 |
| 教室の人数 | 通常(40人まで) | 通常(40人まで) | 20~15人程度 |
| 学校教育活動 | 通常 | 感染リスクの高い活動(近距離での活動、合唱・管楽器演奏等)について、感染症対策のさらなる徹底 | 感染リスクの高い活動(近距離での活動、合唱・管楽器演奏等)を実施しない |
| 感染症対策 | 基本的感染症対策(手洗い、マスクの着用等) | 基本的感染症対策(手洗い、マスクの着用等) | 基本的感染症対策(手洗い、マスクの着用等) 通学での密を避ける(時差通学等) |

B **濃厚接触者の定義とは**

※国立感染症研究所感染症疫学センターから出されている定義 (令和2年4月20日以降)

- ① 新型コロナウイルス感染症感染者と接触した日のはじまりを
「発症した日」→「発症した日の2日前」
- ② 濃厚接触と判断する目安を
「2メートル以内の接触」→「1メートル以内かつ15分以上の接触」があった場合



| 大阪モデル (緑・黄色 ver) | クラスターになりにくい空間 ・8.3m×8.3m ・教室の人数40人以下(密集) | 濃厚接触者が発生する可能性 | 学習形態 | 共有物 (ICT 機器) | 授業中に基本的感染対策 (手洗い・マスク・消毒・距離感など) *マスクに関しては、児童の実態におじて配慮する。 | 来校者の心配 ○→来校なし&来校するが対策可能 |
|----------------------------|------------------------------------------------|------------------|-------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 委嘱授業 ① 11月25日 2年生 | 児童+見学者人数<40にする。 (2学年で行うため、見学者分散) | 児童側・・○ 見学者・・△ | ① 全体交流 | タブレット | ○マスク、換気、検温 話し合い活動上での留意点 ・横並び(1m 空ける)→机の隊形 ・授業後に手洗い | ○少ない来校者(豊田先生、山田先生、市教委)→検温、密集しない空間作り |
| 委嘱授業 ② 11月25日 5年生 | 児童+見学者人数<40にする。 (2学年で行うため、見学者分散) | 児童側・・○ 見学者・・△ | ① 少数でのグループ活動(15分以下) ② 全体交流 | タブレット アーテック ロボ2.0 | ○マスク、換気、検温 話し合い活動上での留意点 ・横並び(1m 空ける)→机の隊形 ・授業後に手洗い ・15分ごとに換気を促す | ○少ない来校者(豊田先生、山田先生、市教委)→検温、密集しない空間作り |
| 委嘱授業 ③ 12月8日 | 普通教室 ⇒40人可 図工室で実施すれば可能 何人可? | 児童側・・○ 見学者・・△ | ① 少数でのグループ活動(15分以下) ② 全体交流 | タブレット | ○マスク、換気、検温 ・横並び(1m 空ける)→机の隊形 ・授業後に手洗い ・15分ごとに換気を促す | ○少ない来校者(豊田先生、市教委)→検温、密集しない空間作り |

変更点

- ① 参観・・・本校職員と、助言者の先生が参観し、その後討議会をおこなう。
最低限の来校者で、検温、密集しない空間作りをする。
- ② 学習形態がグループ活動メインの4年生と5年生の授業は、教室よりも広い図工室を使用して参観をする。そのため、研究授業の日程を2日にわける。
- ③ 市内の小中学校への発信・・・研究紀要を作成して本校ホームページにアップする。授業の動画記録を教育委員会の先生方に撮影してもらい次年度以降の研修に参画する。

機器の管理・利用のルールについて

本校には、windows タブレット40台、iPad が217台ある。また、プログラミング教育用の教具として、アーテックロボ12台とマイクロビット10台がある。多くの ICT 機器や教具があるので、以下のように管理をしたり、利用ルールを定めたりしている。

アーテックロボ・マイクロビットの管理



児童が収納しやすいように収納箱や袋にパーツの写真を貼り付けている。アーテックロボは、他の番号の分と混ざらないように1台ずつ異なる色のテープを貼ったり、収納袋もテープと同じ色の物にしたりしている。また、部会において、定期的にパーツの紛失チェックを行っている。

ICT 機器の利用ルールについて

IMG_7116.MOV

2種類のタブレットがあるので、種類ごとに利用予約表を作成している。アーテックロボに不具合がある時は、右の写真の用紙に記入し、担当者に渡すようにしている。

年間学習指導計画 (第1学年)

学年目標

ふわふわことばで みんななかよし

| | 国語 | 算数 | 生活 | 伏山STEPS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 4月 | いい てんき、おはなし たのしいな あつまってはなそう、えんぴつと なかよし、 どうぞ よろしく (T) なんて いおうかな、こんな もの みつけたよ、 うたに あわせて あいうえお、こえに だして よもう ききたいな、ともだちの はなし (T) たのしいな、ことばあそび | なかまづくりとかず (P) なんばんめ (P) | いちねんせいになったよ がっこうにはなにがあるのかな(E) がっこうたんけんにしゅっぱつだ (E) ぐんぐんのびろ (S) | |
| 5月 | はなの みち、としょかんへ いく (S) かきと かぎ、ふんをつくろう ねこと ねっこ、わけを はなそう おばさんと おばあさん | あわせていくつ ふえる といくつ (E) | さあ！みんなででかけよう (E) なにをしてあそぼうかな たのしかったことをつたえよう (E) | |
| 6月 | くちばし、おもちゃと おもちゃ あいうえおで あそぼう おおきくなった、おおきな かぶ はをへをつかおう | のこりはいくつ ちがいは いくつ (E) | なつがきたよ あつくなってきたね ぐんぐんのびろ (S) | |
| 7月 | すきな もの、なかに、おむすび ころりん、と しょかんと なかよし (S) こんな ことが あったよ (T) | どちらがながい (E) | げんきにそだて (S) パソコン室の使い方 (1) (S) マウスの使い方 (1) (S) | パソコン室の使い方 (1) (S) マウスの使い方 (1) (S) |
| 9月 | こえに だして よもう ききたいな、ともだちの はなし (T) たのしいな、ことばあそび やくそく、かたかなを みつけよう うみの かくれんぼ | わかりやすくせいりしよ う (T) 10よりおおきいかず (E) なんじ なんじはん (P) | みんなみんな大すきだよ いえのみんながたすけあっている よ わたしにできることあるかな (S) いえのみんながだいすきだよ | |
| 10月 | かずと かんじ、くじらぐも しらせたいな、見せたいな (E) まちがいを なおそう ことばを たのしもう | 3つのかずのけいさん (E) どちらがおおい (E) たしざん (E) | あきって気持ちがいいね どんなあきが見つかるかな (S) みんなであそぼう クリック、ドラッグの練習 (1) | クリック、ドラッグの練習 (1) (S) |
| 11月 | かん字の はなし、じどう車くらべ (S) じどう車ずかんをつくろう (T) かたかなを かこう | かたちあそび (S) ひきざん (E) | あきをたのしもう (E) 森あそび (E) 見つけたあきをつたえあおう (E) | アンブラグド学習 (3) (S) |
| 12月 | ともだちの こと、しらせよう (E) むかしばなしを よもう おかゆのおなべ、ものの名まえ わらしべちようじゃ、日づけと よう日、てが みで しらせよう (E) | どんなけいさんになるの かな? (E) けいさんびらみっど (T) | たのしみだね ふゆ休み もうすぐ お正月 | クリスマスカードの 作成 (3) (E) |
| 1月 | こえに 出して よもう ききたいな、ともだちの はなし (T) たのしいな、ことばあそび たぬきの 糸車、かたかなの かたち | おおきいかず (E) | わくわくふゆがやってきた きたかぜともだち (P) 情報モラル (1) (S) | 情報モラル (1) (S) |
| 2月 | ことばを 見つけよう、どうぶつ 赤ちゃん、これ は、なんでしょう | どちらがひろい (S) なんじなんぶん (P) たしざんとひきざん (E) | むかしからのあそびにちようせん (S) | アンブラグド学習 (5) (S) |
| 3月 | ずうっと、ずっと、大すきだよ にている かん字 いい こと いっぱい、一年生 (E) | かたちづくり (S) 1ねんのふくしゅう | たのしかったね1年かん おもいだしてみよう (E) さあもうすぐ2年生だ! (E) | |

| 音楽 | 図工 | 体育 | 道徳 | |
|---------------------------------------------------------------|----------------------|------------------------------|-------------------------------------------------------|-----|
| ちょうちょ ほか ゴーアンドストップ かもつれっしや | ねんどであそぼう せんあそび | ならびっこあそび ゆうぐあそび かけっこ | たのしい がっこう うまれたての いのち ありがとう | 4月 |
| サンダーバード ほか ひらいたひらいた わらべうた かたつむり、 | クレパスあそび① ねんどあそび | かけっこ リズムうんどう | ゆうたのへんしん なにを して いるのかな 「ありがとう」「ごめんなさい」 | 5月 |
| ぶんぶんぶん しろくまのジェンカ ジェンカ たんとうんでリズムを つくろう わくわくキッチン | クレパスあそび② なににみえるかな | てつぼうあそび 水あそび | つばめ あとかたづけ もりの ぶれせんと | 6月 |
| うみ ことばのリズムであそぼう | なつとあそぼう | 水あそび | ぞうさんと おともだち どうしてかな につぼんの おかし | 7月 |
| どれみのうた ドレミのキャンディー ためしてみよう | ねんどあそび クレパスあそび③ | かけっこ リレーあそび | オリンピック・パラリンピック はしの うえの おおかみ かずやくんの なみだ | 9月 |
| どことどこ まほうのど あのね どんぐりぐりぐり | こうさく① くじらぐも | ボールあそび マットあそび とびばこあそび | ひつじかいの こども そろって いるけど かぼちゃの つる どんな あいさつを しますか | 10月 |
| 音楽会の曲 ひのまる いろいろな音をみつけ よう | あきとあそぼう おはなしのえ | てつぼうあそび とびばこあそび ボールあそび | わたしが おねえさんよ にんじんばたけで おふろばそうじ 二わの ことり | 11月 |
| おとをききあって 行進曲 | クリスマスカードをつく ろう | なわとびあそび ボールあそび | 学校の かえりみち おかあさんの つくった ぼうし | 12月 |
| ねこのなきごえであそぼう 二匹のねこのゆかいな歌 おどるこねこ すずめがちゆん | こうさく② | なわとびあそび ボールあそび | おおひとやま うちゅうせんに のって やめろよ | 1月 |
| もりのくまさん フルーツケーキ おもちゃのちゃ ちゃちゃ おもちゃのへい たい | かみはんが クレパスあそび④ | なわとびあそび ボールあそび | あなたって どんな 人? はしれ、さんりくてつどう 休みじかん | 2月 |
| ほしの音楽 をつくろう、きらきらぼ し君が代 | クレパスあそび (まとめ) | ボールあそび おにあそび | 120てんの そうじ 花の かんむり ハムスターの 赤ちゃん | 3月 |

年間学習指導計画 (第2学年)

学年目標

友だちのいいところ いっぱいみつけよう

| | 国語 | 算数 | 生活 | 伏山STEPS |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4月 | <ul style="list-style-type: none"> ふきのとう ・図書館たんけん 春がいっぱい ・きょうのできごと ともだちをさがそう ・いなばの白うさぎ *しせいともち方 | <ul style="list-style-type: none"> たし算のしかたを考えよう ひき算のしかたを考えよう | <ul style="list-style-type: none"> わくわくするね2年生 おいしい野さいをそだてよう レッツゴー町たんけん① | |
| 5月 | <ul style="list-style-type: none"> たんぼぼのちえ ・かんさつ名人になろう 同じぶぶんをもつかん字 *ひらがなとかたかな | <ul style="list-style-type: none"> どんな計算になるのかな 長さをはかってあらわそう | <ul style="list-style-type: none"> レッツゴー町たんけん① つくろう あそぼう くふうしよう (P) | <ul style="list-style-type: none"> クリック、ドラッグの仕方 (S) アンブラグド学習 (P) |
| 6月 | <ul style="list-style-type: none"> うれしいことば ・かん字のひろば スイミー ・かたかなのひろば メモをとるとき ・こんなもの、見つけたよ *ことばをあつめよう | <ul style="list-style-type: none"> 100より大きい数を調べよう 水のかさをはかってあらわそう | <ul style="list-style-type: none"> レッツゴー町たんけん② | <ul style="list-style-type: none"> タイピング練習 (S) |
| 7月 | <ul style="list-style-type: none"> あったらしいな、こんなもの (S・E) 夏がいっぱい お気に入りの本をしょうかいしよう *よこに書くとき *かん字① | <ul style="list-style-type: none"> 時計を生活に生かそう | <ul style="list-style-type: none"> おいしい野さいをそだてよう | <ul style="list-style-type: none"> クリックでできる塗り絵 (S・E) イラスト作り (S・E) |
| 9月 | <ul style="list-style-type: none"> 雨のうた ・ことばでみちあんない かんじのひろば ・どうぶつえんのじゅうい ことばあそびをしよう ・なかまのことば *かん字① | <ul style="list-style-type: none"> 計算のしかたをくふうしよう ひっ算のしかたを考えよう さんかくやしかくの形をしらべよう (S・E) | <ul style="list-style-type: none"> みんな生きている おいしい野さいをそだてよう | <ul style="list-style-type: none"> 三角形や四角形を探そう (S・E) |
| 10月 | <ul style="list-style-type: none"> お手紙 ・主語と述語に気をつけよう かん字の読み方 ・秋がいっぱい そうだんにのってください *原こう用紙に書こう *かん字② | <ul style="list-style-type: none"> 新しい計算を考えよう | <ul style="list-style-type: none"> おいしい野さいをそだてよう もっと行きたいな 町探検 (P) | <ul style="list-style-type: none"> アンブラグド学習 (P) |
| 11月 | <ul style="list-style-type: none"> おもちゃの作り方をせつめいしよう かたかなで書くことば せかいーの話 ・かん字のひろば | <ul style="list-style-type: none"> 九九ビンゴ 九九をつくろう (E) | <ul style="list-style-type: none"> もっと行きたいな 町探検 | <ul style="list-style-type: none"> 九九の計算方法を発表しよう (E) |
| 12月 | <ul style="list-style-type: none"> わたしはおねえさん お話のさくしゃになろう ・冬がいっぱい *書きぞめをしよう | <ul style="list-style-type: none"> 九九をつくろう (E) | <ul style="list-style-type: none"> もっと行きたいな 町探検 | <ul style="list-style-type: none"> 九九の計算方法を発表しよう (E) |
| 1月 | <ul style="list-style-type: none"> ねこのこ ・にたいみのことば かん字の広場 ・おにごっこ ようすをあらわすことば (S・E) *書きぞめをしよう | <ul style="list-style-type: none"> 1000より大きい数をしらべよう 長い長さをはかってあらわそう | <ul style="list-style-type: none"> つたえ合おう 町のすてき情報モラル (S) | <ul style="list-style-type: none"> カレンダー作り (S・E) 動画を撮影 (S・E) 情報モラル (S) |
| 2月 | <ul style="list-style-type: none"> 見たこと、かんじたこと 楽しかったよ、二年生 ・カンジーはかせ ことばを楽しもう ・スーホの白い馬 *れんらくちょうに書こう | <ul style="list-style-type: none"> 図をつかって考えよう 分けた大きさのあらわし方をしらべよう はこの形をしらべよう | <ul style="list-style-type: none"> これまでのわたし これからのわたし (S・E) | <ul style="list-style-type: none"> 成長の記録 (S・E) |
| 3月 | <ul style="list-style-type: none"> すてきなところをつたえよう *二年生のまとめ | <ul style="list-style-type: none"> 計算ピラミッド 2年のふくしゅう | <ul style="list-style-type: none"> これまでのわたし これからのわたし (S・E) | <ul style="list-style-type: none"> 自分探検の発表 (S・E) |

| 音楽 | 図工 | 体育 | 道徳 | |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------|-----|
| 朝のリズム 手拍子リレーであそぼう | たのしいな おもしろいな ひみつのたまご ひかりのプレゼント | 集団行動 遊具を使ったあそび | 大きくなったね 金のおのぼり ぼんたとかんた 本がかりさんががんばっているね | 4月 |
| 天国と地獄 小さなはたけ やまびこごっこ かくれんぼ | にぎにぎねんじ ざいりょうからひらめき | かけっこ リレーあそび リズムうんどう | およげないりすさん 三びきは友だち おにいいちゃんの電話 | 5月 |
| どうぶつのはな 子犬のピンゴ 動物ラップであそぼう | しんぶんしとなかよし たのしかったよ ドキドキしたよ | ゆうぐあそび 水あそび | 一りん車 ありがとうって言われたよ あぶないよ | 6月 |
| びよんびよこロックンロール ことばのリズムであそぼう かえるのがっしょう | くしゃくしゃぎゅっ | 水あそび | ぎおんまつり タヒチからのともだち | 7月 |
| かっこう ドレミのトンネル音のかさまりやリズムを選んで 虫の声・虫の声ナガラタ | わっかでへんしん とろとろえのぐでかく おもいでをかたちに | マットあそび てつぼうあそび ゆうぐあそび | 花火にこめられたねがい るっべどうしたの いいところみつけた 虫が大きい アンリ・ファープル | 9月 |
| ジェットコースター どんな音がつかれるかな ゆかいなとけい | まどをひらいて 見て見ておはなし | マットあそび とびばこあそび ゆうぐあそび | お月さまとコロ さて、どうかな わりこみ | 10月 |
| 音楽会の曲 もりのたんけんたい ゆうやけこやけ | すてきなもののいっぱい はさみのあーと | てつぼうあそび ボールあそび | おじさんからの手紙 きつねとぶどう おばあちゃんお元気ですか くりのみ | 11月 |
| こぎつね むらまつり にほんのたいこ おまつりの音楽をつくらう | だんだんだんボール わくわくすごろく | とびばこあそび ボールあそび | なわとび わたしたちの校歌 やくそく | 12月 |
| そりすべり きしゃははしる しゅっぱつ ウンパッパ | ときめきコンサート つないで つるして ストローでこんにちは | なわとびあそび ボールあそび | きまりのない学校 どうしてないてるの ぐみの木と小鳥 ある日のくつばこで | 1月 |
| ディニクリング チャチャマンボ マンボナンバー5 | ともだちハウス たのしくうって | なわとびあそび ボールあそび | 七つの星 なまけにんじゃ あいさつがきらいな玉さま | 2月 |
| 春がきた君が代 みんなの音楽時計をつくらう ウィーンの音楽時計 おしゃべり音楽時計 | ともだち 見つけた! | なわとびあそび ボールあそび | 藤のゆうびん屋さん 生きているから | 3月 |

年間学習指導計画 (第3学年)

学年目標
なかよくやさしく 協力し合える3年生

| | 国語 | 社会 | 算数 | 理科 | 伏山STEPS |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------|----------------------------------------------|
| 4月 | よく聞いて、じこしょうかい どきん つづけてみよう きつきの商売 図書館たんていだん 漢字の広場① 春のくらし | わたしのまち みんな のまち(S・T・E) 学校のまわり | 九九を見なおそう 時ごとと時間のもと め方を考えよう | 生き物をさがそう たねをまこう | 調べ学習(S・T・E) |
| 5月 | 漢字の音と訓 *書くしせいと用具のあつかい方 *筆で書いてみよう もっと知りたい、友だちのこと 漢字の広場②言葉で遊ぼう 国語辞典を使おう こまを楽しむ 【じょうほう】全体と中心 気持ちをこめて「来てください」 *漢字の筆使い① | 市の様子 | 同じ数ずつ分けると きの計算を考えよう 大きい数の筆算を考 えよう | チョウを育てよう | |
| 6月 | 漢字の広場③ まいごのかぎ 俳句を楽しもう こそあど言葉を使いこなそう(S・T・E) 【じょうほう】引用するとき | はたらく人とわたした ちのくらし(S・T・E) | 長い長さをはかって 表そう 数をよく見て暗算で 計算しよう | 風とゴムの力のはたらき | 調べ学習(S・T・E) 情報モラル(S) |
| 7月 | 仕事のくふう、見つけたよ 【コラム】符号など 夏のくらし はじめて知ったことを知らせよう 鳥になったきょうりゅうの話 | 農家の仕事 | わり算を考えよう | 花のかんさつ 自由研究(1) | |
| 9月 | わたしと小鳥とすずと 夕日がせなかをおしてくる 山小屋で三日間すごすなら ポスターを読もう へんとつくり ローマ字(S) ちいちゃんのかげおくり *字形の整え方 | 工場の仕事(S・T・E) | 10000 より大きい数 を調べよう 大きい数のかけ算の しかたを考えよう | 自由研究(2) こん虫のかんさつ 植物の一生 | 調べ学習(S・T・E) パソコン入力(S) |
| 10月 | 修飾語を使って書こう(S・T・E) 秋のくらし はんで意見をまとめよう 漢字の広場④ すがたをかえる大豆 【じょうほう】科学読み物での調べ方(S) 食べ物のひみつを教えます(S・T・E) *漢字の筆使い② | 店ではたらく人(1) | わり算や分数を考え よう まるい形を調べよう | かげと太陽 | 調べ学習(S・T・E) |
| 11月 | ことわざ・故事成語(S・T・E) 漢字の意味 短歌を楽しもう 漢字の広場⑤ 文字の配列 | くらしを守る(S・T・E) | 数の表し方やしくみ を調べよう 重さをはかって表そ う | 光のせいしつ | 調べ学習(S・T・E) |
| 12月 | 三年とうげ たから島のぼうけん 冬のくらし *書きぞめ(1) | 火事からくらしを守る (S・T・E) | 分教を使った大きさ の表し方を調べよう | 電気で明かりをつけよう | |
| 1月 | 時のくふうを楽しもう カンジーはかせの音訓かるた(S・T・E) 漢字の広場⑥ ありの行列 つたわる言葉で表そう *書きぞめ(2) | 事故や事件からくらし を守る(S・T・E) | 口を使って場面を式 に表そう かけ算の筆算を考え よう ●倍の計算 | じしゃくのふしぎ これまでの学習をつなげ よう | 調べ学習(S・T・E) |
| 2月 | これがわたしのお気に入り コンピュータのローマ字入力(S) わたしたちの学校じまん(S・T・E) 【言葉のまど】様子をくわしく表そう *ひらがなの筆使い 学習をいかして | 市のうつりかわり | 三角形を調べよう (S・T・E) わかりやすく整理し て表そう(S・T・E) | 音のせいしつ ものと重さ | 三角形見つけ(S・T・E) 学校じまん紹介(S・T・E) パソコン入力(S) |
| 3月 | モチモチの木 *小筆で書こう | 市の様子と人々のくらし のうつりかわり(S・ T・E) | ●そろばん ●考える力をのぼそ う ●3年のふくしゅう | おもちゃランド(S・T・E) | 調べ学習(S・T・E) タイヤを使ったロボット作り(P) |
| 音楽 | 図工 | 体育 | 道徳 | 英語 | |

| | | | | | |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----|
| ちいさな世界 アラムサムサム リズムながま | しぜんの色 絵のぐ+水+ふで =いいかんじ! ぬのをつないで | 集団行動 (基本) 走・跳の運動 (器械) 鉄棒運動 | 1 赤ちゃんもごはん食べてるよね 2 もっと調べたかったから 3 おじいちゃんとの楽しみ | Unit 1 Hello, friends! あいさつをして 友達になろう | 4月 |
| 春のおがわ きらきらおひさま | くるくるランド 切ってかき出しく っつけて わたしの6月の絵 | (基本) 力試しの運動 (基本) 走・跳の運動 表現運動 | 4 きいてるかいオルタ 5 心をしずめて 6 さと子の落とし物 7 足りない気持ちは何だろう | Unit 2 How are you? ごきげんいかが? | 5月 |
| リコーダーをふいてみ よう 茶摘み ドレミの歌 | ふき上がる風にの せて み近なしぜんの 形・ | (器械) 鉄棒運動 (水泳) 浮く・泳ぐ | 8 ちゃんと使えたのに 9 あこがれの人 10 ふろしき 11 同じ小学校でも | Unit 3 How many? 教えてあそぼう | 6月 |
| この山光る ホルディリディア いろいろな声で表現し て遊ぼう | | (水泳) 浮く・泳ぐ | 12 ごめんね、サルビアさん | Unit 4 I like blue. 好きなものを伝えよう | 7月 |
| うさぎ リコーダーの帰り道 旋律作り ユモレスク 白鳥 | ペタペタひらくと 「小さな自分」の お気に入り | (基本) 走・跳の運動 (器械) マット運動 (器械) 鉄棒運動 | 13 学級しょうかい 14 どんどん橋のできごと 15 みんなのわき水 16 お母さんの「ふふふ」 | Unit 5 What do you like? 何が好き? | 9月 |
| 音楽会の曲 十五夜さんのもちつき 陽気なかじや 富士山 | くぎうちトントン 空きようきのへんし ん | (器械) 跳び箱運動 (基本) 走・跳の運動 | 17 お父さんからの手紙 18 たからさがし 19 同じなからまだから 20 うまくなりたいけれど | Unit 6 ALPHABET アルファベットと なかよし(1) | 10月 |
| 日本や世界の子どもの歌 森の子守歌 | ことばから形・色 | (基本) 力試しの運動 バスケットボール型 ゲーム | 21 お母さんのせいきゅう書 22 バスの中で 23 まどガラスと魚 24 木の中にバットが見える | Unit 6 ALPHABET アルファベットと なかよし(2) | 11月 |
| 雪のおどり まほうのチャチャチャ リズム仲間であそぼう | ゴムゴムパワー | バスケットボール型 ゲーム | 25 いつもありがとう 26 「おもてなし」ってなあに | Unit 7 This is for you. カードを送ろう(1) | 12月 |
| 聖者の行進 あくびのうた 冬さんさようなら | ねん土マイタウン 土でかく | (基本) なわとび運動 バスケットボール型 ゲーム | 27 いちばんうれしいこと 28 助かった命 29 れいぎ正しい人 | Unit 7 This is for you. カードを送ろう(2) | 1月 |
| 組曲「アルルの女」から パフ | マグネットマジック ひもひもワールド | バスケットボール型 ゲーム | 30 ぼくのボールだ 31 ダブルブッキング 32 たつきゅうは四人まで 33 ぼくを動かすコントローラー | Unit 8 What's this? これなあに? | 2月 |
| 音の響きや組み合わせ を楽しもう 君が代 | いろいろつして | サッカー型ゲーム (保健) 健康 体の発 育 | 34 ジュースのあきかん 35 光の星 | Unit 9 Who are you? きみはだれ? | 3月 |

年間学習指導計画（第4学年）

学年目標

友だちを思いやり、一歩ふみだそう

| | 国語 | 社会 | 算数 | 理科 | 伏山STEPS |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------|
| 4月 | こんなところが同じだ 春のうた／つづけて 白いぼうし 図書館の遺人になろう 漢字の組み立て 漢字辞典の使い方 春の楽しみ | わたしたちの県 日本地図を広げて 県の広がり | 学びのとびら 1億より大きい数を調べよう グラフや表を使って調べよう（S・T・E・P） | 自然にせまる 春の生き物 | |
| 5月 | 聞き取りメモのくふう／【コラム】話し方や聞き方から伝わること 漢字の広場① 思いやりのデザイン／アップとルーズで伝える／【じょうほう】（S・T・E・P） 考えと例 カンジーはかせの都道府県 お礼の気持ちを伝えよう | 住みよいくらしをつくる 水はどこから | わり算のしかたを考えよう 角の大きさの表し方を調べよう | 天気と1日の気温（T・E・P） 地面を流れる水のゆくえ | |
| 6月 | 漢字の広場② 一つの花 つなぎ言葉のはたらきを知ろう 短歌・俳句に親しもう 【じょうほう】要約するとき | 水はどこから ごみのしよりと利用（S・T・E） | 小数のしくみを調べよう | 電気の働き（T・E・P） | 新聞調べ学習（S・T・E） |
| 7月 | 新聞を作ろう／【コラム】アンケート調査のしかた（S・T・E） カンジーはかせの都道府県 夏の楽しみ 事実にもとづいて書かれた本を読もう／ランドセルは海をこえて | ごみのしよりと利用 | 考える力をのばそう そろばん | 夏の生き物 夏の夜空 自由研究 | 新聞調べ学習（S・T・E） |
| 9月 | 忘れもの／ぼくは川 あなたなら、どう言う パンフレットを読もう いろいろな意味をもつ言葉 漢字の広場③ | 自然災害からくらしを守る 地震からくらしを守る | わり算の筆算を考えよう 倍の見方 | 自由研究 月や星の動き とじこめた空気や水 | |
| 10月 | ごんぎつね 秋の楽しみ クラスみんなで決めるには 漢字の広場④ | きょう土のはってんにつくす 県内の文化財や年中行事 | およその数の使い方や表し方を調べよう 算数で読みとこう 計算のやくそくを調べよう | ヒトの体のつくりと運動 秋の生き物 | |
| 11月 | 世界にはこる和紙／【じょうほう】百科事典での調べ方／伝統工芸のよさを伝えよう 慣用句 短歌・俳句に親しもう 漢字の広場⑤ | 谷に開かれた台地に水を引く | 四角形の持ちょうを調べよう | みんなで使う理科室 ものの温度と体積 | |
| 12月 | ブラクナスの木 感動を言葉に 冬の楽しみ | 谷に開かれた台地に水を引く | 分数をくわしく調べよう どのように変わるか調べよう | ものの温度と体積 | |
| 1月 | 自分だけの詩集を作ろう 熟語の意味 漢字の広場⑥ ウナギのなぞを追って | 特色ある地いきと人々のくらし 焼き物をつくるまち・丹波篠山市 | 広さの表し方を考えよう | 冬の夜空 冬の生き物 もののあたたまり方 | |
| 2月 | つながりに気をつけよう もしものときにそなえよう | 世界とつながるわたしたちの県 | 小数のかけ算とわり算を考えよう どんな計算になる | 水のすがた | |
| 3月 | 調べて話そう、生活調査隊 まちがえやすい漢字 初雪のふるE | コウノトリを育てるまち・豊岡市／城を守るまち・姫路市（選択） いかす | 箱の形の特ちょうを調べよう 考える力をのばそう 4年のふくしゅう | 水のゆくえ これまでの学習をつなげよう 生き物の1年間 | |

| 音楽 | 図工 | 体育 | 道徳 | 英語 | |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----|
| TODAY 早口言葉でラップを楽しもう | 見つけたよ ためたよ／形や 色を楽しもう 絵の具でゆめもよう 光とかげから生まれる形 立ち上がれ！ねん土 | ・集団行動 ・短距離走 | あなたの時間にいのちをふきこめば B感謝 日覚まし時計 A節度 節制 あいさつができた B礼儀 小さな草たちにはく手を D自然愛護 | Unit 1 Hello, world! 世界の色々なことばであいさつ をしよう | 4月 |
| さくらさくら さくら変奏曲 ブバボ サウンドオブミュージック | まぼろしの花 おもしろアイデアボックス | ・表現運動 ・短距離走 ・リレー | さち子のえがお A善悪の判断 海をこえて C国際理解 国際親善 ちこく B相互理解 寛容 | Unit 2 Let's playcards. 好きな遊びを伝えよう | 5月 |
| エーデルワイス トルコ行進曲 メリーさんの羊 | つつんだアート | ・鉄棒運動 ・マット運動 ・水泳 | 決めつけないで C公正 公平 社会正義 いのりの手 B友情 信頼 雨のバスでいりゅう所で C規則の尊重 | Unit 3 I like Monday. 好きな曜日は何かな | 6月 |
| メヌエット ラバースコンチェルト せんりつ作り まきばの朝 | ゆめのまちへようこそ | ・水泳 | ええことするのは、ええもんや ぼくの草取り体験 C勤労 公共の精神 | Unit 4 What time is it? 今、何時？ | 7月 |
| ハローサミング もののけ姫 ゆかいに歩けば とんび | わすれられないあの時 | ・短距離 ・リレー | 家族の一員として C家族愛 家庭生活の充実 ほんとうに上手な乗り方とは A節度 節制 花さき山 D感動 畏敬の念 がむしゃらに A希望と勇気 努力と強い意 志 自律 自由と責任 | Unit 4 Unit 5 Do you have apen? おすすめの道具箱をつくろう | 9月 |
| ソーラン節 おはやしのリズム サンバの音楽 おどれサンバ サムルノリ | トトロ、カチコチ、ワールド ギョギョクリエーター | ・跳び箱運動 ・ベースボール型ゲ ーム | 遠足の朝 A善悪の判断 自律 自由と責任 いじりといじめ C公正 公平 社会正義 雨とどの様 絵はがきと切手 B友情 信頼 | Unit 5 Unit 6 alphabet アルファベットで文字遊びをし よう | 10月 |
| 音楽会の曲 | 光のさしこむ絵 | ・走り幅跳び ・保健 | つくればいいでしょ A個性の伸長 交かんメール Cよりよい学校生活 集団生 活の充実 ヒキガエルとロバ D生命の尊さ お父さんのじまん C伝統と文化の尊重国や郷 土を愛する態度 | Unit 6 Unit 7 What do you want? ほしい物は何かな | 11月 |
| 水上の音楽 アラホーンパイプ | すみですみか 幸せを運ぶカード | ・バスケット型 ゲーム ・縄跳び運動 | 新次のしょうぎ A正直 誠実 聞かせて、君の声を！ D自然愛護 心と心のあく手 B親切 思いやり | Unit 7 | 12月 |
| 音階から音楽をつくろう 朝の歌 | 森の芸術家 | ・バスケット型 ゲーム ・持久走 ・縄跳び運動 | 朝がくると ネコの手ボランティア C勤労 公共の精神 金色の魚 A節度 節制 浮世絵一海をわたったジャパン・ブルー | Unit 8 This is my favorite place. お気に入りの場所を紹介しよう | 1月 |
| ラクンパルシーグ ノルウェー舞曲第2番 こきよの春 グッデーグッバイ | ゴー！ゴー！ドリームカー | ・縄跳び運動 ・サッカー型ゲーム | 三つのつつみ B親切 思いやり 「まっ、いいか」でいいのかな フィンガーボール B礼儀 | Unit 8 Unit 9 This is my day. 私の一日 | 2月 |
| 君が代 音楽づくり 歌劇「魔笛」 | ほってすって見つけて からだでかんしょう | ・サッカー型ゲーム ・初級指導 | よわむし太朗 A善悪の判断 自律 自由と 責任 にぎりしめたいね B相互理解 寛容 かわいそうなぞう | Unit 9 | 3月 |

年間学習指導計画 (第5学年)

学年目標
高学年として思いやりのある行動を
すすんでしよう

| | 国語 | 社会 | 算数 | 理科 | 伏山 STEPS (情報) |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4月 | <ul style="list-style-type: none"> ・教えて、あなたのこと (S・E) ・なまえつけてよ (S・E) ・図書館を使いこなそう (T・S) ・漢字の成り立ち | <ul style="list-style-type: none"> ・世界の中の国土 (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・整数と小数 ・直方体や立方体の体積 (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> 花のつくり | |
| 5月 | <ul style="list-style-type: none"> ・きいて、きいて、きいてみよう (S・E) ・漢字の広場① ・見立てる、言葉の意味がわかること (S・T・E) ・原因と結果 | <ul style="list-style-type: none"> ・国土の地形の特色と人々のくらし (S・T・E) ・低い土地のくらし (S・T・E) ・高い土地のくらし (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・比例 | <ul style="list-style-type: none"> 植物の発芽と成長 | |
| 6月 | <ul style="list-style-type: none"> ・和語・漢語・外来語 (T) ・日常を十七音で (S・T・E) ・古典の世界 (S・T) ・目的に応じて引用するとき (S・T・E・S) ・みんなが過ごしやすい町へ (S・T・E・S) | <ul style="list-style-type: none"> ・国土の気候の特色と人々のくらし (S・T・E) ・あたたかい土地のくらし (S・T・E) ・寒い土地のくらし (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・小数のかけ算 ・小数のわり算 ・小数の倍 | <ul style="list-style-type: none"> メダカの誕生 | <ul style="list-style-type: none"> 米作りの計画 (P) アーテックロボ (S・T・P・E・S) |
| 7月 | <ul style="list-style-type: none"> ・同じ読み方の漢字 ・作家で広げるわたしたちの読書 (S・T・E・S) | <ul style="list-style-type: none"> ・くらしを支える食料生産 (S・T・E) ・米作りのさかんな地域 (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・合同な図形 (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ヒトの誕生 台風と気象情報 | <ul style="list-style-type: none"> アーテックロボ (S・T・P・E・S) |
| 9月 | <ul style="list-style-type: none"> ・からたちの花 ・どちらを選びますか ・新聞を読もう (S・T・E・S) ・敬語 (T) ・たずねびと (S・T) | <ul style="list-style-type: none"> ・水産業のさかんな地域 (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・図形の角 (S・T・E) ・偶数と奇数、倍数と約数 | <ul style="list-style-type: none"> 花から実へ | <ul style="list-style-type: none"> アーテックロボ (S・T・P・E・S) |
| 10月 | <ul style="list-style-type: none"> ・漢字の広場② ・漢字の読みと使い方 ・よりよい学校生活のために (STEPS) | <ul style="list-style-type: none"> ・くらしを支える工業生産 (S・T・E) ・これからの食糧生産 (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・分数と小数、整数の関係 ・分数のたし算とひき算 | <ul style="list-style-type: none"> 雲と天気の変化 | <ul style="list-style-type: none"> 臨海通信を作ろう (S・T・E) アーテックロボ (S・T・P・E・S) |
| 11月 | <ul style="list-style-type: none"> ・固有種が教えてくれること (T) ・漢字の広場③ ・グラフや表を用いて書こう (S・T・E) ・古典・芸能の世界一 (S・T) ・カンジ博士の暗号解説 ・古典の世界 (二) (S・T) | <ul style="list-style-type: none"> ・自動車工業のさかんな地域 (S・T・E) ・工業生産を支える輸送と貿易 (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・平均 ・単位量当たりの大きさ | <ul style="list-style-type: none"> 流れる水のはたらき | <ul style="list-style-type: none"> アーテックロボ (S・T・P・E・S) |
| 12月 | <ul style="list-style-type: none"> ・漢字の広場④ (S) ・やなせたかしーアンパンマンの勇氣 ・あなたはどうか考える (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・これからの工業生産とわたしたち (S・T・E) ・情報産業とわたしたちのくらし (S・T・E・S) | <ul style="list-style-type: none"> ・四角形と三角形の面積 (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ふりこのきまり | |
| 1月 | <ul style="list-style-type: none"> ・生活の中で詩を楽しもう ・方言と共通語 (S・T) ・漢字の広場⑤ ・想像力のスイッチを入れよう (S) | <ul style="list-style-type: none"> ・情報を活かす産業 (S・T・E・S) ・情報化社会をいきる (S・T・E・S) | <ul style="list-style-type: none"> ・割合 ・帯グラフと円グラフ (S・T・E) ・変わり方調べ | <ul style="list-style-type: none"> もののとけ方 | |
| 2月 | <ul style="list-style-type: none"> ・複合語 ・伝わる表現を選ぼう ・この本、おすすめします (S・T・E・S) | <ul style="list-style-type: none"> ・環境と私たちのくらし (S・T・E) ・自然災害を防ぐ (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・正多角形と円周の長さ (S・T・E・P) ・角柱と円柱 (S・T・E) ・考える力をのばそう | <ul style="list-style-type: none"> 電流と電磁石 | |
| 3月 | <ul style="list-style-type: none"> ・提案しよう、言葉とわたしたち (E) ・日本語の表記 ・大造じいさんとガン | <ul style="list-style-type: none"> ・私たちの生活と森林 (S・T・E) ・環境を守るわたしたち (S・T・E) | <ul style="list-style-type: none"> ・考える力をのばそう ・算数で読みとこう ・5年のふくしゅう | <ul style="list-style-type: none"> 電流と電磁石 | <ul style="list-style-type: none"> 6年生になったら (S・T・E) |

| 音楽 | 図工 | 家庭 | 体育 | 道徳 | 英語 | |
|---------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------|
| 夢色シンフォニー 花の贈り物 クラブフレンズ | 絵に表す (T) | ・私の生活、大発見! | 集団行動 体ほぐしの運動 体力を高める運動 | のび太に学ぼう学ぼう (D よりよく生きる喜び) 命 (D 生命の尊さ) あいさつ運動 (B 礼儀) | Let's start. Hello, everyone. | 4 月 |
| 茶色のごびん ルパン3世 こいのぼり 和音の響き 故郷の人々 | 絵に表す (T) | おいしい楽しい調理の 力 食育 (端午の節句) | 陸上運動 (短距離) ハードル走 (S・P) | マンガ家手塚治虫 (A 個性の伸長) やさしいユウちゃん (B 親切、思いやり) 古いバケツ (B 友情、信頼) 森の絵 (C よりよい学校生活、集団生活の充実) | When is your birthday? | 5 月 |
| 色々な合唱 (鑑賞) 花 | 切り絵 | おいしい楽しい調理の 力 ひとはりに心をこめて | 鉄棒運動 (S・P) 水泳 (平泳ぎ、クロール) | 真由、班長になる (C よりよい学校生活、集団生活の充実) サタデーグループ (C 勤労、公正の精神) 和太鼓調べ (C 国や強度を受する態度) 母さんの歌 (D 感動、尊敬の念) | What do you have on Monday? | 6 月 |
| ハローシャイニング ほしぶえ 旋律作り 威風堂々第一番 | 切り絵 | ひと針に心をこめて (P) 1学期のまとめ 食育 (七夕の節句) | 水泳 (平泳ぎ、クロール) 保健 | ぼくの夏休み自由研究 (A 悪の判断自立、自由と責任 ながって (A 節度、節制) 通学路 (C 規則の尊重) のりづけされた時 (A 正直、誠実) | 世界の友達① 世界の学校 | 7 月 |
| 組曲「カレリア」か ら行進曲風に 赤とんぼ ピアノ五重奏曲「ま す」 | 版画 (S・T) | 持続可能な暮らしの物 やお金の使い方 | 陸上運動 跳び箱運動 (S・P) | ヘレンと共に (A 希望と勇氣) うばわれた自由 (A 悪悪の判断、自律、自由と責任) 美しい夢 (C 伝統と文化の尊重、国や強度を受する態度) ひと ふみ十年 (D 自然愛護) | What time do you get up? | 9 月 |
| 音楽会の曲 連合音楽会の曲 こもりうた 会津磐梯山 谷茶前 | 版画 (S・T) | 食べて元気! ごはんと 味噌汁 エプロンをつくろう。 | マット運動 (S・P) 陸上運動 | 折れたクロー (B 相互理解、寛容) 流行おくれ (A 節度、節制) 父の仕事 (C 勤労、公共の精神) 家族のために (C 家族愛、家庭生活の充実) | He can run fast. She can do kendama. | 10 月 |
| 音楽会の曲 世界の国の音楽 世界の楽器の響き 風とケーナのロマン ス | 工作 | 食べて元気! ごはんと 味噌汁 めざそう買い物名人 | マット運動 (P) ソフトバレーボール (S・P) | 名前のない手紙 (C 公正、公平、社会正義) ソフトボールに思返しを (B 感謝) ペルーは泣いている (C 国際理解、国際視野) くずれ落ちただんボール箱 (B 親切、思いやり) | I want to go to Italy. | 11 月 |
| 冬げしき 待ちぼうけ いろいろな声で音楽 を作ろう | 工作 | 物をいかして住みやす く 2学期のまとめ 食育 (お正月行事と食べ 物) | ソフトバレーボール (S・P) 保健 | 「太陽のようなえがお」が命をつなぐ (D 生命の尊さ) すれちがい (B 相互理解、寛容) | What would you like? 伝わる表現を選ぼう | 12 月 |
| スキーの歌 つるぎの舞 | 工作 (B) | 気持ちがつながる家庭 の時間 食育 (人日の節句) | なわとび (S・P) 表現運動 バスケットボール (S・P) | 知らない間のできごと (B 友情、信頼) 天から送られた手紙 (A 心理の探求) | Where is the gym? | 1 月 |
| 卒業式の曲 (合奏・ 合唱 2 曲) 君をのせて クラッピングミュ ジック | 人権ボス ター (S・ T・E) | ミシンにトライ 手作り制作、楽しい生活 食育 (節分) (P) | なわとび (S・P) 持久走 | これって不公平? (C 公正、公平、社会正義) 住みよいマンション (C 規則の尊重) | My hero is my brother. | 2 月 |
| 卒業式の曲 君が代 ピアノ五重奏曲「ま す」 | 人権ボス ター (S・ T・E) | 5年生のまとめ 生活を変えるチャンス 食育 (上巳の節句) | サッカー (S・P) | マインツからの便り (C 国際理解、国際視野) かぜのでんわ (D よりよく生きる喜び) | 世界の友達② 一年間のまとめ | 3 月 |

年間学習指導計画（第6学年）

学年目標
最高学年としての自覚を持ち
自分で考え判断し進んで行動しよう

| | 国語 | 社会 | 算数 | 理科 | 伏山STEPS（情報） |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 4月 | つないで、つないで 一つのお話 春の河/小泉異情 続けてみよう 帰り道 地域の施設を活用しよう 漢字の形と音・意味 春のいぶき | わたしたちの生活と政治 わたしたちのくらしと日本国憲法 | つり合いのとれた図形を調べよう 数量やその関係を式に表そう | 自然とともに生きる わたしたちの地球と環境 ものが燃えるしくみ | |
| 5月 | 聞いて、考えを深めよう 漢字の広場① 笑うから楽しい 時計の時間と心の時間(S・T・E) 主張と事例(S・T・E) 話し言葉と書き言葉 | 国の政治のしくみと選挙(S・T・E) 子育て支援の願いを実現する政治 | 分数のかけ算を考えよう 分数のわり算を考えよう | ヒトや動物の体 | |
| 6月 | たのしみは 文の組み立て 天地の文 情報と情報をつなげて伝えるとき | 震災復興の願いを実現する政治 縄文のむらから古墳のくにへ | 分数の倍 どんな計算になるのかな？ | 植物のつくりとはたらき | |
| 7月 | 私たちにできること 夏のさかり 私と本/藤へ | 天皇中心の国づくり | 割合の表し方を調べよう 算数で読みとこう | 生物どうしのつながり | 1学期の思い出 ～PowerPoint～(S・T・E) 【2冊】 ・情報モラル教育(S) ～SNSの事前授業～ |
| 9月 | せんねん まんねん いちばん大事なものは 利用案内を読もう 熟語の成り立ち(S・T・E) 漢字の広場② | 貴族のくらし 武士の世の中へ | 形が同じで大きさがちがう図形を調べよう 円の面積の求め方を考えよう | 水よう液の性質① | |
| 10月 | やまなし イーハトーヴの夢【資料】 言葉の変化 秋深し みんなで楽しく過ごすために 伝えにくいことを伝える【コラム】 漢字の広場③ | 今に伝わる壺町文化 戦國の世から天下統一へ | 角柱と円柱の体積の求め方を考えよう およその面積と体積を求めよう 考える力をのばそう | 水よう液の性質② | 修学旅行計画作り ～Word～(S・T・E) |
| 11月 | 『鳥獣戯画』を読む 調べた情報の用い方【情報】 日本文化を発信しよう 古典芸能の世界一演じて伝える カンジエ博士の漢字学習の秘伝 | 江戸幕府と政治の安定 町人の文化と新しい学問 (S・T・E) | 比例の関係をくわしく調べよう 順序よく整理して調べよう | 月と太陽 | 歴史調べ学習(S・T・E) |
| 12月 | 漢字の広場④ 狂言 柿山伏 「柿山伏」について 大切にしたい言葉 漢字の広場⑤ 冬のおとずれ | 明治の国づくりを進めた人々 世界に歩み出した日本 | データの特ちょうを調べて判断しよう(S・T・E) | 大地のつくりと変化 | 2学期の思い出 ～PowerPoint～(S・T・E) |
| 1月 | 詩を朗読してしようかいしよう 仮名の由来 メディアと人間社会 大切な人と深くつながるために プログラミングで未来を創る 漢字を正しく使えるように 覚えておきたい言葉 人を引きつける表現 | 長く続いた戦争と人々のくらし 新しい日本、平和な日本へ (S・T・E) | 算数の学習をしあげよう | てこのはたらき | 歴史調べ学習(S・T・E) 照度反応ロボ(P) |
| 2月 | 思い出を言葉に 今、私は、ぼくは 漢字の広場⑥ 海の命 | 日本とつながりが深い国々 | 算数卒業旅行① | 発電と電気の利用 | 未来をよりよく生活するためのロボ(P) 日本とつながりの深い国々調べ学習 (S・T・E) |
| 3月 | 中学校へつなげよう 生きる 今、あなたに考えてほしいこと | 世界の未来と日本の役割 | 算数卒業旅行② | 自然とともに生きる | 6年間の思い出 ～PowerPoint～(S・T・E) |

| 音楽 | 図工 | 家庭 | 体育 | 道徳 | 英語 | |
|-----------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|---------|
| うた つばさをください バナハ | 見つめて 広げて | 見つめよう生活時間 | 集団行動・短距離走 体ほぐしの運動 体力を高める運動 | スポーツの力 命のアサガオ ほんとうのことだけど… | Let's start Unit 1 This is me | 4 月 |
| マルセリーノの歌 ハンガリー舞曲第5番 | 想像のつばさを広げて | 朝食から健康な1日の生活を ① (P) 食育(端午の節句)(S) | 表現運動 短距離走 | それじゃ、ダメじゃん 言葉のおくり物 母の仕事 おかげさま | Unit 2 Welcome to Japan | 5 月 |
| 交響曲第5番「運命」 第一章 ぼくらの日々 | 動きをとらえて形を見 つけて 水の流れるように | 朝食から健康な1日の生活を ② (P) 夏をすずしくさわやかに | 水泳 | ぼくのお茶体験 心づかいと思いやり 東京オリンピック国旗にこめ られた思い | Unit 3 What do you want to watch? | 6 月 |
| ザサウンドオブミュージック 動機をもとに音楽をつく ろう | わたしの大切な風景 | 夏をすずしくさわやかに 食育(七夕の節句)(S) | 水泳 | 緑の騎士-ワンガリ・マータイ- カスミと携帯電話 | Review 世界の友達1 | 7 月 |
| われは海の子 ロックマイソウル カノン | くるくるクランク | 思いを形にして生活を豊かに (重陽の節句)(S) | 跳び箱・マット運動(T) 鉄棒 | ぼくたちの学校 地球を一周歩いた男-伊能忠敬 初めてのアンカー 上村さんのちょうせん -ひさい犬と共に- | Unit 4 My Summer Vacation | 9 月 |
| バイオリンとピアノのた めのソナタ第4楽章 音楽会の曲 | 光の形 アミアミアミーゴ | 思いを形にして生活を豊かに | ソフトバレーボール 連合運動会練習 | ぼくだって ロレンゾの友達 天下の名城をよみがえらせる -姫路城- | Unit 5 He is famous. She is great. | 10 月 |
| 明日を信じて 音楽会の曲 | 墨で表す ひらいてみると | まかせてね今日の食事① (P) | なわとび | 手品師 エルトラールル号-日本とトルコのつ ながり- その思いを受けついで 団地と子犬 | Unit 6 This is my town | 11 月 |
| L-O-V-E 循環コードをもとにして アドリブで遊ぼう | いっしょんの形から 筆あとと研究所 | まかせてね今日の食事② (P) 食育(お正月行事と食べ物)(S) | 走り高跳び なわとび 保健 病気の予防 | 青の洞門 自由行動 杉原千畝-大勢の人の命を守 った外交官- | Unit 7 My Best Memory Review 世界の友達2 | 12 月 |
| 越天楽今様 春の海 Take me home Country Roads | 味わってみよう和の形 | 冬を明るく暖かく① 食育(人日の節句)(S) | なわとび バスケットボール 保健 薬物について | 人間をつくる道-剣道- 自分を守る力って? 二十五人でつないだ金メダル | Unit 8 What do you want to be? | 1 月 |
| さようなら ふるさと ラブソディインブルー | 版から広がる世界 ドリームプラン | 冬を明るく暖かく② 食育(節分)(S) | なわとび 持久走 | ブランコ乗りとピエロ わたしのせいじゃない iPS細胞の向こうに 消えた本 | Unit 9 Junior High School Life | 2 月 |
| 卒業式の曲 君が代 | 12年後のわたし | あなたは家庭や地域の宝物 (S・T・E) 食育(上巳の節句)(S) | サッカー | 最後のおくり物 のぼさんの夢-正岡子規- | Review 世界の友達3 | 3 月 |

◆ICT 活用授業実践の紹介

指導年間計画(1～6年生)の中で ICT 機器活用が適している授業をピックアップし、各学年で授業実践に取り組みました。QR コードから指導略案をご覧ください。


1 年生・図工
「なぞのせいぶつを作ろう」
山本 万祐子



4 年生
社会科・総合的な学習
「防災マップを作ろう」
栗木 陸行




2 年生・生活科
「You Tuber になって、学校しょうかいをしよう」




2-1 高橋 昌代
2-2 中村 圭子

5 年生・総合的な学習
「アーテックロボの使い方をマスターしよう」
5-1 高岸 美幸




「地域の方の困り感を解決する
プログラミングロボを作ろう」
5-2 厚芝 章博

3 年生
社会科「避難経路を探そう」
3-1 大迫 翔大



国語「ローマ字の練習」
3-2 辻野 奈津美

6 年生
社会科「なんちゃって国会をひらこう」
6-1 瀬戸 貴規



算数 (関連：社会、道徳)
「伊能忠敬になって、およその面積を求めよう」
6-2 槻木 司

| | | |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| ・学年/教科 | 第1学年/図工科 | 授業者 山本 万祐子 |
| ・事例タイトル | なぞのせいぶつを作ろう | |
| ・授業の概要 | <p>(ねらい) ○作品として作ったものを写真で保管し、大型テレビを用いて全体で共有し鑑賞し合う。</p> <p>(授業展開) 1、テーマを決め、材料(お道具箱の中にある道具)を集め作品を作る。 2、ペンの太さや色を工夫し、スタンプなどを活用する。 3、タブレットで発表をカメラで撮る時、相手に伝わりやすい工夫を考える。 4、全体発表(大型テレビに映して頑張ったところや友だちのいいところを話し合う。)</p> | |
| ・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など | <p>○使用機器 タブレット 1人1台 ○使用機能 スカイメニュー(投影・マーキング・比較)</p> | |
| ・伏山 STEPS との関連 | <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/>T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティー</p> | |
| ・タブレット活用により期待できる効果やねらい | <p>○全員の学習方法や資料が自分のペースで見えて考えることができる。 ○スカイメニューのマーキング機能を活用することで、児童の集中力が向上する。</p> | |
| ・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など | <p>○カメラでの撮影時にピントを合わせるのが難しかった。 ○発表している内容が視覚・聴覚から入ることにより児童の集中力と理解力が向上した。 ○児童の「わかった」「できた」という思いが、次への学習意欲と積極性につながったと思う。</p> | |



第2学年 生活科指導案

富田林市立伏山台学校
指導者 高橋 昌代

1. 日時 令和2年11月25日(水) 第5時限(13:10~13:55)
2. 場所 第2学年1組教室
3. 学年・組 第2学年1組 24名
4. 教材名 「YouTuberになって、学校しょうかいをしよう。」

5. 単元目標

- 1年生に喜んでもらえることを計画し、準備することができる。
- 学校紹介の動画作成を通して、適切な情報発信をする能力を身に付けることができる。
- 学校紹介の動画作成を通して、自分なりに表現し、コミュニケーション能力を養う。
- 学校案内の活動を通して、上級生になったことを自覚し、自分の成長に気付くことができる。

6. 本単元において習得する伏山 STEPS

| | |
|-----------|----------------------------------------|
| S:スキル | A1:コンピュータの取り扱い |
| | A2:マウス、キーボード、タッチペンの使い方 |
| | A3:学習活動ソフト(スカイメニュー)の操作 |
| | A6:カメラ機能の操作 |
| E:エクスペローラ | B4:情報の発信(本時) |
| | B8:受け手を意識した発信方法 |
| S:セキュリティー | A15:発信者としての責任(相手の嫌がること、うそ、悪口) |
| | A16:インターネット(全世界につながっていることを知る) |
| | A17:ルールを守り作る(約束や決まりを守って作る) |
| | A20:個人情報の取扱い(住所、電話番号、名前、学校名、誕生日、顔写真など) |

7. 単元の評価規準

【知・技】1年生への学校案内の活動を通して、上級生になったことを自覚し、自分の成長に気付くことができる。

【思・判・表】1年生への学校案内の活動を通して、自分たちでできることを考え、情報機器を用いて工夫して発表することができる。

【主】上級生として、1年生が喜んでくれるように学校案内をしたり、お世話をしたりしようとしている。

8. 指導計画(全11時間)

| | | |
|-------|-------------------------------------------|----------------------|
| 1 | 1年生が喜んでくれることを考える。 (学校案内、プレゼント、一緒に遊ぶ等) | |
| 2 | 1年生が喜んでくれること(学校案内の方法)の計画を立てたり、準備をしたりする。 | |
| 3 | 情報モラルについて学ぶ | A15. 16. 17. 18. 20 |
| 4・5・6 | 学校紹介の動画作成 | A6 B4, 5. 6. 7. 8 |
| 7・8 | 学校紹介の動画編集 | A7 |
| 9 | 動画コンテンツの発表を見て、良いところを見つけたりアドバイスをしたりする。(本時) | B9 |
| 10 | 1年生への発表の準備をする。 | B8 |
| 11 | 1年生との交流会で学校紹介を披露する。 | B8 |

9. ICT の活用

| | |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ICT 活用の場面 | <input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> 評価問題 |
| ICT 活用者 | <input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他 () |
| 活用の目的 | <input checked="" type="checkbox"/> 資料(問題等)の掲示 <input checked="" type="checkbox"/> 自分で考える <input checked="" type="checkbox"/> 全体で交流する <input checked="" type="checkbox"/> 考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 学習のふりかえり <input type="checkbox"/> 評価問題を解く <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンの作成 |
| 活用コンテンツ | Sky Menu の投影機能 |

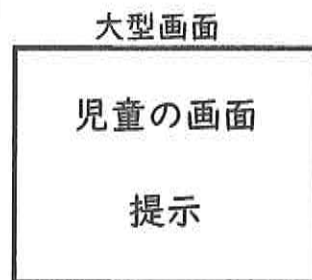
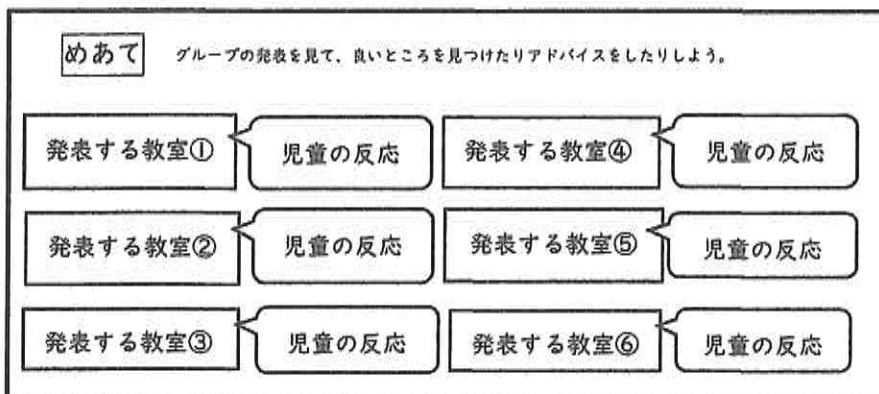
10. ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業作り(学校教育目標との関連性)

◆授業におけるナチュラルサポート(基礎的環境整備)

| | |
|---|-------------------------------------|
| あ | 教室環境を確認する。(机の並び方、落ちているもの、収納状況、掲示物等) |
| い | 教科書、ノート等、必要なもののみを机の上に置いているか確認する。 |
| う | 授業のめあてを書き(貼る)、本時のポイントを明確に示す。 |
| え | 全員が静かになったことを確認してから話し始める習慣をつける。 |
| お | 板書を工夫する。(板書の量・書く位置、区切り線をつける、色の配慮等) |
| か | 今は、「聞くとき」「書くとき」「話すとき」を区別し、同時に提示しない。 |
| き | 大切な指示や内容ポイント等の大事なところは、何度か繰り返し説明する。 |
| く | 視覚的に示すことができる教材・教具を多用する。 |
| け | 本時のポイントを復唱し、まとめ、振り返りを行う。 |
| こ | 授業の中で何度か、リスタートの場面をつくる。 |
| さ | 全体への説明や指示はできるだけシンプルにする。 |

11. 板書計画・環境設定

【黒板】



◆本時までの流れ

「YouTuberになって、学校しょうかいをしよう。」



第1時 1年生が喜んでくれることを考える

まず、1年生が喜んでくれることは、何かを考えました。

- ・語り始めの語り方を教える。
- ・おもちゃの作り方を教える。
- ・一緒に遊ぶ。
- ・コマ回しやけん道も教える。
- ・作ったものをプレゼントする。



①教室について教える!!
今年度は、一緒に学校探検ができなかったので...
→パソコンで動画を撮る!
→YouTubeをやってみよう!

次時から学校紹介の動画を作成するための準備に取りかかります。

第2時 1年生が喜んでくれることの計画・準備を行う

まずは、目標を決めます。

思いがけない出来事や状況に備え、1年生が楽しめるように、大まかに計画を立てました。

第2時 1年生が喜んでくれることの計画・準備を行う



個人の考えを照らして共有し、1年生が動画コンテンツを見て、分かりやすいように、セリフ作り、担当を決め、時間配分、時系列などを細かく計画を立てています。

第3時 情報モラルについて学ぶ

①ルールをまもって、
どうがをつくろう!

どうがをつくるには楽しいけれど、
気を付けておくべき点があります!

②ルールをまもってつくろう!

- ・人の名前や住所などは、プライバシー。
- ・学校の名前や校章なども、プライバシー。

※思いがけない出来事や状況に備え、1年生が楽しめるように、大まかに計画を立てました。

③ルールをまもってつくろう!

④ルールをまもってつくろう!

⑤ルールをまもってつくろう!

⑥個人情報の取扱い

⑦個人情報の取扱い

⑧個人情報の取扱い

※思いがけない出来事や状況に備え、1年生が楽しめるように、大まかに計画を立てました。

③インターネット

インターネットとは、全世界につながっているよ!

→検索でき、送らないよ!

※思いがけない出来事や状況に備え、1年生が楽しめるように、大まかに計画を立てました。



この動画は
実際に発生した事件や事例を基に
再現して制作しています

さあ、どうがをつくってみよう!

ルールはまもれるかな?

思いがけない出来事や状況に備え、1年生が楽しめるように、大まかに計画を立てました。

学校しょうかいの楽しいどうがを
つくって、1年生にみてもらおうね!

第4.5.6時 学校紹介の動画作成 第7.8時 学校紹介の動画編集



自分たちが撮影した動画をSky Menu (ペン検察) を使って1年生が分かりやすいように、文字や絵を入れています。

よかったところは出るかな? アドバイスも出るかな?

12. 本時の目標

- ・自分の作った動画コンテンツを紹介しよう。
- ・動画コンテンツを見て良い所や、アドバイスをしたりすることができる。

準備物
①先生タブレット1台（予備2台）
②Sky Menuのルーター
③大型画面

児童 教師

| 学習活動・内容 留意点 | ICT活用のポイント | ICT活用の意図 | 評価規準 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| <p>1. めあてを確認する。</p> <p>グループのはっぴょうを見て、よいところを見つけたりアドバイスをしたりしよう。</p> | <p>・PowerPointを用いて、本時のめあてや活動の流れを提示する。</p> | <p>○視覚的に示すことで全体への説明や指示をシンプルにすることができる。</p> | <p>・どんなところを工夫したのか、特に見てほしいポイントはどこかを発表することができる。</p> |
| <p>・動画コンテンツを見るとときには、声の大きさ、表情、内容、目線、言葉遣い、順序、道具の使用方法に注目して見るようさせる。</p> | <p>○映像を使った楽しい学校紹介により、より興味をもつことができる。</p> | <p>○Sky Menu（ペン機能）を使用して、文字や絵を挿入させることで、1年生にもわかりやすくすることができる。</p> | <p>（ICT機器によるナチュラルサポート）</p> |
| <p>2. 自分が作った動画コンテンツを発表する。</p> <p>・自分たちの作った動画コンテンツのアピールポイントを発表する。</p> <p>*「動画コンテンツを見る→よかったところやアドバイスをメモする。（6グループ分）」の流れで行うようにする。</p> | <p>・児童が作成した学校紹介の動画コンテンツをSky Menu（投影機能）を用いて、大画面で表示する。</p> | <p>○高学年で画像や動画を取り入れたプレゼンテーションができる。</p> | <p>・発表を見て、友だちの発表のよいところや改善点を見つけることができる。</p> |
| <p>・1年生に広がるように、どんなところを工夫して作っているのかを考えさせる。</p> <p>・1年生にもわかりやすいように、文字や絵だけではなく、映像を使った学校紹介をさせる。</p> <p>・動画コンテンツを見終わった時に、良い所やアドバイスを書く。</p> | | | <p>・各グループが作った動画がより良いものになるためのアドバイスを発表することができる。</p> |
| <p>・ワークシートに声の大きさ、表情、内容、目線、言葉遣い、順序、道具の使用方法に注目して書かせる。</p> | | | <p>・最終仕上げのために、自分たちの動画コンテンツの改善点を書くことができる。</p> |
| <p>3. 全体で交流する。</p> <p>・各グループが作った動画コンテンツがより良いものになるためのアドバイスを発表する。</p> | | | |
| <p>4. 学習内容をふりかえる。</p> <p>・ふりかえりシートに記入、提出する。</p> | | | |

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------|
| ・学年/教科 | 第2学年/生活科 | 授業者 中村 圭子 |
| ・事例タイトル | YouTuber になって、学校紹介をしよう | |
| <p>・授業の概要 (ねらい) ○班ごとに撮影した動画に、文字を入れて、より分かりやすく工夫しよう。</p> <p>(授業展開)</p> <p>1、動画に文字の入れる方法を知る。</p> <p>①文字の書き方・消し方 ②文字の色・太さの選び方 ③表示するタイミングや長さの調整の仕方</p> <p>2、班で撮影計画シートを見て、どこにどんな言葉を入れたらわかりやすくなるか考える。</p> <p>3、動画に文字を入れる。</p> <p>4、出来上がった動画を見て、さらに工夫を加える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文字が、わかりやすく見えるか。 ・文字と顔などが、重なっていないか。 ・表示するタイミングは、場面やセリフとずれていないか。 ・表示する長さは、どうか。 | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 タブレット 6 台 ○使用機能 動画編集機能 タッチペン</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティ</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○動画に文字を入れる方法がわかる。</p> <p>○動画の文字入れを工夫することで、よりわかりやすく伝えることに気づく。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○動画に、タッチペンで簡単に文字を入れたり消したりできるから、おもしろい。</p> <p>○文字の太さや、色を選ぶのも、簡単だった。</p> <p>○一年生がわかるように、文字はひらがなで、わかりやすくした、</p> <p>○文字を表示するタイミングや、表示時間を長くしたり、短くしたりできる方法もわかった。</p> | | |

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------|
| ・学年/教科 | 第3学年/社会科 | 授業者 大迫 翔大 |
| ・事例タイトル | 避難経路を探そう | |
| <p>・授業の概要</p> <p>前のテレビにグーグルマップを映し、地域探検をする。その中で、危険な箇所を見つけ避難経路を考えていく。</p> <p>(ねらい)</p> <p>○災害から命を守る工夫について知り、安全な行動の仕方ができるようにする。</p> <p>○地域の避難場所や防災設備について調べ、防災意識の向上につなげる。</p> <p>・事前学習</p> <p>1、富田林の避難所を学習する。また、なぜ避難所になっているのか考える。</p> <p>2、阪神淡路大震災などを動画で学び、地震発生時に起こる自分たちが住んでいる地域での被害を予想する。</p> <p>3、グーグルマップを見ながら、伏山校区の地図に危険箇所をチェックする。</p> <p>4、金剛駅から伏山台小学校までの避難経路を考える。</p> | | |
| <p>(授業展開)</p> <p>1、自分で地域のマップに滝谷駅から伏山台小学校までの避難経路を考える。</p> <p>2、地域の中の危険な場所を確認する。</p> <p>3、班で交流させ、より良い避難経路を考える。</p> <p>4、班で決めた避難経路を発表する。</p> <p>5、班で出た避難経路をクラス全体で確認する。</p> <p>6、避難経路は、災害の種類やその場の状況によって変わることを理解させる。</p> | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 パソコン テレビ</p> <p>○使用機能 グーグルマップ</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティ</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○グーグルマップを使うことで、立体で地域の様子をとらえることができる。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○グーグルマップを見ることで、危険箇所などがわかりやすくなった。</p> <p>○子どものタブレットスキルが理解できた。</p> | | |



| | | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| ・学年/教科 | 第3学年/国語科 | 授業者 辻野 奈津美 |
| ・事例タイトル | ローマ字の学習 | |
| ・授業の概要 (ねらい) | <p>○ローマ字の習得を視覚化することで、より身近なものと感じさせる。書字とタブレットを組み合わせながらローマ字習得のための覚える速度を上げる。</p> | |
| (授業展開) | <p>1、iPad の写真を使って、まちにあるローマ字に気づく。 2、ローマ字表記が様々なところに使われていることを知り、これから学習することに興味関心をもたせる。 3、ローマ字表記があることで、様々な国の人たちにもわかりやすく表示していることに気づき、ローマ字が、母音 a i u e o と子音の組み合わせで出来ていることを知る。 4、TV 画面に映された a i u e o の文字を読む練習・単語を読む練習をする。 5、タブレットを使って、ローマ字を読む練習をする。 6、K との組み合わせがカ行を、S との組み合わせがサ行を表すことを知る。 7、タブレットを使って、タイピング練習をする。 8、タイピングによって、小文字と大文字を結び付けさせる。</p> | |
| ・使用した ICT 機器と機能 | <p>○使用機器 タブレット 26台 iPad 1台 ○使用機能 ジャストスマイル</p> | |
| ・伏山 STEPS との関連 | <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティー</p> | |
| ・タブレット活用により期待できる効果やねらい | <p>○機器を使うことで、興味関心を持たせることができ、習得が速くなる。 ○タイピングを学ぶことで、今後のプレゼンテーション制作等の力につながる。 ○学んだローマ字をタイピングすることで、覚えやすくなる。</p> | |
| ・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など | <p>○初めて挑戦することに興味関心を持たせることができ、その関心をローマ字書字等に意欲をつなげることができた。 ○普段書字が難しい児童にも視覚化によって覚える要素が増えた。 ○タブレットや iPad を使うことで、一人ひとりの理解度を確かめられ、分からなかった部分に戻って再び学習することができる。</p> | |



| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------|
| ・学年/教科 | 第4学年/社会科・総合科 | 授業者 栗木 陸行 |
| ・事例タイトル | 防災マップを作ろう | |
| <p>・授業の概要 (ねらい)</p> <p>○災害から命を守る方法、地域の避難場所や防災設備について調べて、防災マップを作る (授業展開)</p> <p>1、社会科で事前に災害について学習して、災害や防災についての基礎知識を学ぶ。 2、富田林市の避難所を考え、伏山台小学校がなぜ指定避難場所になっているのか考える 3、震災時の様子を画像、動画などで学び、地震発生時に起こる自分たちが住んでいる地域での被害を予想する。 4、地震が起きた時に、寺池台方面から伏山台小学校までの避難経路を考える。 5、地震が起きた時に、伏山方面から伏山台小学校までの避難経路を考える。 6、自分たちが住んでいる地域の危険箇所、避難場所を Google マップに打ち込み、防災マップを作成する。</p> | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 ipad 16 台(各班 2 台) ○使用機能 Google map Appleの Map(Look around)</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input type="checkbox"/>S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/>T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input checked="" type="checkbox"/>S セキュリティー</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○Apple の map(Look around)を使うことによって、自分たちの住む地域の特徴を捉え、災害時における安全な避難経路を予想しやすくなる ○実際の地図を使用しつつ、Apple の map(Look around)を使うことによって、個人・グループ学習・全体交流が行いやすくなる</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○実際の地図とタブレット上の地図。2つの地図の位置をつなげて考えることは難しく感じている児童がいた。 ○実際の映像を見ることによって、児童は地域の特徴を捉えやすくなるとともに、その経路の安全性、危険性を考えることができていた。 ○周りの児童に自分の見つけた危険箇所や自分で考えた避難経路を説明する際に、映像を伴って説明を行えるため、グループや全体での話し合いがより活性化していた。</p> | | |

◆本時までの流れ

「避難防災マップを作ろう」

第1時 「校区周辺の避難できる場所を考える」

◎自分の考える避難場所

→伏山公園、伏山台小学校、寺池台小学校、錦織公園
ストリートビューを使いながら、発表を行いました。



◎なぜ、伏山台小学校は指定避難所なのか。
→食料や水などがある・丈夫・みんなが知っている など

第2時①

「地震発生時の校区の被害を考える」

阪神淡路大震災が起きた時の動画を見て、
災害時の様子を学習しました。
その後、個人→班→全体で交流します。



第2時②

「地震発生時の校区の被害を考える」

◎班や全体で共有する時は、
Look aroundを使いながら話し合います。
映像を使うことで、
その地区に馴染みが少ない児童にも
共有することができました。



第3・4時

「地震が起きたときの避難経路を考える」 (寺池方面)

◎金剛駅付近から、
実際に避難する方法を考えます。
前時までに考えた危険箇所をふまえて、
避難ルートを考え、どのルートが
一番適しているのか話し合いました。



第3・4時

「地震が起きたときの避難経路を考える」 (寺池方面)

◎どのような道を選べばよいのか
→安全なルート、危険の少ないルート

◎安全な道とは？→道が広い、近い道、わかりやすい
◎危険な道とは？→線路が近い道、橋を渡る道、
倒壊、火災の危険性がある建物が近い道

第5時

「地震が起きたときの避難経路を考える」 (伏山方面)

◎寺池方面での考えを踏まえて、
個人でルートを考えます。
班でまとめる時は、前回同様に、
Look aroundで共有しながら
交流します。



| | | |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| ・学年/教科 | 第5学 総合 | 授業者 高岸 美幸 |
| ・事例タイトル | アーテックロボの使い方をマスターしよう | |
| ・授業の概要 (ねらい) | <p>①アーテックロボの操作や、プログラミングスキルの基礎を身につける。 (地域の人の困り感を解決する為のロボットを作るために、必要なスキルを身につけておく。)</p> <p>②「Studuino bit」を活用してプログラムし、チームで協力、試行錯誤する力を身につける (授業展開)</p> <p>1、「Studuino bit」を使ったプログラムの仕方を学ぶ</p> <p>2、アーテックロボの基本操作を学ぶ</p> <p>3、演習1「モーターを動かしてみよう」(DCモーターの活用) アーテックロボで車を組み立てる、DCモーターを割りつける 車を動かすプログラムを組み立てる</p> <p>4、演習2「衝突回避カーを作ろう」(赤外線フォトリフレクターの活用) センサーボードの活用法を学び、しきい値を設定する 思い描いたように車が動くよう、チームで協力し、試行錯誤を繰り返す (センサーの設置位置、しきい値の変更、条件の変更など)</p> <p>5、演習3「押しボタン信号を作ろう」 (ボタン、ブザー、LEDライトの活用・繰り返しのプログラムの学習)</p> | |
| ・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など | <p>○使用機器 児童…タブレット児童分、アーテックロボ(2.0)12台 教師…タブレット(スカイメニュー用)、iPad(Keynote 用)、HDMIコードなど</p> <p>○使用機能 「Studuino bit」、「スカイメニュー」(投影、マーキング、比較)、「Keynote」</p> | |
| ・伏山 STEPS との関連 | <input checked="" type="checkbox"/> S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/> T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/> E(エクスプローラー) <input checked="" type="checkbox"/> P(プログラミング) <input type="checkbox"/> セキュリティー | |
| ・タブレット活用により期待できる効果やねらい | <p>○「Keynote」を使って画像とともに指導するため、指示が少なく済み、児童にとってわかりやすい。</p> <p>○正確に1つずつプログラムしていかないと動かないので、必然的にグループで協力、分担し、試行錯誤を繰り返す。</p> <p>○タブレットやプログラミングソフト等を使用するスキルの向上。</p> | |
| ・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など | <p>○アーテックロボを使うことで、児童は楽しみながらICT機器やプログラミングのスキルを身につけることができた。</p> <p>○演習を繰り返すことで、児童が、プログラムの改善点や改良点を主体的に話し合うことができた。よりよいプログラムにするために、試行錯誤を繰り返し意欲的に学ぶことができた。</p> | |

第5学年 総合学習指導案

富田林市伏山台小学校
指導者 厚芝章博

1. 日時 令和2年11月25日(水) 第5・6時限(13:10~14:20)
2. 場所 図工室
3. 学年・組 5年2組 25名
4. 教材名 「地域の方の困り感を解決するプログラミングロボを作ろう！」
5. 単元目標

○地域の方の困り感を知り、どのようなプログラミングロボを生み出せば地域の課題を解決できるかに関心を持ち、積極的に調べようとしている。

○地域の方々の困り感について知り、解決策に向けてプログラミングロボを用いて考えることができる。

6. 本単元において発揮する伏山 STEPS

| | |
|-------------|---------------------------|
| E: エクスプローラー | B1: 情報収集 |
| | B2: 必要な情報の整理 |
| | B3: 複数の情報の比較分析 |
| | B4: 情報の発信 |
| | B5: 情報を組み合わせた新たな考えの創造 |
| | B6: 発信内容の構成 |
| | B7: 表現手段の選択・特性に合った発信方法の工夫 |
| | B8: 受け手を意識した発信方法 |
| | B9: 自分の情報活用の評価・改善 |
| | B10: アルゴリズム的思考 |
| | B11: 評価・分析 |
| P: プログラミング | B12: 一般化 |
| | A11: プログラミングの活用 |
| | A12: 分解 |
| | A13: 抽象化 |
| | A14: 組み合わせ |
| | B10: アルゴリズム的思考 |
| | B11: 評価・分析 |
| B12: 一般化 | |
| STEPS | C1: 試行錯誤し計画や改善しようとする態度 |
| | C2: 多角的に情報を検討しようとする態度 |
| | C4: 情報社会に参画しようとする態度 |

7. 単元の評価基準

【主・人・態】 地域の方々の困り感と、人々の暮らしの変化とを関連づけて考えることができる。

地域の方の困り感を知り、どのようなプログラミングロボを生み出せば地域の課題を解決できるかに関心を持ち、積極的に調べようとしている。

【思・判・表】 地域の方々の困り感について知り、解決策をプログラミングロボを用いて考えることができる。

【知・技】 地域の現状を捉え、地域の課題があることに気づく。

8. 指導計画

| | | |
|-----|----------------------------------------------|---------------------------------|
| 1 | 地域の方の困り感を聞き取り、課題を認識する。 | B1.2 |
| 2・3 | 課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの「発表ノート」にまとめる。 | B6.7.8.9 |
| 4 | アーテックロボを用いて、課題を解決できるプログラミングロボをグループで作成する。 | A11.12.13.14 B10.11.12 C1 |
| 5 | プログラミングロボを完成させ、より良いプログラムにするためにアドバイスをし合う。(本時) | B3 C2 |
| 6 | プログラミングロボのプログラムを改善し、発表ノートを修正する。 | B7.8.9.10 |
| 7 | 地域の方に、プログラミングロボを紹介し、アドバイスをもらう。 | B4.9.10.11.12 C1 |
| 8・9 | 実用化に向けMicrobitを用いて、プログラミングロボを作成する。 | B11.12 |
| 10 | 地域の方にプログラミングロボ(Microbit)を紹介し、渡す。 | C4 |

9. ICTの活用

| | |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ICT活用の場面 | <input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> 評価問題 |
| ICT活用者 | <input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他() |
| 活用の目的 | <input checked="" type="checkbox"/> 資料(問題など)の掲示 <input checked="" type="checkbox"/> 自分で考える <input checked="" type="checkbox"/> グループで考える <input checked="" type="checkbox"/> 全体で交流する <input checked="" type="checkbox"/> 考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 学習のふりかえり <input type="checkbox"/> 評価問題を解く <input checked="" type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input checked="" type="checkbox"/> プレゼンの作成 |
| 活用コンテンツ | ・アーテックロボ2.0 ・発表ノート、画面保存、投影機能(Sky Menu)・Microbit |

10. ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業づくり(学校教育目標との関連性)

◆授業におけるナチュラルサポート(基礎的環境整備)

| | |
|---|-------------------------------------|
| あ | 教室環境を確認する。(机の並び方、落ちているもの、収納状況、掲示物等) |
| い | 教科書、ノート等、必要なもののみを机の上に置いているか確認する。 |
| う | 授業のめあてを書き(貼る)、本時のポイントを明確に示す。 |
| え | 全員が静かになったことを確認してから話し始める習慣をつける。 |
| お | 板書を工夫する。(板書の量・書く位置、区切りをつける、色の配色等) |
| か | 今は、「書くとき」「聞くとき」「話すとき」を区別し、同時に掲示しない。 |
| き | 大切な指示や内容ポイント等の大事なところは、何度か繰り返し説明する。 |
| く | 視覚的に示すことができる教材・教具を多用する。 |
| け | 本時のポイントを復唱し、まとめ、振り返りを行う。 |
| さ | 全体への説明や指示はできるだけシンプルにする。 |

11. 板書計画

【黒板】

【テレビ】

| |
|---------------------------|
| めあて |
| より良いプログラムにするためにアドバイスをし合う。 |
| 児童の考え |

| |
|----------|
| ・本時の流れ |
| ・児童の画面掲示 |

◆本時までの流れ

これまでの学習の様子

第1時「地域の方の困り感を聞き取り、課題を認識する。」

地域の方からの困り感

- ①暑い時期の困り感
 - ・暑さを感じにくい
 - ・脱水症状
- ②認知症
 - ・自分の家に帰れない
 - ・行方不明になる
 - ・薬の飲み忘れ
- ③コロナウイルスについて
 - ・マスクの付け忘れ
 - ・検温忘れ
 - ・人との距離感が分かりにくい



これらの課題から、一番身近で自分たちにも当てはまる「③コロナウイルスについて」考えていくことにしました。

第2・3時「課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの『発表ノート』にまとめる。」

SkyMenuの「発表ノート」を使い、以下の7つのスライドを作成した。

- ①会社名
- ②ロボット名
- ③解決したい地域の困り感
- ④作るまで考えた理由
- ⑤完成図
- ⑥プログラミングロボができること
- ⑦プログラム

⑤完成図は、事前にグループで考えて描いたイラストをタブレットで撮影し、スライドに貼り付けた。



操作が苦手な子もいましたが、友だちと協力しながら、完成することができました。宿になる状態を避けるため15分おきに開閉を取りながら作業しています。

第2・3時「課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの『発表ノート』にまとめる。」



より良い「発表ノート」にまとめるため、各会社へのアドバイスをする時間を設けた。

第4時「アーテックロボを用いて、課題を解決できるプログラミングロボをグループで作成する。」



「センサーが反応せんから、この数値をあげてみよう」「なんで言ならへんやろ？」など頭を悩ませ、試行錯誤しながらプログラムを考えていました。悩んだ時には、先生に相談したり、プログラミングの問子を見たりしていました。

第5時（本時）「プログラミングロボを完成させ、より良いプログラムにするためにアドバイスをし合う。」



本時の前に・・・

プログラムをより良くするアドバイスができるように、各グループのスライドを教室前に掲示し、休み時間等に自分の考えをメモしました。

各グループのスライド 会社名：よぼう会社

1. 目的と課題の把握

マスクン 01

2. 解決したい課題の把握

マスクを付け忘れ

3. 作る必要と理由

問題が解決すれば、みんなが安心して生活できる。また、みんなが安心して生活できる。

4. 完成図



5. 完成プログラム



6. プログラム

1. 目的と課題の把握
2. 解決したい課題の把握
3. 作る必要と理由
4. 完成図
5. 完成プログラム
6. プログラム

12. 本時の目標

- ・地域の方の課題を解決できるプログラミングロボのプログラムを作成する。
- ・より良いプログラムにするための、アドバイスをすることができる。
- ・アドバイスを取り入れて、次時の活動への見直しを持つことができる。

準備物 ①アーテックロボ2.0 ②先生タブレット1台
③Sky Menu のルーター ④児童タブレット11台
⑤大型画面

教師 児童

| 分 | 学習活動・内容 | 留意点 | ICT 活用のポイント | ICT 活用の意図 | 〇評価 |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 0 | 1. 地域の方の課題を振り返り、本時の活動の流れを知る。 | | ・PomerPoint を用いて、本時のめあてや活動の流れを提示する。 | 〇視覚的に示すことで全体への説明や指示をシンプルにすることができる。 | |
| 5 | 2. アーテックロボ2.0を使って、プログラムをつくる。 ・地域の方の困り感を改善できる機能を試行する。 ・「トライ&エラー」を大切にさせる。 ・最初から完成形を作るのではなく、動かしながら考えさせる。 | より良いプログラムにするためにアドバイスをし合おう。 | ・グループでタブレットを用いて、ロボットのプログラムについて話し合う。 | 〇タブレットを用いることで、容易に「トライ&エラー」の取り組みがしやすい。 〇（ノート機能）を用いることで、発表の内容を容易に修正することができる。 〇大画面で視覚的に提示することによって、みんなに分かりやすく説明することができる。 | 〇「トライ&エラー」の取り組みを行いながらプログラミングすることができる。 (ICT機器によるナチュラルサポート) |
| 35 | 3. 発表の準備をする。 | | ・ Sky Menu (ノート機能) を用いて、発表の内容を修正する。 | | 〇わかりやすく伝えることができたか。 |
| 40 | 4. グループごとに発表をする。 ・本時では作成中の発表ノートプログラムの発表について話し合わせる。 ・話し合いの論点がずれないように、軌道修正する。 | | ・ Sky Menu (投影機能、ノート機能) を使用して、大画面で提示・発表する。 ・課題、完成図、機能、プログラムの順にノート機能を用いて発表する。 | | 〇より良いプログラムにするためのアドバイスをすることができる。 |
| 65 | 5. 本日の学習をふりかえる。 ・ワークシートに気づいたことや学んだことをふり返る。 | | | | 〇アドバイスを取り入れて、次時の活動への見直しを持つことができる。 |
| 70 | | | | | |

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------|
| ・学年/教科 | 第6学年/社会科 | 授業者 瀬戸 貴規 |
| ・事例タイトル | なんちゃって国会を開こう！ | |
| (授業の概要) | | |
| <p>社会科の公民の授業で、学習活動ソフトウェア SKYMENU のアンケート機能、ノート機能を用いて授業を行いました。日本の総予算から、国民のために、「予算案・政策内容」を考えさせ、「予算案・政策案」をもとにして、ペア・グループ・全体で話し合い活動を行いました。また各省の予算案・政策内容に対して、「賛成」「反対」の判断をさせました。</p> | | |
| (ねらい) | | |
| <p>○日本の総予算から、国民のために、「予算案・政策内容」を考えることができる。 ○「予算案・政策案」をもとにして、ペア・グループ・全体で話し合い活動ができる。 ○各省の予算案・政策内容に対して、「賛成」「反対」の判断ができる。</p> | | |
| (授業展開) | | |
| <p>1、6つの〇〇省の中から自らの大臣を決める。 2、「国民のため」になるような内容を考えて、予算案を考える。 3、各省で、一番国民のためになる内容と予算を考える。 ①内容を考える②予算を考える③スカイメニューで、途中経過を集約する。(金額) 4、予想される反論・返答を考える。 5、議会を開いて、各大臣の予算請求について、スカイメニューの投票機能を用いて可決、否決を考える。 6、学習のふりかえりをする。</p> | | |
| ・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など | | |
| <p>○使用機器 タブレット TV ○使用機能 学習活動ソフトウェア SKYMENU(ノート・投影・投票機能)</p> | | |
| ・伏山 STEPS との関連 | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/> T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/> E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/> P(プログラミング) <input type="checkbox"/> セキュリティー | | |
| ・タブレット活用により期待できる効果やねらい | | |
| <p>○意見の集約が簡単にでき、個人の考えが全体に反映されやすくなる。 ○学習活動ソフトウェア SKYMENU(投影・比較)を使うことによって、各班の意見を比較して考えることができる。</p> | | |
| ・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など | | |
| <p>○発表している内容が視覚・聴覚から入ることにより児童の集中力と理解力が向上した。 ○児童の「自分も授業に参加することができた」という思いが、次への学習意欲と積極性につながったと思う。 ○投票機能を使用すると短時間で、結果がでるため、授業に臨場感が出ていた。 ○タブレットを用いることで、書字・発表が苦手な子どもも参加することができていた。</p> | | |

【本時で使用したワークシート、司会マニュアル】

○6つの中からなりたい大臣を決める。

めあて 政策案・予算案を考え場合分けをたてる。

総理大臣（先生）と議長（2名）

ステップ1 文部科学省、厚生労働省のように6つの中から大臣を決める。

私は _____ 大臣

ステップ2 「国民のため」になるようなことを考えて、予算を請求して下さい。
*日本の総予算は77兆7125億円です。

何のためにお金を使う？

予算はいくらほしい？

ステップ3 得意で、一歩国民のためになる内容と予算を考える。
議会の議程（前で発表、スクリーンメニューに書く、司会、書記）

内容と理由 _____ 予算はいくらほしい？ _____

ステップ4 予想される反論・返答を考える。

| 予想される反論 | 返答 |
|---------|----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

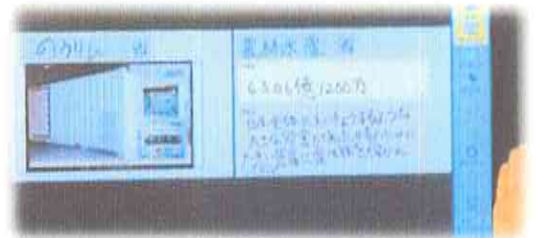
ステップ5 議会を開いて、各大臣の予算請求について、賛成、反対を考えよう。

| ○○省 | 予算額（よさんぜいきゅう） | 賛成 反対 |
|------------------|---------------|-------|
| ①文部科学省（もんぶがく） | | 賛成 反対 |
| ②厚生労働省（こうしろうど） | | 賛成 反対 |
| ③農林水産省（のうりんすいさん） | | 賛成 反対 |
| ④国土交通省（こくどこうつう） | | 賛成 反対 |
| ⑤環境省（かんげい） | | 賛成 反対 |
| ⑥防衛省（ぼうえい） | | 賛成 反対 |

なんちゃって国会

◎司会マニュアル◎

- ①『(起立) これから、なんちゃって国会をはじめます。(礼・着席)』
『議長をつとめます○○と申します。どうぞよろしくお願いいたします。』
- ②『それではまず、○○省より、政策案・予算案を報告してもらいます。』
『順によんでいきますので、各代表の方は1分で報告をお願いします。』
- ③『それでは、○○省、政策案・予算案の報告をよろしくお願いします。』(各1分)
- ④『それでは、○○省について審議を始めます。』
意見・質問のある方は挙手をお願いします。
☆4～5人くらい当てたら次へ。
- ⑤『他に質問はないようですので、採決を取ります。』
『では、○○省の予算案の採決を行います。』
スクリーンメニューの賛成・反対ボタンをおしてください。』
- ⑥『賛成○○名、反対○○名、本議案は可決となりました』
*否決の場合は、「過半数の賛成がありませんでしたので、本予算案は否決となりました」
- ⑦『③に戻る・・・(次のチームに行く)』
- ⑧ 以上で、予定していた審議を終了いたします。
- ⑨ 『最後に、総理大臣からのお話です。』
『これで、議会を終わります。(起立、礼)』

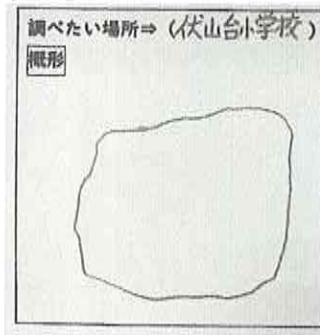


| | | |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| ・学年/教科 | 第6学年 算数(関連:社会、道徳) | 授業者 槻木 司 |
| ・事例タイトル | 伊能忠敬になって、およその面積を求めよう。 | |
| ・授業の概要 (ねらい) | <p>①自分たちの地域の概形をとらえ、およその面積を求める。 (②伊能忠敬の努力や思いに触れ、これからの自分にいかす。)</p> <p>(授業展開) ワークシートは下段3, 4ページ目</p> <p>1、<u>ワークシートステップ1</u> Google マップのストリートビュー機能で、面積を調べたい場所の周りを歩き、概形を書く。</p> <p>2、<u>ワークシートステップ2</u> Google マップで、面積を調べたい場所を上空から確認し、自分の書いた概形を確認する。</p> <p>3、<u>ワークシートステップ3</u> 調べたい場所の形をおよそ〇〇な形とみて、Google マップの長さを測定する。 測定した長さをもとに、およその面積を出す。⇒答え合わせ</p> <p>4、<u>ワークシートステップ4</u> 日本や世界のいろいろな場所のおよその面積を求める。</p> <p>5、ふりかえり 伊能忠敬について、およその面積について</p> | |
| ・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など | <p>○使用機器 タブレット 児童分</p> <p>○使用機能 Google マップ(ストリートビューや測定、上空写真)</p> | |
| ・伏山 STEPS との関連 | <input checked="" type="checkbox"/> S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/> T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/> E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/> P(プログラミング) <input type="checkbox"/> セキュリティー | |
| ・タブレット活用により期待できる効果やねらい | <p>○教科書にある図形のような、機械的に<u>ある形と見立てて</u>⇒<u>計算する</u>ではなく、自分たちの身近にあるものを実際に見て、測り、求めることで関心意欲をもって取り組める。</p> <p>○実際に行けないときでも、実際に歩いている感覚になることができ、苦労や努力を少しでも実感することができる。</p> <p>○Google マップ等の使用のスキルアップ</p> | |
| ・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など | <p>○タブレットを使うこと、自分達の地域を調べられることから子どもたちの食いつきがよかった。</p> <p>○ネット環境によりストリートビューの機能が遅く、概形を取りにくいことがあった。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>今はこんな機能や道具を使ってだれでも見たり測ったりできるけれど、伊能忠敬は地道な努力とあきらめない気持ちをもって取り組んだことがすごいと思った。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>およその面積を使えば、変わった形でも、何かの形に見立てて、だいたいの大きさが調べられることが分かった。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>私は、あらかじめ何となく知っている形の場所を調べたので簡単だったけど、伊能忠敬さんは全く知らないところまで、やっていて本当に難しいことと感じたし、改めてすごいなと思った。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>およその面積でも意外と本当の面積に近い形を求められるんだなと思った。</p> | |

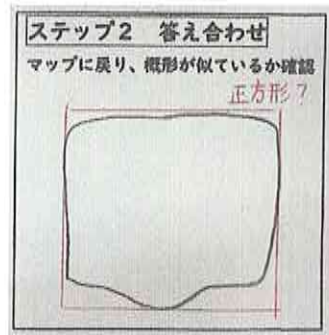
【児童の活動流れ】



①ストリートビューで歩く



②概形をかく



③およそ〇〇とみる



④測定する⇒⑤計算する⇒⑥ネットなどで実際の大きさを確認する。

めあて

①

②

問題 身の回りの公園や施設の概形（だいたいの形）をと

らえ、およその面積を求めよう。

ステップ1 伊能忠敬になろう！ google マップで学校から、面積の調べたい場所

に行っ、周りを歩き概形を、書きましょう

調べたい場所⇒ ()

概形

ステップ2 答え合わせ
マップに長り、概形が似ているか確認

ステップ4 日本や世界の色々な場所のおよその面積を求めよう

調べたい場所 (日本) ⇒ ()

概形

【式】

答え

調べたい場所 (世界) ⇒ ()

概形

【式】

答え

ステップ3 およその面積を求めよう！

① 調べたい場所はおよそ () とみる。

どんな形？

② マップ上で長さを測定する。

右クリック、「距離を測定」

③ 測定した長さをもとに、およその面積を出す。

【式】

③ ①伊能忠敬について

② およその面積について

答え

◆ICT 活用授業実践の紹介2

支援学級(ひまわり学級)、通級指導教室(チャレンジ教室)、専科の授業での効果的な活用方法を紹介します。QRコードから指導略案をご覧ください。



ひまわり1組

神谷 徹

「カタカナや漢字と数の習得」

ひまわり2組

高塚 綾華

「ひらがなの習得」

ひまわり3組

梅本 恵美

「言葉と数の習得」

ひまわり4組

湯口 芽衣

6年「国語の授業」

チャレンジ

赤瀬 瞳

3年「国語の授業」



家庭科

井ノ内 やす子

6年「一年間の学習のまとめ」

理科

大浦 正好

5年「ヒトの誕生」

音楽科

杉谷 直美

6年「レミソラシの5音で作曲しよう」

外国語科

西口 史織



6年「This is my town.

自分の町や都道府県について紹介しよう」

保健室

伊藤 智恵美

「手洗いうがいをしてコロナに負けない体をつくろう」




| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| ・学年/教科 | ひまわり1組 | 授業者 神谷 徹 |
| ・事例タイトル | カタカナや漢字と数の習得 | |
| <p>・授業の概要 (ねらい)</p> <p>○本日の課題を知り、集中して取り組む。 ○数唱や計算を正しく行う。 ○声の大きさ、文節に気をつけて文を正確に読む。 ○漢字やカタカナの書き順に気をつけて書き、覚える。</p> <p>(授業展開)</p> <p>1、「ぐるぐる迷路」をする。 2、スリーヒントなぞなぞをする。 3、「100玉そろばん」をする。 ・2とび、5とび、10とびの数唱 ・30からの逆唱 ・10になる数の組み合わせ 4、デージーで「くじらぐも」を聞く。 5、「くじらぐも」を音読する。 6、漢字、カタカナの練習をする。(ipad)</p> |   | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 ipad ○使用機能 デイジー1年国語教科書 にほんごーかたかな アプリ 漢字筆順学習アプリ「そらがき」(文溪堂)</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティー</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○デイジー教科書を使うことで、教科書の内容を視覚と音声の両方でスムーズに聞くことができる。 ○書き順を間違えることなく、カタカナや漢字を習得することができる。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○デイジー教科書を使用することで、文字だけでは分かりにくい言葉のかたまり(単語)やつながりが分かり、発音も耳で聞いて覚えることができた。 ○筆順アプリを使うことで、教師がずっと見ていなくても、正しい筆順で漢字を書くことができた。 ○児童が初めて聞く単語が出てくることがあるので、語彙が増える。 ○習得してきた漢字には、合格の印が表示されるので、学習してきた量がわかりやすく、励みになる。 ○機器を使用することに興味を持ち、自分から進んで学習に取り組む姿勢が見られる。</p> | | |






| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|
| ・学年/教科 | ひまわり2組 | 授業者 高塚 綾香 |
| ・事例タイトル | ひらがなの習得 | |
| <p>・授業の概要 (ねらい)</p> <p>○本日の課題を知り、集中して取り組む。</p> <p>○文を正しく読む。</p> <p>○書き順に気をつけ、丁寧にひらがなを書く。</p> <p>(授業展開)</p> <p>1、スリーヒントクイズ</p> <p>2、音読「くじらぐも」</p> <p>3、ひらがなプリント</p> <p>・筆順ぷりんと</p> <p>・「ぬ」</p> <p>4、ipad ひらがなアプリ</p> <p>・「わ」</p> <p>・「れ」</p> <p>5、ひらがなパズル</p> <p>6、もじあてクイズ</p> <p>7、ひらがなカルタ</p> | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 ipad</p> <p>○使用機能 はじめてのひらがな・カタカナ アプリ</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティ</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○書き順を間違えることなく、ひらがなを習得することができる。</p> <p>○学習したひらがなのつく単語を、読めない字が含まれていても音声で知ることができる。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○習得してきたひらがなは、色が変わって表示されるので、学習してきた量がわかりやすく、自信をつけることができる。</p> <p>○児童が初めて聞く単語が出てくることがあるので、語彙が増える。</p> <p>○プリントに字を書くより、機器を使用するほうが楽しく学習に取り組んでいるように感じる。</p> | | |


| | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|
| ・学年/教科 | ひまわり3組 | 授業者 梅本 恵美 |
| ・事例タイトル | 言葉と数の習得 | |
| <p>・授業の概要 (ねらい)</p> <p>・集中して、課題に取り組むことができる。</p> <p>・正しく鉛筆を持ち、読み書きすることができる。</p> <p>(授業展開)</p> <p>1、学習内容の確認する</p> <p>2、音読「馬のおもちの作り方」</p> <p>3、プリント学習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひらがなプリント ・視写「たべものあいうえお あっちゃん あがつく」 <p>4、マッチング</p> <p>5、自立活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ひも通し(5分)→数を数える <p>6、ipadでの学習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ひらがなの書き順 ・つまる音とのばす音の教材 | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 ipad 1台</p> <p>○使用機能 デイジー2年国語教科書 言語習得アプリ(タッチペン)</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティー</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○デイジー教科書を使うことで、教科書の内容を視覚と音声の両方でスムーズに聞くことができる。</p> <p>○ipad のタッチペンで言葉をつくることで、文字を書かずに、リズムよく、短時間で言葉づくりをすることができる。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○デイジー教科書を使用することで、自分で読んでみたいと、漢字にふりがなを書き音読に取り組む姿勢が見られた。</p> <p>○ipad の書き順アプリを使うことで、次の画数が示されるため自信を持って取り組むことができるようになった。</p> <p>○ipadでの言葉の学習により、反復練習が進めやすかった。また、苦手なところを分析し、ポイントを絞って学習を進めることができた。</p> | | |

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|
| ・学年/教科 | ひまわり4 | 授業者 湯口 芽衣 |
| ・事例タイトル | 6年国語の授業 | |
| <p>・授業の概要 (ねらい)</p> <p>・ICT 機器を用いて視覚的に示すことで学習の理解を深める。</p> <p>(授業展開)</p> <p>1、アプリでビジョントレーニングに取り組ませる。</p> <p>2、漢字の学習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・漢字ドリルで新出漢字の練習 ・漢字筆順アプリで、既習漢字の復習 <p>3、「やまなし」の内容理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デジターで読みの支援を行う。 ・「かわせみ」「金雲母」などの理解の難しい言葉を画像や動画を用いて意味理解を図る。 ・プリント教材を使って本文理解の学習に取り組ませる。 <p>4、「回れ右」の練習</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「回れ右」の足の動きをスローモーションで録画した動画を見せながら、足の動きの確認をしながら練習に取り組ませる。 | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 iPad</p> <p>○使用機能 アプリ・インターネット・録画機能</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル)<input type="checkbox"/>T(ツール)<input type="checkbox"/>E(エクスプローラー)<input type="checkbox"/>P(プログラミング)<input type="checkbox"/>セキュリティー</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○視覚的に訴えることで、言葉理解が深まる。</p> <p>○立体的なビジョントレーニングが出来るので、空間認知を鍛えさせることができる。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○漢字学習ではアプリを使用することで、児童が自分のつまずきに気付くことができた。</p> <p>○国語では日常生活に馴染みのない言葉がたくさん出てくる。その際に画像や動画を用いて意味説明を行うことで、言葉の理解が深まっているように感じる。</p> | | |

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------|
| ・学年/教科 | 通級指導教室/国語科 | 授業者 赤瀬 瞳 |
| ・事例タイトル | 3年国語 | |
| <p>・授業の概要 (ねらい)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ICT 機器を用いて視覚的に示すことで学習の理解を深める。 ・ICT 機器を用いて視覚的に示すことで漢字の全体把握や細部把握につなげ、漢字を正確に読み書きできる学習を深める。 ・ICT 機器を用いてビジョントレーニングに取り組むことで視機能の力を高める。 <p>(授業展開)</p> <ol style="list-style-type: none"> ① トーキングゲーム ②なぞなぞ パソコンから出力したスクリーンの問題について、答え合わせでは文字・写真・イラストなどで確認する。 ③間くトレ ④漢字ドリルの書き 間違えた漢字は ipad の筆順アプリで確認し練習する。 ⑤考えるプリント ⑥算数プリント ⑦しっかり見よう それぞれのパソコンで自分のメニューに取り組む。 ⑧それぞれ課題 A児考えるプリント B児 文作り C児 運筆・書字 | | |
| <p>使用機器 ・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 iPad・パソコン</p> <p>○使用機能 アプリ・インターネット・録画機能 CD ソフト</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスポーラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティー</p> | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・パソコンやタブレット活用により期待できる効果やねらい ・視覚的に訴えることで、言葉や内容理解が深まる。 ・大きな画面で漢字の筆順や形を確認できることで漢字の視覚記憶が高まり漢字学習の定着力を高めることができる。 ・パソコンでビジョントレーニングが出来るので、視機能の跳躍・追従・固視・視知覚・空間認知の力を鍛えさせることができる。 | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <ul style="list-style-type: none"> ・なぞなぞでは、複数の子どもたちが問題を読み、答えは写真やイラストを見て確認できるので、大いに納得できたり、自分のイメージを確認できて楽しく学習に向かい合うことができる。 ・漢字学習ではアプリを使用することで、自分の書いた字とアプリの字を見比べることで児童が自分の間違いに気付くことができ、正しい漢字を覚えることができる。漢字テストでいい結果がでると達成感や自己効力感が高まり、学習意欲が高まる。 ・パソコンでビジョントレーニングに取り組むことで、眼球の跳躍・追従・固視や視知覚・空間認知の力を鍛えさせることができるだけでなく、自分のデータがどんどん更新されるので意欲が高まる。 | | |


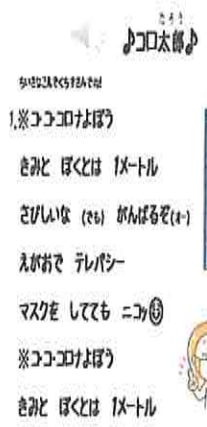
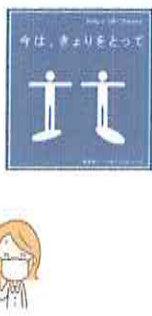


| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| ・学年/教科 | 第6学年/家庭科 | 授業者 井ノ内 やす子 |
| ・事例タイトル | 一年間の学習のまとめ | |
| <p>・授業の概要 (ねらい)</p> <p>○学習したことをまとめ、タブレットを用いて全体で共有し学習を深め合う (授業展開)</p> <p>1、テーマを決め、資料を集めまとめる。 2、発表する時、相手に伝わりやすい工夫を考える。 3、班でシェアをして意見やよいところを話し合う。 4、自分の発表内容を確認し、書き方を工夫(絵・グラフ・図など)する。 5、タブレットで発表原稿をカメラで撮る。 6、全体発表(個々の項目に応じた評価を行い、良い点・改善点などを話し合う。)</p> | | |
|   | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 タブレット 1台</p> <p>○使用機能 スカイメニュー(投影・マーキング・比較)</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/>T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティー</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○全員の学習方法や資料が自分のペースで見て考えることができる。</p> <p>○スカイメニューのマーキング機能を活用することで、児童の集中力が向上する。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○カメラでの撮影時にピントを合わせるのが難しかった。</p> <p>○発表している内容が視覚・聴覚から入ることにより児童の集中力と理解力が向上した。</p> <p>○児童の「わかった」「できた」という思いが、次への学習意欲と積極性につながったと思う。</p> | | |
|  | | |

| | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------|
| <p>・学年/教科</p> | <p>第5学年/理科</p> | <p>授業者 大浦 正好</p> |
| <p>・事例タイトル</p> | <p>ヒトの誕生</p> | |
| <p>・授業の概要</p> <p>(ねらい) ○教科書にはない動画や資料を大型画面で提示し理解を深める。</p> <p>(授業展開)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、導入 写真を見せて、授業の流れをイメージさせ、めあてを明確にとらえさせる。 2、教科書を読み、大事なポイントをおさえる。 3、NHK動画を視聴する。教科書では伝えられない動きを映像で確認し学習を深める 4、まとめ <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 教師用パソコン1台、投影用ケーブル、(児童用タブレットでも可)</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティー</p> <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○写真よりも映像で確認することが出来るので理解しやすくなる。</p> <p>○全員の学習方法や資料が自分のペースで見て考えることができる。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○児童の「わかった」という思いが、次への学習意欲と積極性につながったと思う。</p> <p>○映像を見せることで集中して学習する児童が増えた。</p> <p>・その他</p> <p>断層や、岩石など児童の身近にないものを効果的に視聴させて興味をもたせることができた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> | | |

| | | |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| ・学年/教科 | 第6学年/音楽科 | 授業者 杉谷 直美 |
| ・事例タイトル | 音楽作り「レミソラシの5音で作曲しよう」 | |
| ・授業の概要 (ねらい) | <p>○ストーリーに合わせて5つの音で旋律をつくる。</p> <p>(授業展開)</p> <p>1、5つの音で4小節の旋律をつくる。(個人の学習)(リコーダー)</p> <p>2、4人で16小節につなげる。音楽の要素を取り入れてつなげる順番を考える。(グループ学習)</p> <p>3、曲に合うような4コマ漫画のストーリーを考える。(グループ学習)(ワークシート)</p> <p>4、ストーリーに合わせて旋律を考え直す。速さや繰り返しなどの効果を入れる。(ワークシート)</p> <p>5、演奏の仕方を話し合い録音する(ガレージバンド、または、ボイスメモ)</p> <p>6、スライドに演奏を挿入して紹介の準備をする。(キーノート)</p> <p>7、各班の演奏を聴いて、ストーリーと合っているかなど気づきや工夫を交流する。(キーノート)</p> <p>8、お気に入りの曲を投票し感想を交流する。(学習のまとめ)</p> | |
| |  | |
| | <p>6年2組1班 テーマ「ズイサ魔魔のためきとり」</p> <p>起…ズイサ魔魔は静かに森を歩いていました。美しい森をイメージしてなめらかに美しく演奏する。</p> <p>結…ついにつかまってしまいました。そしたらズイサ魔魔は「おとしものだよ」といっておとしものを落ちてくれました。「死」</p> <p>承…ズイサ魔魔はためきをみつけました。 <small>「おとしものだよ、おとしものだよ、おとしものだよ」といって、おとしものを落ちてくれました。</small></p> <p>転…「カラー マターにげるなー」ズイサの呪いで「おとしもの」が落ちてきました。ズイサ魔魔は追いかけてました。ためきは食べられると思いき死で逃げました。</p> <p>(児童のキーノートの一部)</p> | |
| ・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など | <p>○使用機器 大型テレビ、アイパッド24台、○使用機能 ボイスメモ、ガレージバンド、キーノート</p> | |
| ・伏山 STEPS との関連 | <p><input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input type="checkbox"/>T(ツール) <input checked="" type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input checked="" type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキリティー</p> | |
| ・タブレット活用により期待できる効果やねらい | <p>○録音後に何度も再生して聴き比べることができて容易に作り直すことができる。</p> <p>○演奏が波形で表示され視覚的に確認できるので、息の出し方や演奏の仕方を話し合っ改善する姿がみられた。</p> | |
| ・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など | <p>○自分の作ったリズムを保存することで友だちに聴いてもらうことが容易になった。</p> <p>○録音した曲はエアドロップで各班に配ることができる</p> <p>○自分たちのペースで鑑賞ができて、気づきや感想を書く量が普段より多かった。</p> | |

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------|
| <p>・学年/教科</p> | <p>第6学年/外国語科</p> | <p>授業者 西口 史織</p> |
| <p>・事例タイトル</p> | <p>This is my town.「自分の町や都道府県について紹介しよう」</p> | |
| <p>・授業の概要 (ねらい) ○自分の身近にあるものや日本にある有名な名所を知り、紹介する。</p> <p>(授業展開) 1、地図に出てくる様々な場所を英語で言う。(絵カード) 2、大阪にある観光名所を紹介する表現を学習する。(班活動) 3、他の都道府県にある様々な観光名所や有名な食べ物を知る。(TV、パワーポイント) 4、紹介したい都道府県を一つ選び、有名な観光地や食べ物について調べる。 (グーグルを使った画像検索) 5、紹介カードを作り、写真で保存する。発表の準備をする。(カメラ、ワークシート) 6、作成したワークシートを見せながら英語スピーチをする。 (大型テレビ、カメラ、エアドロップ)</p> | | |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など ○使用機器 大型テレビ、アイパッド24台 ○使用機能 グーグルアカウント、カメラ</p> | | |
| <p>・伏山 STEPS との関連 <input checked="" type="checkbox"/>S(スキル) <input checked="" type="checkbox"/>T(ツール) <input type="checkbox"/>E(エクスプローラー) <input type="checkbox"/>P(プログラミング) <input type="checkbox"/>セキュリティ</p> | | |
| <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい ○行ったことがない場所でも容易に調べ学習ができる。 ○作成したワークシートを撮影することにより、容易に全体共有でき、より伝わりやすい英語でのスピーチができる。</p> | | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など ○自分のペースで知りたい、調べたい都道府県について調べることができ、積極的に授業に参加する児童が多かった。 ○撮影したワークシートはエアドロップで児童に配ることができる。 ○大型テレビにワークシートを映すことで堂々とスピーチができる児童が多かった。</p> | | |



| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>・学年/教科</p> | <p>全学年/保健 授業者 伊藤 智恵美</p> | |
| <p>・事例タイトル</p> | <p>手洗いうがいをしてコロナに負けない体をつくろう</p> | |
| <p>・授業の概要</p> <p>(ねらい)</p> <p>○手洗い、うがいの大切さを伝える。 ○ストレス解消のストレッチを紹介してコロナに まけない体をつくる。</p> <p>(取り組み)</p> <p>1、 手洗いの大切さを歌詞にして 「ころ太郎の歌」を録音する。 (iPad、ガレッジバンド)</p> <p>2、 各教室でコロナについて正しい 知識、新しい学校のきまりを伝え る。(パワーポイント)</p> <p>「ころ太郎の歌」を再生する。 (iPad)</p> <p>3、 毎日長休みに放送で「ころ太郎の歌」を流して手洗いうがいを注意喚起する。</p> <p>4、 ストレス解消のストレッチを「ころ太郎の歌」にあわせておこなう。</p> <p>5、 リモート集会(iPad、Google meet)でストレッチの仕方を紹介する。</p> | <p>3分間 ぽけんしどう </p> <p>コロナウイルスを広げないために 私たちができること</p> <p>まずは…正しく知ることから!</p> <p></p> <p>1.※ココロおぼろ きみと ぼくとは 1メートル さびしいな (お) がんばるぞ(お) えが前で テレパシー マスクE してても ニッコ ※ココロおぼろ きみと ぼくとは 1メートル</p> <p>2.※ココロおぼろ あわあわ かいじゅう やっつけろ 手あらいは (お) かんべさだ(お) ピカピカ ハンドウオッシュー まいどち げんざに ニッコ ※ココロおぼろ あわあわ かいじゅう やっつけろ</p> <p></p> <p></p> | <p></p> |
| <p>・使用した ICT 機器と機能など、使用した感想など</p> <p>○使用機器 教師用パソコン 1 台、 投影用ケーブル、(児童用タブレットでも可)</p> <p>○使用機能 パワーポイント、グーグルスイーツ、 アイパッド(ガレッジバンド、エアードロップ)</p> | <p>・伏山 STEPS との関連</p> <p>□S(スキル)□T(ツール)□E(エクスプローラー)□P(プログラミング)□セキュリティー</p> <p>・タブレット活用により期待できる効果やねらい</p> <p>○録音や、先生方への配布などが容易にできる。</p> | |
| <p>・実践の感想、成果、子どもの変容や反応など</p> <p>○リモート集会…密にならずに全児童と一斉に歌やストレッチを確認することができた。</p> <p>○各教室…コロナについての知識を視覚的にわかりやすく伝えることができた。</p> | | |

研究授業紹介

第1日 5年2組

授業者 厚芝章博先生

助言者 山田先生 (大阪産業大学)

プログラミング教育

総合「地域の方の困り感を解決するプログラミングロボを作ろう」

アーテックロボ 2.0 を活用し、グループで話し合いプログラミングロボを作ります。ロボットの魅力をプレゼンする力をつけます。

第2日 4年1組

授業者 栗木陸行先生

助言者 豊田充崇先生 (和歌山大学)

総合「防災マップを作ろう」

ルックアラウンドを活用し、地震に備え避難経路を考えます。状況を判断して取捨選択する力をつけます。

第1日 2年1組

授業者 高橋昌代先生

助言者 豊田充崇先生 (和歌山大学)

タブレットを利用して

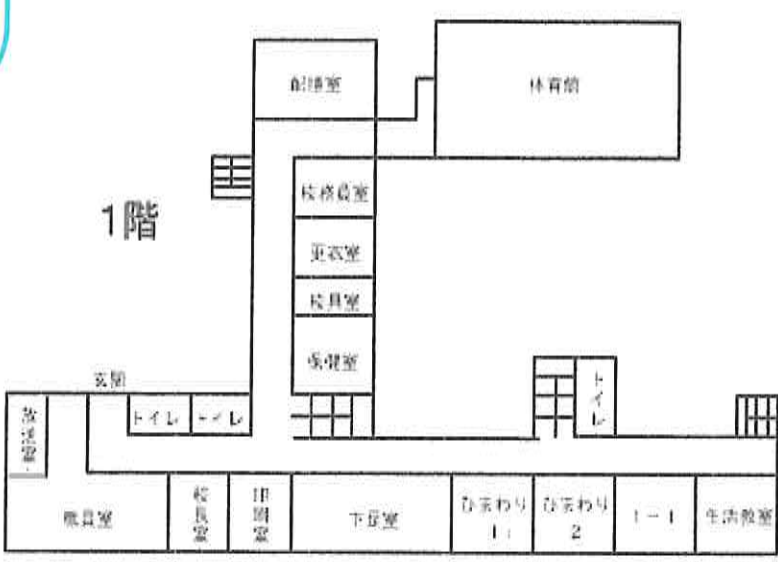
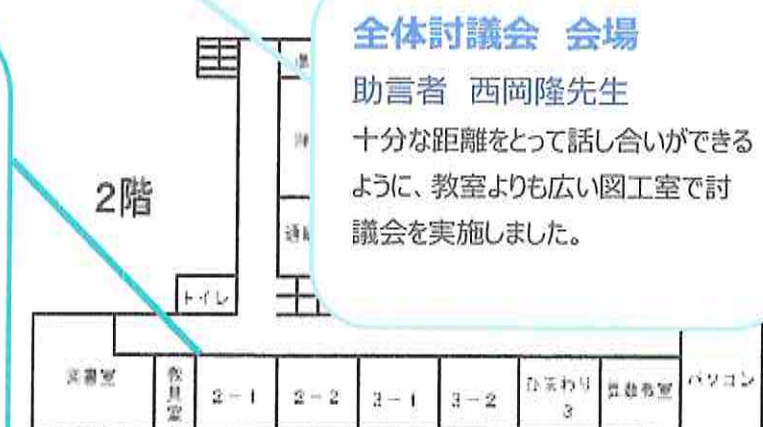
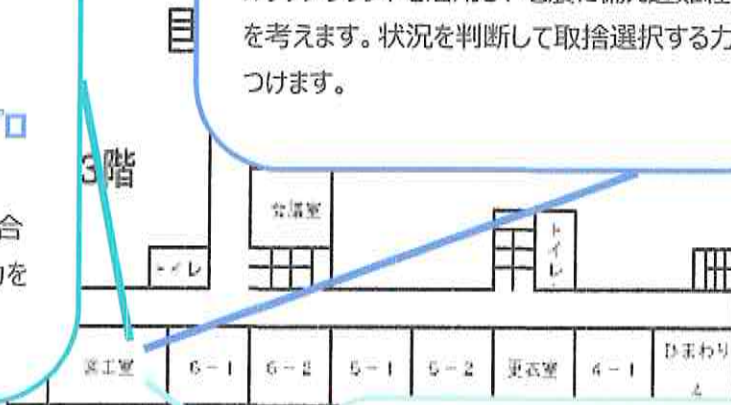
生活科「ユーチューバーになろう」

伏山台小学校の紹介ムービーを撮影してコンテンツを作成し1年生に紹介します。

全体討議会 会場

助言者 西岡隆先生

十分な距離をとって話し合いができるように、教室よりも広い図工室で討議会を実施しました。



第2学年 生活科指導案

富田林市立伏山台学校
指導者 高橋 昌代

1.日 時 令和2年11月25日(水)第5時限(13:10~13:55)

2.場 所 第2学年1組教室

3.学年・組 第2学年1組 24名

4.教材名 「YouTuberになって、学校しょうかいをしよう。」

5.単元目標

- 1年生に喜んでもらえることを計画し、準備することができる。
- 学校紹介の動画作成を通して、適切な情報発信をする能力を身に付けることができる。
- 学校紹介の動画作成を通して、自分なりに表現し、コミュニケーション能力を養う。
- 学校案内の活動を通して、上級生になったことを自覚し、自分の成長に気付くことができる。

6.本単元において習得する伏山 STEPS

| | |
|-----------|----------------------------------------|
| S:スキル | A1:コンピュータの取り扱い |
| | A2:マウス、キーボード、タッチペンの使い方 |
| | A3:学習活動ソフト(スカイメニュー)の操作 |
| | A6:カメラ機能の操作 |
| E:エクスプローラ | B4:情報の発信(本時) |
| | B8:受け手を意識した発信方法 |
| S:セキュリティー | A15:発信者としての責任(相手の嫌がること、うそ、悪口) |
| | A16:インターネット(全世界につながっていることを知る) |
| | A17:ルールを守り作る(約束や決まりを守って作る) |
| | A20:個人情報の取扱い(住所、電話番号、名前、学校名、誕生日、顔写真など) |

7.単元の評価規準

【知・技】1年生への学校案内の活動を通して、上級生になったことを自覚し、自分の成長に気付くことができる。

【思・判・表】1年生への学校案内の活動を通して、自分たちでできることを考え、情報機器を用いて工夫して発表することができる。

【主】上級生として、1年生が喜んでくれるように学校案内をしたり、お世話をしたりしようとしている。

8.指導計画(全11時間)

| | | |
|-------|-------------------------------------------|----------------------|
| 1 | 1年生が喜んでくれることを考える。 (学校案内、プレゼント、一緒に遊ぶ等) | |
| 2 | 1年生が喜んでくれること(学校案内の方法)の計画を立てたり、準備をしたりする。 | |
| 3 | 情報モラルについて学ぶ | A15, 16, 17, 18, 20 |
| 4・5・6 | 学校紹介の動画作成 | A6 B4, 5, 6, 7, 8 |
| 7・8 | 学校紹介の動画編集 | A7 |
| 9 | 動画コンテンツの発表を見て、良いところを見つけたりアドバイスをしたりする。(本時) | B9 |
| 10 | 1年生への発表の準備をする。 | B8 |
| 11 | 1年生との交流会で学校紹介を披露する。 | B8 |

9. ICT の活用

| | |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ICT 活用の場面 | <input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> 評価問題 |
| ICT 活用者 | <input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他 () |
| 活用の目的 | <input checked="" type="checkbox"/> 資料(問題等)の掲示 <input checked="" type="checkbox"/> 自分で考える <input checked="" type="checkbox"/> 全体で交流する <input checked="" type="checkbox"/> 考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 学習のふりかえり <input type="checkbox"/> 評価問題を解く <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンの作成 |
| 活用コンテンツ | Sky Menu の投影機能 |

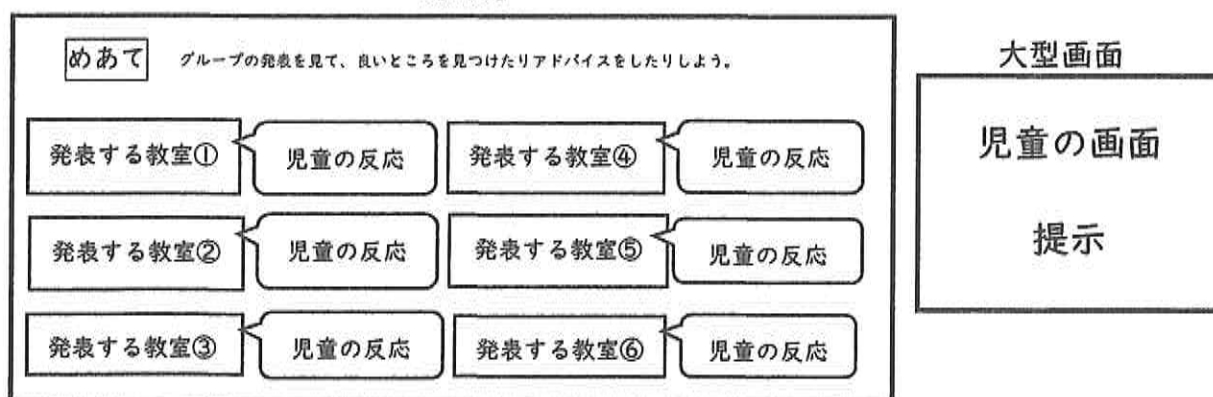
10. ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業作り(学校教育目標との関連性)

◆授業におけるナチュラルサポート(基礎的環境整備)

| | |
|---|-------------------------------------|
| あ | 教室環境を確認する。(机の並び方、落ちているもの、収納状況、掲示物等) |
| い | 教科書、ノート等、必要なもののみを机の上に置いているか確認する。 |
| う | 授業のめあてを書き(貼る)、本時のポイントを明確に示す。 |
| え | 全員が静かになったことを確認してから話し始める習慣をつける。 |
| お | 板書を工夫する。(板書の量・書く位置、区切り線をつける、色の配慮等) |
| か | 今は、「聞くとき」「書くとき」「話すとき」を区別し、同時に提示しない。 |
| き | 大切な指示や内容ポイント等の大事なところは、何度か繰り返し説明する。 |
| く | 視覚的に示すことができる教材・教具を多用する。 |
| け | 本時のポイントを復唱し、まとめ、振り返りを行う。 |
| こ | 授業の中で何度か、リスタートの場面をつくる。 |
| さ | 全体への説明や指示はできるだけシンプルにする。 |

11. 板書計画・環境設定

【黒板】



◆本時までの流れ

「YouTuberになって、学校しょうかいをしよう。」



第1時 1年生が喜んでくれることを考える

まず、1年生が喜んでくれることは、何かを考えました。

- ・折り紙の折り方を教える。
- ・おもちゃの作り方を教える。
- ・一緒に遊ぶ。
- ・コマ回しやけん玉を教える。
- ・作ったものをプレゼントする。



◎授業について教える!!!
今年度は、一緒に学校体験ができなかったため…
→パソコンで動画をとる!
→YouTubeをやってみよう!

次時から学校紹介の動画を作成するための準備に取りかかります。

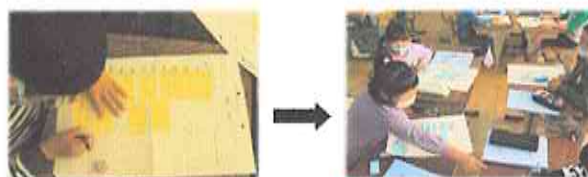
第2時 1年生が喜んでくれることの計画・準備を行う

まずは、目標を決めました。

思いがけないことにも取り組むのが、どんな気持ちで取り組むのか?

何をやるべきかを考えています。

第2時 1年生が喜んでくれることの計画・準備を行う



個人の考えを現場で共有し、1年生が動画コンテンツを見て、分かりやすいように、セリフ作り、担当を決め、時間配分、時系列などを細かく計画を立てています。

第3時 情報モラルについて学ぶ

ルールをまもって、
どうがをつくろう!

どうがづくりは楽しいけれど、
気をつけなければならないことがあります!

ルールを守って楽しく!

インターネットのルールを守って!

インターネットのルールを守って!

インターネットのルールを守って!

①ルールをまもってつくろう!

インターネットは、世界中に繋がっているよ。
一度使えば、消えないよ。
みんなが楽しく使うためには、ルールを守ってね!

②個人情報の取扱い

インターネットは、世界中に繋がっているよ。
一度使えば、消えないよ。
みんなが楽しく使うためには、ルールを守ってね!

③インターネット

インターネットは、世界中に繋がっているよ。
一度使えば、消えないよ。
みんなが楽しく使うためには、ルールを守ってね!



この動画は
実際に発生した事件や事例を基に
再構成して制作しています

さあ、どうがをつくってみよう!

ルールは守るかな?
みんなが楽しく使えるかな?

学校しょうかいの楽しいどうがを
つくって、1年生にみてもらおうね!

第4.5.6時 学校紹介の動画作成 第7.8時 学校紹介の動画編集



自分たちが撮影した動画をSky Menu
(ペン機能)を使って1年生が分かりやすいように、文字や絵を入れています。

よかったところは出るかな?
アドバイスも出るかな?

12. 本時の目標

- ・自分の作った動画コンテンツを紹介しよう。
- ・動画コンテンツを見て良い所や、アドバイスしたりすることができる。

準備物
①先生タブレット1台（予備2台）
②Sky Menuのルーター
③大型画面

児童 教師

| 本時の展開 | 学習活動・内容 留意点 | ICT活用のポイント | ICT活用の意図 | 評価規準 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|------|
| <p>1. めあてを確認する。</p> <p>グループのはっぴょうを見て、よいところを見つけたりアドバイスをしたりしよう。</p> <p>・動画コンテンツを見るときには、声の大きさ、表情、内容、目線、言葉遣い、順序、道具の使用方法に注目して見るようさせる。</p> | <p>・PowerPointを用いて、本時のめあてや活動の流れを提示する。</p> | <p>○視覚的に示すことで全体への説明や指示をシンブルにすることができる。</p> | <p>・どんなところを工夫したのか、特に見てほしいポイントはどこかを発表することができる。</p> | |
| <p>2. 自分が作った動画コンテンツを発表する。</p> <p>・自分たちの作った動画コンテンツのアピールポイントを発表する。</p> <p>*「動画コンテンツを見る→よかったところやアドバイスをメモする。(6グループ分)」の流れで行うようにする。</p> <p>・1年生に伝えるように、どんなところを工夫して作っているのかを考えさせる。</p> <p>・1年生にもわかりやすいように、文字や絵だけではなく、映像を使った学校紹介をさせる。</p> <p>・動画コンテンツを見終わった時に、良い所やアドバイスを書く。</p> <p>・ワークシートに声の大きさ、表情、内容、目線、言葉遣い、順序、道具の使用方法に注目して書かせる。</p> | <p>・児童が作成した学校紹介の動画コンテンツを Sky Menu (投影機能) を用いて、大画面で表示する。</p> | <p>○映像を使った楽しい学校紹介により、より興味をもつことができる。</p> <p>○Sky Menu (ペン機能) を使用して、文字や絵を挿入させることで、1年生にもわかりやすくすることができる。</p> <p>○高学年で画像や動画を取り入れたプレゼンテーションができることを目指す。</p> | <p>(ICT機器によるナチュラルサポート)</p> <p>・発表を見て、友だちの発表のよいところや改善点を見つけることができる</p> | |
| <p>3. 全体で交流する。</p> <p>・各グループが作った動画コンテンツがより良いものになるためのアドバイスを発表する。</p> | | | <p>・各グループが作った動画がより良いものになるためのアドバイスを発表することができる。</p> | |
| <p>4. 学習内容をふりかえる。</p> <p>・ふりかえりシートに記入、提出する。</p> | | | <p>・最終仕上げのために、自分たちの動画コンテンツの改善点を書くことができる。</p> | |

第5学年 総合学習指導案

富田林市伏山台小学校
指導者 厚芝章博

1. 日時 令和2年11月25日(水) 第5・6時限(13:10~14:20)
2. 場所 図工室
3. 学年・組 5年2組 25名
4. 教材名 「地域の方の困り感を解決するプログラミングロボを作ろう！」
5. 単元目標

○地域の方の困り感を知り、どのようなプログラミングロボを生み出せば地域の課題を解決できるかに関心を持ち、積極的に調べようとしている。

○地域の方々の困り感について知り、解決策に向けてプログラミングロボを用いて考えることができる。

6. 本単元において発揮する伏山 STEPS

| | |
|-------------|---------------------------|
| E: エクスプローラー | B1: 情報収集 |
| | B2: 必要な情報の整理 |
| | B3: 複数の情報の比較分析 |
| | B4: 情報の発信 |
| | B5: 情報を組み合わせた新たな考えの創造 |
| | B6: 発信内容の構成 |
| | B7: 表現手段の選択・特性に合った発信方法の工夫 |
| | B8: 受け手を意識した発信方法 |
| | B9: 自分の情報活用の評価・改善 |
| | B10: アルゴリズム的思考 |
| | B11: 評価・分析 |
| P: プログラミング | B12: 一般化 |
| | A11: プログラミングの活用 |
| | A12: 分解 |
| | A13: 抽象化 |
| | A14: 組み合わせ |
| | B10: アルゴリズム的思考 |
| | B11: 評価・分析 |
| B12: 一般化 | |
| STEPS | C1: 試行錯誤し計画や改善しようとする態度 |
| | C2: 多角的に情報を検討しようとする態度 |
| | C4: 情報社会に参画しようとする態度 |

7. 単元の評価基準

【主・人・態】 地域の方々の困り感と、人々の暮らしの変化とを関連づけて考えることができる。

地域の方の困り感を知り、どのようなプログラミングロボを生み出せば地域の課題を解決できるかに関心を持ち、積極的に調べようとしている。

【思・判・表】 地域の方々の困り感について知り、解決策をプログラミングロボを用いて考えることができる。

【知・技】 地域の現状を捉え、地域の課題があることに気づく。

8. 指導計画

| | | |
|-----|----------------------------------------------|---------------------------------|
| 1 | 地域の方の困り感を聞き取り、課題を認識する。 | B1.2 |
| 2・3 | 課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの「発表ノート」にまとめる。 | B6.7.8.9 |
| 4 | アーテックロボを用いて、課題を解決できるプログラミングロボをグループで作成する。 | A11.12.13.14 B10.11.12 C1 |
| 5 | プログラミングロボを完成させ、より良いプログラムにするためにアドバイスをし合う。(本時) | B3 C2 |
| 6 | プログラミングロボのプログラムを改善し、発表ノートを修正する。 | B7.8.9.10 |
| 7 | 地域の方に、プログラミングロボを紹介し、アドバイスをもらう。 | B4.9.10.11.12 C1 |
| 8・9 | 実用化に向けMicrobitを用いて、プログラミングロボを作成する。 | B11.12 |
| 10 | 地域の方にプログラミングロボ(Microbit)を紹介し、渡す。 | C4 |

9. ICTの活用

| | |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ICT活用の場面 | <input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> 評価問題 |
| ICT活用者 | <input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他() |
| 活用の目的 | <input checked="" type="checkbox"/> 資料(問題など)の掲示 <input checked="" type="checkbox"/> 自分で考える <input checked="" type="checkbox"/> グループで考える <input checked="" type="checkbox"/> 全体で交流する <input checked="" type="checkbox"/> 考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 学習のふりかえり <input type="checkbox"/> 評価問題を解く <input checked="" type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input checked="" type="checkbox"/> プレゼンの作成 |
| 活用コンテンツ | ・アーテックロボ2.0 ・発表ノート、画面保存、投影機能(Sky Menu)・Microbit |

10. ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業づくり(学校教育目標との関連性)

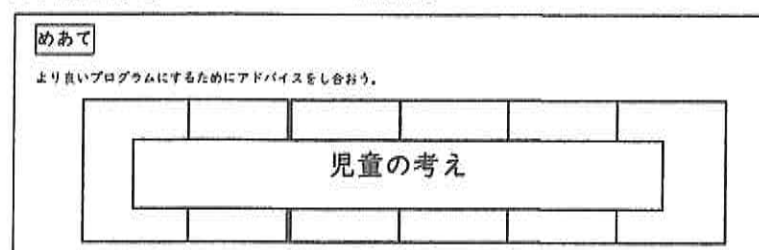
◆授業におけるナチュラルサポート(基礎的環境整備)

| | |
|---|-------------------------------------|
| あ | 教室環境を確認する。(机の並び方、落ちているもの、収納状況、掲示物等) |
| い | 教科書、ノート等、必要なもののみを机の上に置いているか確認する。 |
| う | 授業のめあてを書き(貼る)、本時のポイントを明確に示す。 |
| え | 全員が静かになったことを確認してから話し始める習慣をつける。 |
| お | 板書を工夫する。(板書の量・書く位置、区切りをつける、色の配色等) |
| か | 今は、「書くとき」「聞くとき」「話すとき」を区別し、同時に掲示しない。 |
| き | 大切な指示や内容ポイント等の大事なところは、何度か繰り返し説明する。 |
| く | 視覚的に示すことができる教材・教具を多用する。 |
| け | 本時のポイントを復唱し、まとめ、振り返りを行う。 |
| さ | 全体への説明や指示はできるだけシンプルにする。 |

11. 板書計画

【黒板】

【テレビ】



- ・ 本時の流れ
- ・ 児童の画面掲示

◆本時までの流れ

これまでの学習の様子

第1時「地域の方の困り感を聞き取り、課題を認識する。」

地域の方からの困り感

- ①暑い時期の困り感
 - ・暑さを感じにくい
 - ・脱水症状
- ②認知症
 - ・自分の家に帰れない
 - ・行方不明になる
 - ・夏の飲み忘れ
- ③コロナウイルスについて
 - ・マスクの付け忘れ
 - ・検温し忘れ
 - ・人との距離感が分かりにくい



これらの課題から、一番身近で自分たちにも当てはまる「③コロナウイルスについて」考えていくことにしました。

第2・3時「課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの『発表ノート』にまとめる。」

SkyMenuの「発表ノート」を使い、以下の7つのスライドを作成した。

- ①タイトル
- ②ロボット名
- ③解決したい地域の困り感
- ④作るまじった理由
- ⑤完成図
- ⑥プログラミングが得意なこと
- ⑦プログラム

⑤完成図は、事前にグループで考えて描いたイラストをタブレットで撮影し、スライドに貼り付けた。



操作が苦手な子もいましたが、友だちと協力しながら、完成することができました。慣れる状態を避けるため15分おきに時間を取りながら作業しています。

第2・3時「課題を解決できるプログラミングロボを考え、SkyMenuの『発表ノート』にまとめる。」



より良い「発表ノート」にまとめるため、各会社へのアドバイスをする時間を設けた。

第4時「アーテックロボを用いて、課題を解決できるプログラミングロボをグループで作成する。」



「センサーが反応せんから、この数値をあげてみよう」「なんで言ならへんやろ？」など頭を悩ませ、試行錯誤しながらプログラムを考えていました。悩んだ時には、先生に相談したり、プログラミングの冊子を見たりしていました。

第5時（本時）「プログラミングロボを完成させ、より良いプログラムにするためにアドバイスをし合う。」



本時の前に・・・

プログラムをより良くするアドバイスができるように、各グループのスライドを教室前に掲示し、休み時間等に自分の考えをメモしました。

各グループのスライド

会社名：よぼう会社

| 1. プログラムの名称 | 2. 解決したい課題 | 3. 作るまじった理由 |
|-------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| マスクン 01 | マスクを付け忘れる | 暑い時期の暑さを感じにくい、脱水症状、認知症、自分の家に帰れない、行方不明になる、夏の飲み忘れ |
| 4. 完成図 | 5. プログラムのフロー | 6. プログラム |
| | | <pre>FUNCTION main() LOOP FOREVER SAY "マスクを付け忘れる" WAIT 2 SECONDS SAY "暑い時期の暑さを感じにくい、脱水症状、認知症、自分の家に帰れない、行方不明になる、夏の飲み忘れ"</pre> |

会社名：ザ・マスクマン

1. 名称（ロボの名前）
戦え♥♥♥♥♥
マスク戦隊・マスクマン
ザ？マスク！

2. 解決したい課題の課題
マスクをつけないといけないから

3. 作る必要性理由
Q.O.G.O MASUKU?
コロナのウイルスが怖いから、
おさえるために戦えマスクマン

4. 完成図

5. プログラム

6. プログラム

会社名：A. Y. S

1. 名称（ロボの名前）
けんおん
検温ロボ

2. 解決したい課題の課題
検温をし忘れる

3. 作る必要性理由
毎日検温、体温計
測るの面倒だからです。
一人一人の検温を自動化する
検温ロボットを作りたいです。

4. 完成図

5. プログラム

6. プログラム

会社名：検温会社

1. 名称（ロボの名前）
検温ねこ

2. 解決したい課題の課題
検温をし忘れる

3. 作る必要性理由
検温してはじめてお風呂から
検温を簡単に出来るから

4. 完成図

5. プログラム

6. プログラム

7. プログラム

会社名：mamoru会社

1. 名称（ロボの名前）
スクイロボ

2. 解決したい課題の課題
人との距離感が
分かりにくい

3. 作る必要性理由
日常生活でよく使われる、
検温を自動化して検温を忘
れずに済ませたいです。

4. 完成図

5. プログラム

6. プログラム

会社名：Social distance

1. 名称（ロボの名前）
「密です」ウォッチ

2. 解決したい課題の課題
人との距離感が分かりにくい

3. 作る必要性理由
密集しているところ、人が多
いところを検査して危険な所
を知らせるアプリを作りたい

4. 完成図

5. プログラム

6. プログラム

会社名：R・N・Y

1. 名称（ロボの名前）
★星ほしお★

2. 解決したい課題の課題
人との距離感が分かりにくい

3. 作る必要性理由
距離を測れない近づきすぎて、
感染するかもしれないから。

4. 完成図

5. プログラム

6. プログラム

事前研にて

センサーとかかきこえなかったら
いどりのほっかがいいかな？

おしおは
かか110cmで100%

今日のプロジェクトで思ったこと、気づいたこと、
疑問、楽しかったこと、
ドキドキしたこと、感動したこと、
考えたこと、学び、気づき、
あれこれ、いろいろと書いてお
きなさい。

でもセンサーとセンサーで距離
を測ることも学習の成果
りになっていました。

Aボタンをおしおめたとおほ？とまがわ
あごとくんこうになりました。次回や
るとおほそこもかんがえていきたいです。

12. 本時の目標

- ・地域の方の課題を解決できるプログラミングロボのプログラムを作成する。
- ・より良いプログラムにするための、アドバイスをすることができる。
- ・アドバイスを取り入れて、次時の活動への見通しを持つことができる。

教師 児童

準備物 ①アーテックロボ2.0 ②先生タブレット1台
③Sky Menuのルーター ④児童タブレット11台
⑤大型画面

| 分 | 学習活動・内容 留意点 | ICT活用のポイント | ICT活用の意図 | 〇評価 |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 0 | 1. 地域の方の課題を振り返り、本時の活動の流れを知る。 より良いプログラムにするためのアドバイスをし合おう。 | ・PowerPointを用いて、本時のめあてや活動の流れを提示する。 | 〇視覚的に示すことで全体への説明や指示をシンプルにすることができる。 | |
| 5 | 2. アーテックロボ2.0を使って、プログラムをつくる。 ・地域の方の困り感を改善できる機能を試行する。 ・「トライ&エラー」を大切にさせる。 ・最初から完成形を作るのではなく、動かしながら考えさせる。 | ・グループでタブレットを用いて、ロボットのプログラムについて話し合う。 | 〇タブレットを用いることで、容易に「トライ&エラー」の取り組みがしやすい。 | 〇「トライ&エラー」の取り組みを行いながらプログラミングすることができる。 (ICT機器によるナチュラサポート) |
| 35 | 3. 発表の準備をする。 | ・ Sky Menu (ノート機能)を用いて、発表表の内容を修正する。 | 〇 (ノート機能)を用いることで、発表の内容を容易に修正することができる。 | 〇わかりやすく伝えることができたか。 |
| 40 | 4. グループごとに発表をする。 ・本時では作成中の発表ノートのプログラムについて話し合わせる。 ・話し合いの論点がずれないように、軌道修正する。 | ・ Sky Menu (投影機能、ノート機能)を使用し、大画面で提示・発表する。 ・課題、完成図、機能、プログラムの順にノート機能を用いて発表する。 | 〇大画面で視覚的に提示することによって、みんなに分かりやすく説明することができる。 | 〇より良いプログラムにするためのアドバイスをすることができる。 |
| 65 | 5. 本日の学習をふりかえる。 ・ワークシートに気づいたことや学んだことをふり返る。 | | | 〇アドバイスを取り入れて、次時の活動への見通しを持つことができる。 |
| 70 | | | | |

第4学年 総合学習指導案

富田林市伏山台小学校
指導者 栗木 陸行

1. 日 時 令和2年12月8日(水) 第5時限(13:30~14:15)
2. 場 所 第4学年1組教室
3. 学年・組 第4学年1組 33名
4. 教材名 「防災マップをつくろう」

5. 単元目標

- 地域の避難場所や防災設備について調べ、防災意識の向上につなげる。
- 災害から命を守る工夫について知り、安全な行動の仕方ができるようにする。
- 地震の簡単なメカニズムを知るとともに、地域の地理的特徴を理解する。

6. 当単元において発揮する伏山 STEPS

| | |
|------------|---------------------------|
| T: ツール | B1: 情報収集の方法 |
| | B2: 必要な情報の整理 |
| | B3: 複数の情報の比較分析 |
| E: エクスプローラ | B4: 情報の発信 |
| | B5: 情報を組み合わせて新たな考えの創造 |
| | B6: 発信内容の構成 |
| | B7: 表現手段の選択・特性に合った発信方法の工夫 |
| | B8: 受け手を意識した発信方法 |
| | B9: 自分の情報活用の評価・改善 |
| S: セキュリティ | A15: 発信者としての責任 |
| S T E P S | C1: 試行錯誤し計画や改善しようとする態度 |
| | C2: 多角的に情報を検討しようとする態度 |
| | C3: 責任を持って適切に情報を扱おうとする態度 |

7. 単元の評価規準

- 【主・学・態】自分たちの住む地域の特徴を捉え、安全な避難場所、避難経路を考えようとしている。
- 【思・判・表】災害時に起こる被害を予想しながら、安全な避難方法を考えることができる。
- 【知 ・ 技】自分たちの住む地域の地理的特徴を理解することができる。
社会科で学んだ知識や、地域の情報を防災マップにまとめることができる。

8. 指導計画(全10時間)

| | | |
|-----------|--------------------------------------------------------------|-------------------|
| 1 | 富田林市の避難所は、どのような場所があるのか考える。また、指定避難場所には、なぜ伏山台小学校が指定されているかを考える。 | B1 |
| 2 | 震災時の様子を画像、動画などで学び、地震発生時に起こる自分たちが住んでいる地域での被害を予想する。 | B1, B2 |
| 3 | 地震が起きた時に、金剛駅前(寺池台方面)付近から伏山台小学校までの避難経路を個人で考える。 | B2, 3, 4 |
| 4 | 地震が起きた時に、金剛駅前(寺池台方面)付近から伏山台小学校までの避難経路をグループ・全体で考える。 | B2, 3, 4, 5 |
| 5 | 地震が起きた時に、滝谷駅前(伏山方面)付近から伏山台小学校までの避難経路を個人、グループで考える。 | B2, 3, 4, 5 |
| 6 (本時) | 地震が起きた時に、滝谷駅前(伏山方面)付近から伏山台小学校までの避難経路を全体で考える。 | B2, 3, 4, 5 |
| 7 | 自分たちが住んでいる地域の危険箇所、避難場所をGoogleマップに打ち込み、防災マップを作成する。 | B6, 7, 9 C1, 2 |
| 8・9 | 防災マップを使って、災害時の危険性、避難の方法を伝える方法を考える。 | B8, 9 C3 |
| 10 | 防災マップを使って、災害時の危険性、避難の方法を伝える | B8, 9 A15 |

9. ICT の活用

| | |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ICT 活用の場面 | <input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> 評価問題 |
| ICT 活用者 | <input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他 () |
| 活用の目的 | <input checked="" type="checkbox"/> 資料(問題等)の掲示 <input checked="" type="checkbox"/> 自分で考える <input checked="" type="checkbox"/> 全体で交流する <input checked="" type="checkbox"/> 考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 学習のふりかえり <input type="checkbox"/> 評価問題を解く <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンの作成 |
| 活用コンテンツ | ・Google マップ ・Map (Look around) |

10. ユニバーサルデザイン合理的配慮の授業作り (学校教育目標との関連性)

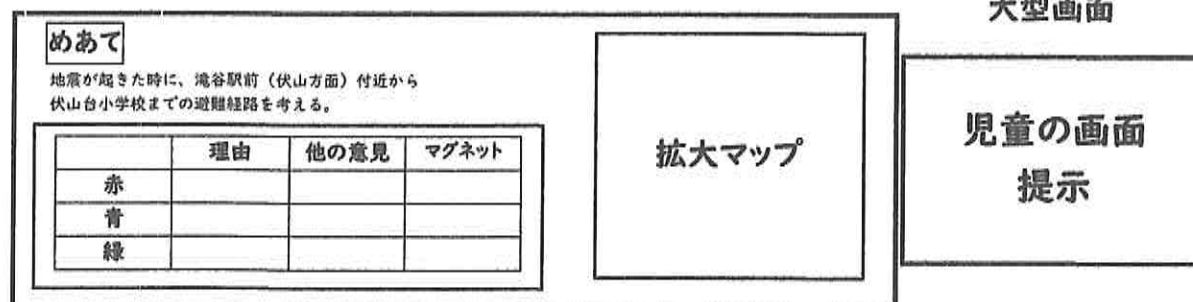
◆授業におけるナチュラルサポート (基礎的環境整備)

| | |
|---|-------------------------------------|
| あ | 教室環境を確認する。(机の並び方、落ちているもの、収納状況、掲示物等) |
| い | 教科書、ノート等、必要なもののみを机の上に置いているか確認する。 |
| う | 授業のめあてを書き(貼る)、本時のポイントを明確に示す。 |
| え | 全員が静かになったことを確認してから話し始める習慣をつける。 |
| お | 板書を工夫する。(板書の量・書く位置、区切り線をつける、色の配慮等) |
| か | 今は、「聞くとき」「書くとき」「話すとき」を区別し、同時に提示しない。 |
| き | 大切な指示や内容ポイント等の大事なところは、何度か繰り返し説明する。 |
| く | 視覚的に示すことができる教材・教具を多用する。 |
| け | 本時のポイントを復唱し、まとめ、振り返りを行う。 |
| こ | 授業の中で何度か、リスタートの場面をつくる。 |
| さ | 全体への説明や指示はできるだけシンプルにする。 |

11. 板書計画・環境設定

黒板

大型画面



◆本時までの流れ

「避難防災マップを作ろう」

第1時
「校区近辺の避難できる場所を考える」

◎自分の考える避難場所

→伏山公園、伏山台小学校、寺池台小学校、緑地公園
ストリートビューを使いながら、発表を行いました。



◎なぜ、伏山台小学校は指定避難所なのか。
→食料や水などがある・丈夫・みんなが知っている など

第2時①

「地震発生時の校区の被害を考える」

阪神淡路大震災が起きた時の動画を見て、
災害時の様子を学習しました。
その後、個人→班→全体で交流します。



第2時②

「地震発生時の校区の被害を考える」

◎班や全体で共有する時は、
Look aroundを使いながら話し合います。
映像を使うことで、
その地区に馴染みが少ない児童にも
共有することができました。



第3・4時

「地震が起きたときの避難経路を考える」
(寺池方面)

◎金剛駅付近から、
実際に避難する方法を考えます。
前時までに考えた危険箇所をふまえて、
避難ルートを考え、どのルートが
一番適しているのか話し合いました。



第3・4時

「地震が起きたときの避難経路を考える」
(伏山方面)

◎どのような道を選べばよいのか
→安全なルート、危険の少ないルート

◎安全な道とは? →道が広い、近い道、わかりやすい
◎危険な道とは? →線路が近い道、橋を通る道、
倒壊、火災の危険性がある建物が近い道

第5時

「地震が起きたときの避難経路を考える」
(伏山方面)

◎寺池方面での考えを踏まえて、
個人でルートを考えます。
班でまとめる時は、前回同様に、
Look aroundで共有しながら
交流します。



本時の目標

○地震が起きた時に、滝谷駅前（伏山方面）付近から伏山台小学校までの避難経路を考える。

本時の展開

| 学習活動・内容・留意点 | ICT活用のポイント | ICT活用の意図 | 評価規準 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <p>1、めあてを確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> 伏山方面の危険な場所や避難経路を考える時に意識したことを確認させる。(火災、倒壊、道の広さ、距離) | <ul style="list-style-type: none"> Look aroundの機能を使って、危険な場所の実際の様子を見せる。 | <p>視覚的に示すことで全体への説明をシンプルにすることができる</p> | <p>①先生タブレット1台 ②児童タブレット8台（各グループ1台） ③大型画面</p> |
| <p>伏山台方面で、災害（地震）が起きたときの避難経路を考えよう</p> | <ul style="list-style-type: none"> Look aroundの機能を使いながら、グループで避難経路を確認する。 Look aroundの機能を使いながら、クラスの人に避難経路を説明する。 | <p>個人で考えた避難経路の安全性や危険性を映像と共に説明することができる</p> | <p>災害時に起きる被害を予想しながら、観点を意識して、避難経路を考えることができる。</p> |
| <p>2、伏山台小学校を目標地点として、安全に素早く避難することができる避難経路をグループで確認する。</p> | <ul style="list-style-type: none"> Look aroundの機能を使いながら、クラスの人に避難経路を説明する。 | <p>複数の経路を映像で確認することで、比較検討するためのツールとして扱える。</p> | <p>ICT機器によるナチュラルサポート</p> |
| <p>3、グループで考えた避難経路を理由と共に発表する。(3グループ)</p> | <ul style="list-style-type: none"> 児童の意見が出てきた場所をLook aroundで確認する。 | <p>説明している場所が想起しやすくなる。</p> | <p>自分たちが考えた避難経路を分かりやすく説明することができる。</p> |
| <p>4、安全に避難できる経路について話し合う。</p> | <ul style="list-style-type: none"> 児童の意見が出てきた場所をLook aroundで確認する。 | <p>視覚的に示すことで意見を深めることができる。</p> | <p>より安全な避難経路について考えを深めることができる。</p> |
| <p>5、ふりかえり</p> | <ul style="list-style-type: none"> マグネットを使って自分の意見を示す。 避難経路を考える時に、大切だと思う考えをまとめる。 避難経路の安全性、危険性を考えさせる。 | <p>理由を書くことができる。</p> | <p>避難経路を選択する時に、観点に沿って理由を書くことができる。</p> |

◇討議会の記録①

11月25日(水)委嘱授業 2年1組(授業者:高橋 昌代先生)

司会:山本 記録:梅本

1、助言者(講師先生)の紹介
豊田先生(和歌山県大学)

2、授業者の感想

△授業の最初に全体で、めあての確認をすればよかった。

(授業前、「心の中で読んでね」と言っておいたが)

△時間を忘れて授業を続けてしまった。

◎子どもたちは完成した動画を初めて視聴して、うれしそうだった→やる気につながった

◎動画を視聴した感想について

よかったところは考えられるだろうと予想していたが、アドバイスも紙に書いていた。予想以上に発表がしっかりと出来ていた。

3、これまでの学年の取組・・・別紙スライド

4、討議・・・**よかった点**と**改善点**をGsuite で共有した。**よかった点**

- ・動画を見ながら前向きな意見がでた
- ・おもしろいアイデアがちりばめられていた
- ・自分の言葉をプリントに書き表現できていた

改善点

- ・時間配分
- ・めあての確認忘れ

5、【討議の柱について】

①youtuber という設定によって児童が主体的にICT機器を用いて活動できていたか

→カメラで撮影して動画を作り、それを発表することにとっても意欲的だった。

間違えても撮り直しができるので安心。(…反面、撮り直しが多くて大変だった)

タッチペンで文字を書き込み編集することができてよかった。

②youtuber という設定によって情報モラルについて考えながら情報活用のよさを知ることができていたか

→情報モラルについて授業をした。それを守って撮影し、動画を作っていた。意識できていた。

③自分たちが考えた動画を発表し合うことで、児童が主体的に活動(メモ学習・発表活動・授業での練り上げ)を深めることができていたか。→練り上げができていた。

※観点:対象者を意識した声の大きさ・表情・言葉遣い・順序・道具

その他●機器を使用するため、その機器の調子が悪くデータが消失してしまうマイナス点がある。

6、助言者より

○ギガスクールのギガには、「グローバル・イノベーション・ゲートウェイ フォー オール」という意味があり、簡単に説明すると世界へ発信していくというイメージである。子どもたちの将来の夢にユーチューバー、プログラマーがランキングしている昨今、今回の映像制作の授業は、「学校で正しい使い方を教えよう」という思いがあったのではないか。

○発信する対象を意識した取組をしてほしい

対象者

- 1、自分たち(クラス)・・・私の宝物、学校のマル秘スポット、など
- 2、他のクラス・・・生活のルール、ビブリオバトル、など
- 3、他の学年・・・臨海学校や修学旅行の紹介、など
- 4、保護者・・・日常生活、学校紹介、など
- 5、他校・・・(近隣)他校と比較しながら自分の学校を見据える
(遠隔)寒暖などの気候の違いを取り入れた学校紹介
- 6、限定公開ネット発信・・・地域の特産物・商店の紹介、など
- 7、インターネットで世界に公開

○映像発信の「形式」と目的・用途の違い

- 1、〇〇紹介・・・遊び方や使い方など動画マニュアル的な要素を説明させる。
- 2、〇〇レポート・・・(例)グルメ、旅行 など「行ってみたい」と思わせる工夫をさせる。
- 3、ドキュメンタリー・・・テーマ性をもたせる。
- 4、CM・・・短い時間でインパクトを与える工夫を考えさせる。要点をしぼって紹介させる。
キャッチコピー作成させる(国語との関連)、構成の順番を考えさせる。
- 5、プロモーション映像・・・意図したイメージを視聴者にもたせる。
- 6、ニュース・・・報道番組形式で作成させる。
- 7、ドラマ撮影、映画撮影・・・エンターテインメント性をもたせる。(紙芝居、ペープサートなど)

◆授業のアドバイス

○動画感想(アドバイス)を言わせる際、どの段階までの訂正をするのかを設定すると良い。例えば、撮り直しはしない。その上で、声の大きさや速さは、映像になった時に編集できる。ペンで書いた編集(先生や児童の顔の上にかぶっていた文字を書き直すなど)ならできる。

○映像の内容の中で児童が視聴者に向かってクイズを出していた。紹介の工夫ができていた。

○教室の場所がわかるように、経路の説明があるとよりよい。

○情報モラル教育について

これまでは、危険周知をする(保護型)授業が多かった。これからはこどもたち発信で考えさせる(社会参加型)授業に切り替えてもいい。例えば、実際に相互評価を SNS でおこない、いいイメージで利用させてあげる。うれしいコメントをもらった子どもたちは SNS のコメント機能に良い印象を持つことが出来る。

◇討議会の記録②

11月25日(水) 5年2組(授業者:厚芝 章博先生)

司会:辻野 記録:槻木

1、助言者(講師先生)の紹介
山田先生(大阪産業大学)

2、授業者のふりかえり
○授業づくりの流れを意識した

3、これまでの学年の取り組み…別紙スライド



4、討議

Cグループ:○…トライ&エラーや子どもたちのスキルはすごくついている
プレゼンのひな型があり、発表をまとめやすい

△…この単元にかける時間、実現性
アドバイスよりも感想が多めだった
せっかくプログラミングして作ったロボを見せる機会があれば

Dグループ:○…子どもたちの操作◎

各グループの発想がいい
授業内における視覚支援
子供が大いに達成感を味わえたのではないか

△…タブレットを使用する児童が同じ⇒使う時間を指定制限するなどしてみんなが触るように
アドバイスをもらうために…
①根拠のある発表を
②自社が悩んでいるところを出し、アドバイスをもらう方法 など

5、【討議の柱についての討議】

①スライドやパワーポイントなど、視覚的に示すことが大変有効であると感じた授業だった。学習に後れを感じる児童や支援の必要な児童も、他社の製品が説明できるほど、話が入っているようだった。

②自分たちのプログラムしたことが実際に目の前で動くことで、関心や意欲◎

1つの単元・課題に取り組む時間が長くなりすぎて、間延びしたため、主体性や意欲を持続させることが必要。

③地域の困り感から計画を立てて、活動が始まり、子どもたちも意欲的に地域の課題を解決しようという気になっていた。取り組んでいく中で、課題そのものが地域の課題というよりも、社会全体の課題であったため、地域とのかかわりという面では少し薄れていった感じがした。

6、助言者より

○子どもたちに目的や、紹介する対象者など明確に提示すればもっと盛り上がったかもしれない。企業という意識をもたせるために、会社活動などをうまく活用すればよい。

(例)

- ・「お年寄りにコミットする商品開発」など具体的に提示する。
- ・プレゼンテーションを評価しあう。
- ・評価してあげる(ほめてあげる)ツールとして会社活動を取り入れる。
(株を渡す→投資して大きく成長させる→貢献して評価する)
- ・競い合うことでよりよいプレゼンテーションを考えるチームがでてくる。

○今回の学習をより深く発展的にものにするためのプログラミングとプロミグを掛け合わせる知識

(例)

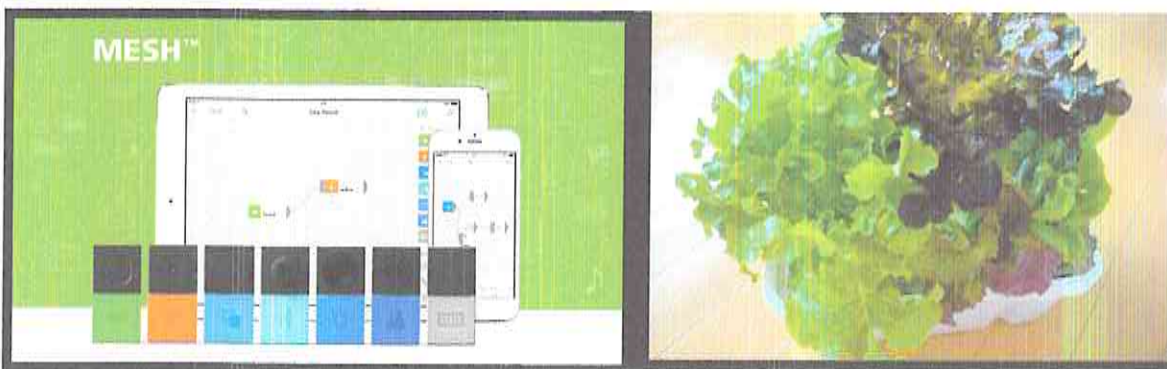
- ・距離を感知する→近づいてきたら信号が赤に変わる(50cmから赤点滅)設定を増やす
- ・マスクを外す→BOXに入れたら点滅してお知らせをする
- ・首にかける→首から外した時は自動的にOFFにする

OICT 機器の紹介

・MESH(SONY)

(Bluetoothでプログラミングをする機能がっている。)

・教室でできる野菜栽培キット



◇ 討議会の記録③

2020年12月8日

- ① 授業討議 4年1組(授業者:栗木 陸行先生)
- ・授業の流れ、ICT 活用について
 - ・Google map と Look around など用いたアプリについて
 - ・話し合い活動について
- ② 総括討議
- 【討議の柱】
- ・二年間の取り組みを通して、ICT 機器を活用した授業づくりが子どもの思考を可視化し、ペア・グループ・クラスの話し合いにどう有効だったか。
- 【話し合いの視点】
- ・可視化が話し合いに有効であったか、使った ICT 機器が発達段階にあったのか、また話し合いのツールになっていたのかについて話し合う
- | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>ここでの可視化とは</p> <ul style="list-style-type: none"> ・SKYMENU を使用して、児童から集めた意見を集約して大画面に提示する ・説明する時にパワーポイントなどを利用して視覚的に提示する ・資料や写真などを大型画面に提示する ・プレゼンテーションソフトで考えをまとめたものを投影する。 ・カメラ機能の活用(実物投影機の代用) |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
- ・問題解決する力がついてきているかどうかについては、伏山 STEPS をみながら振り返る。(考察検証は次回の校内研で引き続きおこなう)
- ③ 豊田充崇先生の講演
質疑応答
- ④ 西岡隆先生の総括

①と②は A、B、C、D の4つのグループに分かれて討議し、話し合ったことを報告しあった。

A グループ

◆ 総括討議の記録

子ども達の思考の可視化について

可視化は効果的だと言える

- ・道徳の絵を TV に映す→大きく絵を映すことで、考えやすかった。
- ・図工の作品を映す→作品の良さを見つけやすい。
- ・子どもの考えを TV に映す。写真を映す。 →手軽
- ・リモート集会→集中しやすい、間延びする時間が減った。

伏山 STEPS について

- ・調べ学習の時、書き写す作業にはスクリーンショットが有効で操作できる児童を増やしたい。
- ・steps の tool の項目で… ネット情報を閲覧し探す作業はできていたが、情報の比較や分析を高学年でおこなうのは難しい。
- ・漢字アプリでは線の交わりがはっきりわかるので使いやすい。
- ・筆順アプリが有効(iPad)

< 課題 >

タイピングについて

- ・ローマ字入力ができず、調べ学習が自主的にすすめられない(5年生)
- ・大文字と小文字の区別が難しい。(3年生)
- ・日常的には小文字を見るけど、打つのは大文字。(3年生)

パワーポイントについて

- ・まとめる能力はこれから身に付けていかなければならないが、すごく時間がかかる。今のカリキュラムでは時間不足だが、1人1台環境になれば解消できるかもしれない。
- ・グループ活動では一部の子だけが操作している。学力やタイピングがしんどい児童は参加できない状況があるので、ICT の使い方を考える必要がある。

視覚的に提示することと、言葉での説明をどうつなげるかを考える必要がある。

ICT で視覚的に示すのは、ここぞという有効なときだけ示す必要がある。

B グループ

◆授業討議の記録

○ルックアラウンドの操作スキルが身についていた。

△クラスの児童全員に操作スキルが身についているかどうかは、今回の授業ではわかりにくかった。グループ活動中一部の児童が操作していて、全員が操作する時間がなかったため。

△グループで使うときは、4人で1台だと手持ち無沙汰になる子ができてしまうので、教師の工夫が必要。(毎回同じ子ばかりが操作しないように)

○グーグルマップにはピン立て機能があって便利。地図上に線が書き込める機能は高学年向けかもしれない。

○ルックアラウンドは操作が簡単で歩いているように画像が動くため、低学年の子どもたちには使いやすいかもしれない。

◆総括討議の記録

●2年間の討議の柱

- ・有効であったといえる。
- ・教師がやってみないとわからないことだらけ。これからも効果的に ICT 機器を使うとき、ホワイトボードを使うときの取捨選択を継続していかなければならない。

●伏山ステップスについて

- ・低学年はゲーム感覚で使うことで意欲が高まる。
- ・発達段階に応じてスキルアップが必要
(例)低学年は、順番を意識して発表できる力。中学年は起承転結を考えて伝える力。高学年は構成を考えてプレゼンテーションソフトで説明する力。など

●可視化について

- 視覚的支援で聞き取れなかった子が授業に参加できる。
- △視覚に頼り切らずに聴く力を伸ばす授業も必要。

C チーム

◆授業討議の記録

●話合う観点をTVで提示しておけばよかった。(2のグループの確認時)

⇒時計は、ビクストップウォッチを用いたほうがよかった。

○Lookaround を使用することで、多くの児童が分かりやすかった。

○大画面でマップの写真を出すのは、とてもイメージしやすくてよかった。

○Lookaround は子どもたちにとって、起想しやすくわかりやすい

○操作についてはしっかりと身につけている。

○Lookaround を使うことで、全員が同じ視点で話し合うことができた。

②グループの確認

●紙の地図とタブレットの map を使うことで、発表したい点をすぐに見つけることに時間がかかった。

③発表(発表の間)

●発表の仕方を練習したほうがいい

●事前に発表する場所をピン留めしておいたらスムーズ

●各班のポイントのふりかえりがやりにくかった。発表時のポイントをおさえるところが手元の地図と ipad と比べにくい

(観点のまとめ)

○マグネットを使うことで意見を出しやすい

○普段危険物などに注目して歩くことは少ないと思うので、すぐに Lookaround で確認できて便利

○児童はよく考えて自分のいいと思うルートや選ばなかった理由を発表できた。

●安全という観点、近いという観点、覚えやすい観点をどのようにまとめていくか。

- 事前に個人の考え方、「赤、青、緑」の人数が分かっていたら、話し合いをさせる戦略が練れた
- ④ふりかえり
- ふりかえりで最初に思ったルートと最後に変わったルートを選んだ児童をとりあげられたらよかった。
- はじめとおわりで意見が変わった子の意見が聞きたかった。
- ふりかえりがほしかった。ラストの評価で子どもの本時の学習のまとめができる。
- ⑤準備部分の念入りな確認が必要だった。・ワークシート・ペンの色

◆総括討議の記録

○ICT 機器を使用することで、児童の学びに対する興味・関心が向上する。



- ・ ICT を活用する授業を行う場合はねらいを明確にしておく。
- ・ ICT 機器に関するスキルの差によって、児童の学びの幅に差がでる
- ・ ICT の機能 (Gsuite、スカイメニュー、ipad のアプリ) の効果的・発達段階に応じた使用方法を検討していく。
- ・ 教師の作業が軽減されるような視点も大切

○問題解決・情報の発信に対して、主体的に活動するようになる。



- ・ 思考の可視化を目指して、次年度はロイロノートを使用してみるのも選択肢の一つに考えてみてもいいかも・・・
- ・ 高学年で、Gsuite のドキュメント、スライドを共有して行うことで、様々な児童が学びに参加できた。

○各教科に対して、深い学びへとつながる

D グループ

◆授業討議の記録

- ・マップや Look around を使うことで、同じものを見て意見を共有することが出来ていた。また、グループ交流の手立てとして ICT が役に立っていた。
- ・実際にその場に行くことなく避難経路を見られるのは良いことだが、Google がいつ更新され、つねに子どもたちの最新の情報を提供できているのかを教師が知っておく必要がある。
- ・実際の地図と画面上に現れる画像がどこを示しているのかを子どもが理解できていたかは少し疑問が残る。使っていた2つのアプリが同時に使えるのであれば、もう少し子どもたちにわかりやすいものになったと思う。教師が子どもたちにわかりやすくするために、どんなアプリをどこで使うかもしっかりと学んで考えていくべき。
- ・子どもたちがしっかり話し合いに参加して、機器を使いこなしていたのはすごい。ここまで長い時間をかけて今年取り組んだと思うが、次の年にどう継承していくのかをしっかりと考えてくべき。

◆総括討議の記録

- ・理科の授業で待ち時間に Youtube を見せたり、画像を見せたりしている。実験の様子をイメージできた。
- ・可視化することで、発表者と聞いている子どもたちが、簡単に中身を共有できる。そして何よりどちらにも安心感が生まれる。
- ・スライド、パワーポイントを使うことで、自分の考えを整理することができる。しかし、発表に重きを置きすぎてしまうこともあるので、自分自身が考える力をつけるなど、使用のねらいを忘れてはいけない。
- ・パワーポイントを作る力をつけるまでに、ローマ字入力をできるようにすることや、機器を使いこなす力がある。これらをどの学年からどんなふうに進めていくのかをしっかりと系統立てて進めていかなければならないと感じた。

●「伏山ってええやん！」二年間の取組について

- ◎やってみないとわからないことだらけであった。子どもも教師も「トライ&エラー」を積み上げていかなければならない。慣れるためには試行錯誤の時間が必要。
- ◎スライドや、パワーポイントなど使用のねらいを忘れてはいけない
- ◎低中高に合った ICT 機器の使い方について
 - ・低学年はゲーム感覚で慣れていく場面が必要
 - ・高学年は、ロイロノートを活用して思考を可視化する
- ◎スキルは一部の子どもたちだけが活躍することのないように、タイピング練習やキーボードの使い方などスキルアップを目的とした授業を実施する。
- ◎タブレット学習は漢字の筆順の習得に有効的だった。
 - ・見るだけでは終わらないように授業には工夫が必要。
 - ・紙で学習するのか、ICT 機器で学習するのか、使う場面を取捨選択できるようになる子どもを育てなければならない。
- ◎タイピングについて
 - ・基本的な書く力が身につくから、キーボードで文章入力をする。

③豊田充崇先生の講演

●「～を考える」を考えてみる。

今回の授業は「～を考える」に5次まであった。

1次…事実を見つける

2次…想定する

3次…根拠を元に決定する

4次…根拠を元に選択する

5次…個人で作成する(今回は個人で安全な避難ルートを作成する)

●改めて「思考する」とは、ということなのか？

・各教科における思考について

思考することを細分化すると、54に分けられる(関西大学黒上先生の研究の紹介)

・例えば…理科の実験での思考(思考を4つに細分化)

① 予想する

② 比較する

③ 演繹する

大前提:植物は根から水を吸う、

小前提:ホウセンカは植物である、

ならば仮説として ホウセンカは、根から水を吸うのではないか

④ 帰納する

・教師は、どうすることが思考なのかを書いて提示しておくといよい。

●本時における5つの「情報」

① 実際に毎日の登下校で見てわかる情報

② Look Around で見てわかる情報(天候や地形などわからないことがある)

③ 不明確な情報(もしかしたらこの鉄塔は倒れやすいのではないか)

④ 危険予測のための情報源

⑤ 成果物(子どもたちが作った避難ルート)

・今回の板書の表は5つの情報が網羅されていたが、分類されていなかった。子どもたちが最適なルートを判断するための情報として分類して提示するとよりわかりやすかった。

●校区マップを作ろう(類似の取組紹介)

白地図(壁にいつでも掲示できる)と、パワーポイント(カラー印刷して配れる)を使用して紹介する時にはどちらが良いのかを考えさせる経験も大切。二者択一ではなくて両方の良さを理解させる。

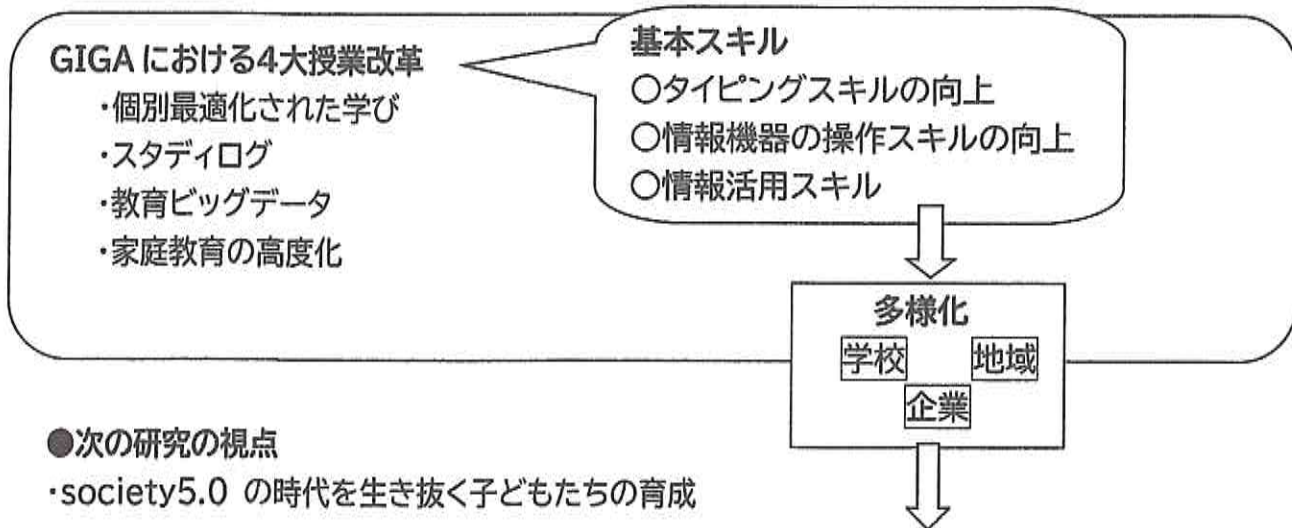
●質疑応答

- ・視覚化を可視化の違いについて
→見えないものを見えるようにすること(子どもの考えや思いをすべて知るイメージ)
- ・タイピングスキルの向上について
→音声認識や手書き入力などの機能があるが、ローマ字入力はこれからも残るだろう。
→1人1台でスキルアップする機会をつくる(すきまの時間を活用する)
→秒数を定める(10分で200字程度)
- ・ICTの有効な授業とは？
→1人1台でなくてもいい。(今回のようにグループで1台使用の時もある。)
→目標達成をどこにおくかを明確にする。

⑤西岡先生の総括

●今後の society5.0 の時代に向けた学校3.0 について

勉強→学習→個々に応じた学びの実現
(成果をデジタルポートフォリオ)



●次の研究の視点

- ・society5.0 の時代を生き抜く子どもたちの育成

個別最適化をふまえ、「ペア・グループ・クラス・そして他者と、話し合う力を育てる」

ビジョントレーニングの効果に関する検証

～追従(活動性眼球運動)・跳躍(衝動性眼球運動)・輻輳の目の体操～

I はじめに

伏山台小学校の子どもの実態として、「見る力の弱さ、集中力・集中の持続の弱さ」が見られた。見る力とは、視力、眼球運動、調節能力、両眼視、視知覚、眼と手の協応動作の力などである。「見る力の弱さ、集中力・集中の持続の弱さ」が、漢字の形の認識、書字の速さ、正確に板書するなどの処理速度に影響を与えているのではないかと考えた。

そこで、平成31年度は、2学期より、3つの弱さを改善させるためにビジョントレーニング(目の体操として活動性眼球運動、衝動性眼球運動、輻輳)を開始した。月曜日と金曜日の朝学習に校内放送でCDの曲に合わせて1分30秒ほど目の体操を実施した。またビジョントレーニングの効果を実証するために、9月のビジョントレーニング実施前と学年末の実施後にスクリーニングテスト(追従・跳躍・視知覚)を行うことにした。しかし、3月からの臨時休校により、5-1、6-1、6-2のスクリーニングテストしか行うことができなかつたため、トレーニングの実施頻度の違いやスクリーニングテストの結果「算数・国語の学習面」に影響を及ぼすかについて検証した。

令和2年度は、この取組を継続し、全学年対象に6月と12月にスクリーニングテストを実施し、ビジョントレーニングの効果を検証した。

II 対象・方法

- ① 平成31年度は、6年生(51名)を対象に「スクリーニングテストによる評価」と「富田林力だめしテスト(2学期)・大阪府力だめしテスト(3学期)」を用いて検証した。6年1組は、毎日ビジョントレーニングを行い、6年2組は、週2回(月曜日、金曜日)行った。そして、実施前の9月と実施後の学期末のスクリーニングテストの得点差の平均値を比較する。得点差で児童の「見る力」の変化を可視化することができる。この得点差の平均値を用いて、ビジョントレーニングの頻度の差が、「追従・跳躍・輻輳の能力向上」「算数と国語のテスト結果」に影響を与えるかを調べた。ただし、指導形態は、算数は、2クラスを3分割の習熟度別指導、国語は全時間学級担任の一斉指導である。
- ② 令和2年度は、2年生から6年生の全児童(264名)を対象にして6月と12月の2回、スクリーニングテストを行い、ビジョントレーニングの効果(追従・跳躍・輻輳の能力向上)について検証した。

【スクリーニングテスト】

追従…左側のマス目の文字を追従しながら右側のマス目に視写する。

跳躍…左右の枠から同じマス目の形を跳躍しながら視写し、その後、上下の枠から同じマス目の形を跳躍しながら視写する。

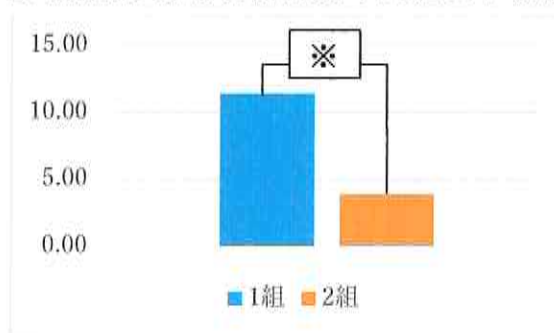
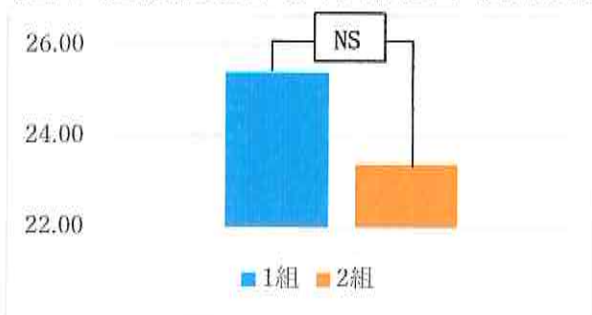
視知覚…12 の図形を上から下に視写する。

(12 の図形のうち、半分は 1 つの図形、残りの半分は2つの図形が重なっている図形)

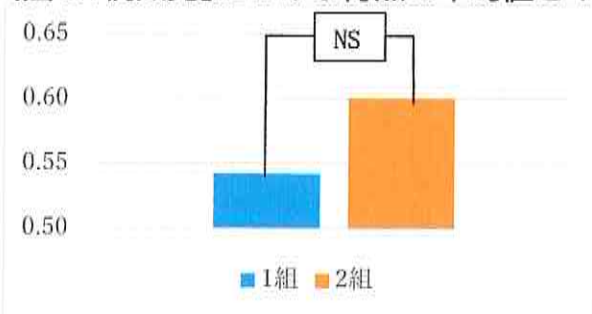
Ⅲ 結果

【H31 年度 結果 1】スクリーニングテストの正答数の差を用いた平均値(1 組と 2 組)と T 検定の結果

(図 1「追従」における平均値と T 検定の結果) (図 2「跳躍」における得点の平均値と T 検定の結果)



(図 3「視知覚」における得点の平均値と T 検定の結果)

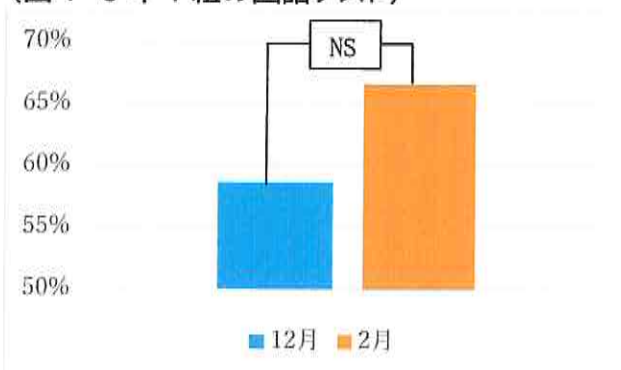


NS : 有意差なし
 ※ : p < .05 有意差あり
 ※※ : p < .01 有意差あり

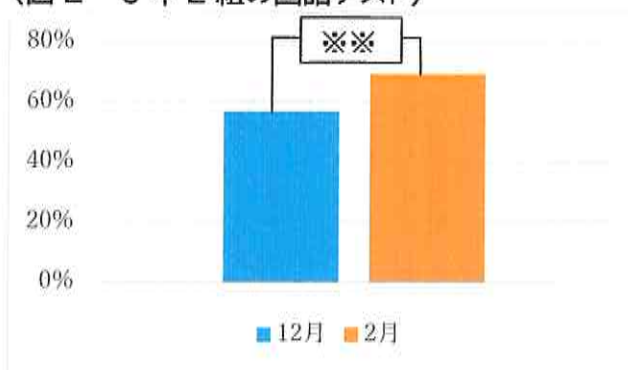
6 年 1 組と 2 組の児童のスクリーニングテスト(追従)の正答数の差に関する平均値を比較すると有意な差は見られなかった。(t(42) = -0.30, NS)。
 これは、ビジョントレーニングの頻度の差は、「追従」に影響を与えないことを示している。
 「跳躍」に関する平均値を比較すると有意に 1 組の平均値が高い。(t(43) = 1.78, p < .05)。
 これは、ビジョントレーニングの回数を多くすることによって、「跳躍」に関する機能が高まったことを示している。
 「視知覚」に関する平均値を比較すると有意な差は見られなかった。(t(42) = -0.16, NS)。
 これは、ビジョントレーニングの頻度の差は、「視知覚」に影響を与えないことを示している。

結果 2 「富田林力だめしテスト(2学期)・大阪府力だめしテスト(3学期)」における正答率の平均値と T 検定の結果

(図 1 6 年 1 組の国語テスト)



(図 2 6 年 2 組の国語テスト)

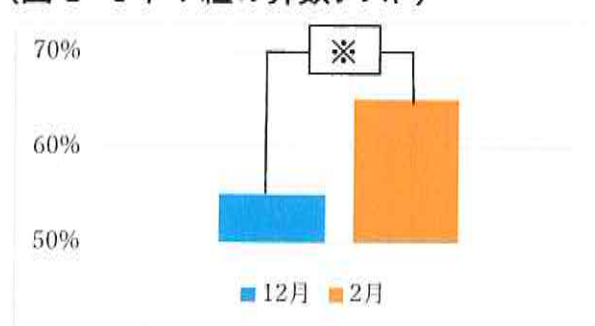


(国語の結果)

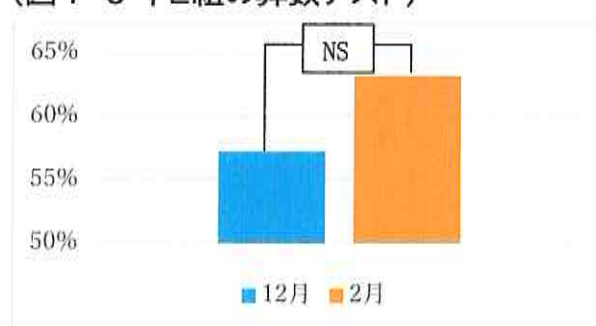
6 年 1 組の児童の「富田林力だめしテスト」と「大阪府力だめしテスト」に関する正答率の平均値を比較すると有意な差は見られなかった。(t(21) = -1.83, NS)。これは、「富田林力だめしテスト」と「大阪府力だめしテスト」を比べて、正答率に変化がなかったことを示している。

6 年 2 組の児童の「富田林力だめしテスト」と「大阪府力だめしテスト」に関する正答率の平均値を比較すると有意に2月の正答率の平均値が高いことがわかる。(t(18) = -2.81, p < .01)。これは、「富田林力だめしテスト」にくらべて「大阪府力だめしテスト」の正答率が高まったことを示している。

(図 3 6 年 1 組の算数テスト)



(図 4 6 年 2 組の算数テスト)



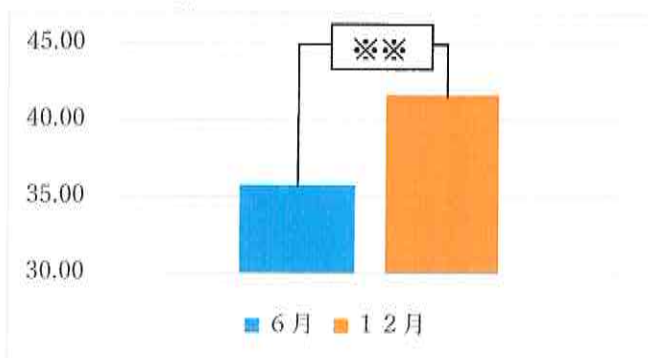
(算数の結果)

6 年 1 組の児童の「富田林力だめしテスト」と「大阪府力だめしテスト」に関する正答率の平均値を比較すると有意に 2 月の正答率の平均値が高い。(t(22) = -1.79, p < .05)。これは、「富田林力だめしテスト」にくらべて「大阪府力だめしテスト」の正答率が高まったことを示している。

また 6 年 2 組の児童の「富田林力だめしテスト」と「大阪府力だめしテスト」に関する正答率の平均値を比較すると有意な差は見られなかった。(t(21) = -0.90, NS)。これは、「富田林力だめしテスト」と「大阪府力だめしテスト」を比べて、正答率に変化がなかったことを示している。

【R2 年度】

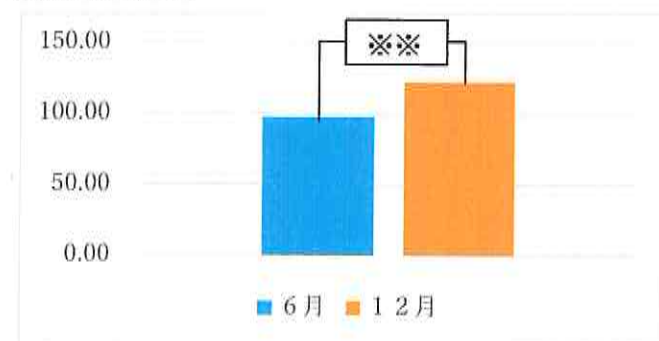
結果 3 スクリーニングテスト(跳躍)における得点の平均値と T 検定の結果(6 月と 12 月の比較)
(図 5「跳躍」)



6月と12月の全児童の「跳躍」に関する得点を比較すると、有意に12月の得点の方が高かった。 $(t(207) = -11.06, p < .01)$ 。

これは、ビジョントレーニングによって、「跳躍」に関する機能が高まったことを示している。

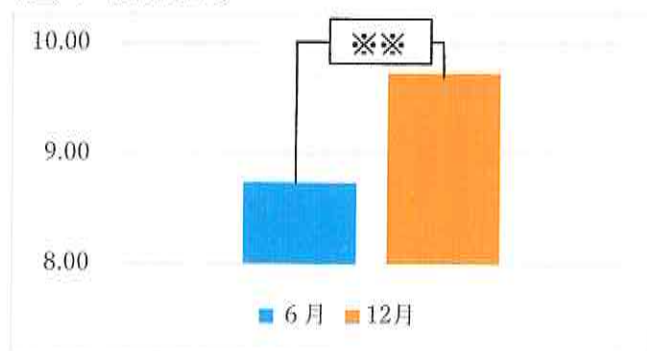
結果 4 スクリーニングテスト(追従)における得点の平均値と T 検定の結果(6 月と 12 月の比較)
(図 6「追従」)



6月と12月の全児童の「追従」に関する得点を比較すると、有意に12月の得点の方が高かった。 $(t(207) = -19.49, p < .01)$ 。

これは、ビジョントレーニングによって、「追従」に関する機能が高まったことを示している。

結果 5 スクリーニングテスト(視知覚)における得点の平均値と T 検定の結果(6 月と 12 月の比較)
(図 7「視知覚」)



6月と12月の全児童の「視知覚」に関する得点を比較すると、有意に12月の得点の方が高かった。 $(t(207) = -7.34, p < .01)$ 。

これは、ビジョントレーニングによって、「視知覚」に関する機能が高まったことを示している。

IV 考察

伏山台小学校において、H31 年度の研究では、国語の実力テストには、ビジョントレーニングの実施頻度は関係なく、学級経営や指導力が影響されたことが示唆された。ビジョントレーニングを毎日実施していた 1 組の国語の実力テストの正答率に変化はなかったが、週に 2 回実施の 2 組の正答率が向上していたからだ。

算数の実力テストでは、ビジョントレーニングの実施頻度が影響される可能性が示唆された。ビジョントレーニングを毎日実施していた 1 組の算数の実力テストの正答率は向上したが、週に 2 回実施の 2 組の正答率に変化がなかったこと。そして算数の実力テストでは、学級担任・学級運営の影響を受けにくい環境であったからだ。

よって、算数の実力テストでは、ビジョントレーニングの実施頻度を多くすることによって、「跳躍」に関する機能が上がり、その影響で点数が高まったと考えられる。しかし、H31 年度の研究では、対象人数が少ない中での実施だったため、信憑性を高めるためにも今後は対象人数を増やして、検証する必要がある。

ビジョントレーニングの実施頻度の差は「視知覚」に関する機能に影響を与えないとの結果が出たが、慎重に分析をする必要がある。それは、スクリーニングテスト(視知覚)に関する正答数を見ると、9 月の段階で満点に近い児童が多数いたため、学期末のテストとの差が出なかったと考えられるからだ。

令和2年度の研究では、ビジョントレーニングのスクリーニングテスト(追従・跳躍・視知覚)の結果が全て高まることが明らかにされた。これは、現在週 2 回行っているビジョントレーニングの効果があったことを示している。しかし、一定の効果は見られたが、本研究では、児童の発達段階での伸びとビジョントレーニングを取り組んだための伸びとの関係性を検証していないため、今後も継続して検証していく必要がある。

2 年間の本研究では、ビジョントレーニングの効果が漢字の形の認識、書字の速さ、板書の正確さにまで影響を与えているかを検証することはできなかった。また「跳躍」に関しても、左右を取り組んだ後、上下に取り組んだので、眼球の跳躍に課題のある児童が左右の眼球運動に課題があるのか、上下の眼球運動に課題があるのかを検証することができなかった。今後は左右の跳躍課題と上下の跳躍課題を分けて検証する必要があると考える。

そして、令和2年度よりギガスクール構想が開始されたことで、児童は一人1台タブレット・iPad を授業で使用していくことになった。タブレット・iPad を長時間使用することで、視野が狭くなる、眼球の動きが悪くなるなど追従・跳躍・輻輳の力がより弱まると考えられる。そこで、本校は今後もビジョントレーニングを行い、児童の「見る力」を高めていきたい。

◆総合的な学習・情報活用能力に関するアンケートの考察と結果

◆教師アンケート

- ア.タブレットを使うと子どもは学習しやすいと思うか
- イ.子どもたちの役に立つと感じているか
- ウ.教科の授業よりも真剣に取り組んでいるか
- エ.プログラミングについてもっと勉強しようと思うか
- オ.学習したことをもとに、子どもたちに困っている人を助ける力がついたと思うか
- カ.子供たちが、コンピューターを使いこなす力は必要だと思うか
- キ.学習を通して、子どもたちが人生を豊かにする力がついたと思うか
- ク.子どもたちの将来に必要なものだと思うか

<教師アンケートより>

どの項目においても「あてはまる」と回答した教員の割合が増えており、多くの教員がタブレット活用やプログラミング学習は必要だということを感じている。子どもたちのタブレットで学習することに対する興味関心は私たちが思っている以上に高く、普段の学習では目立たない子どもの活躍や子どもたちのICT機器活用のスキル向上を目にして、教員同士が意欲を高めあうことができた。放課後の職員室では日々教員がよりよいICT活用方法を模索している。教員が一丸となって同じ目標をもち教育に携わる苦労や喜びを共有しあうことで教員の授業力向上にもつながっていくように思う。また、「オ.学習したことをもとに、子どもたちに困っている人を助ける力がついたと思う」の項目について「あてはまる」の割合が増えたことは、研究の三本柱の一つ「伏山ってええやん」の取組で子どもたちが地域や社会とのつながりを深めることができたからだろう。自ら学ぼうとする子どもたちの姿から、思考を可視化しながら問題解決することができるICT活用のよさを教員が実感したアンケート結果となった。

◆児童アンケート

(プログラミング学習について)

- ア.プログラミング学習は楽しい
- イ.他の授業よりもプログラミング学習をもっとやってみたい
- ウ.順序や手順を考えて取り組むことができている
- エ.自分にとってプログラミング学習は必要だと思う
- オ.プログラミング学習を使って、困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか
- カ.プログラミング学習を通して、自分の思いや考えを伝えあうことができましたか
- キ.ペアやグループ、みんなでの話し合い活動を通して人と話し合う力がついたと思いますか
- ク.プログラミングの学習はこれからの自分のために役に立つものだと思いますか。

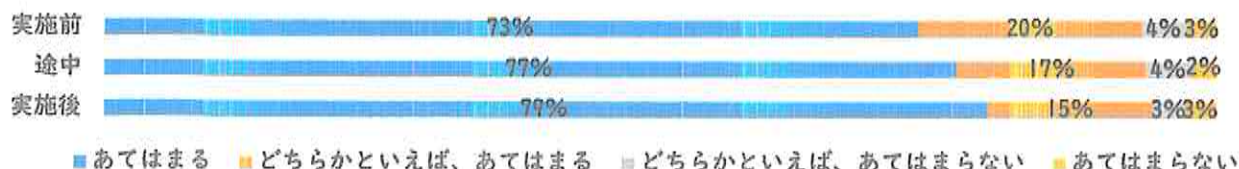
(パソコン学習について)

- ア.パソコン学習は楽しい
- イ.他の授業よりもパソコン学習をもっとやってみたい
- ウ.順序や手順を考えて取り組むことができている
- エ.自分にとってパソコン学習は必要だと思う
- オ.パソコン学習を使って、困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか
- カ.パソコン学習を通して、自分の思いや考えを伝えあうことができましたか
- キ.ペアやグループ、みんなでの話し合い活動を通して人と話し合う力がついたと思いますか
- ク.パソコンの学習はこれからの自分のために役に立つものだと思いますか。

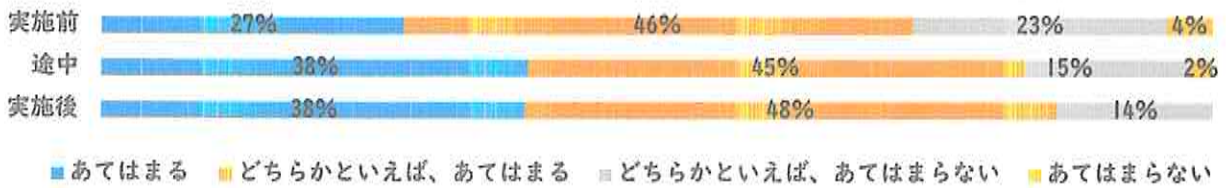
ア.プログラミング学習は楽しい(全校)



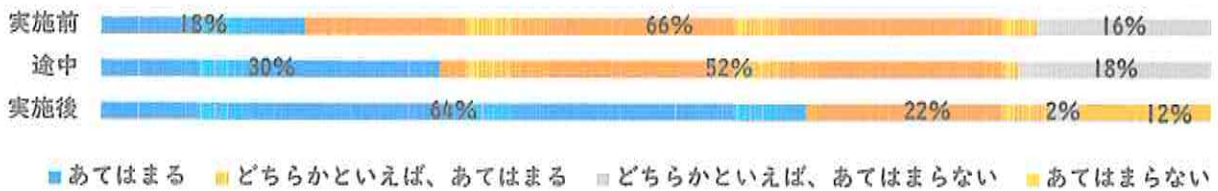
ア.パソコン学習は楽しい(全校)



ウ. 順序や手順を考えて取り組むことができている。(5年)



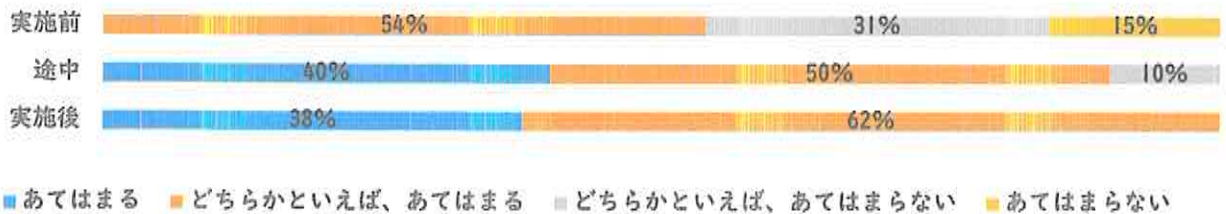
ウ. 順序や手順を考えて取り組むことができている。(6年)



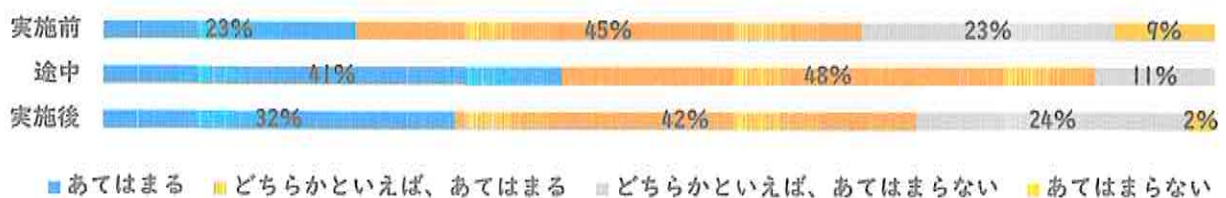
エ. 自分にとってパソコン学習は必要だと思う



オ. 困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか(5年)



オ. 困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか(6年)



<児童アンケート結果より>

「ア.パソコン学習・プログラミング学習は楽しい」の項目は、どの学年も100%に近い。色々な取り組みが出来たことや自分の考えを順序立てて組み立てる楽しさを知った結果だと思われる。

「ウ.順序や手順を考えて取り組むことができる」「オ.困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか」「カ.自分の思いや考えを伝えあうことができましたか」「キ.ペアやグループ、みんなでの話し合い活動を通して人と話し合う力がついたと思いますか」の設問に対する肯定的な回答は、全校で高いパーセンテージになっている。特に5・6年生の地域に根差した取り組みの中で、ロボットの機能やプログラミングを理解すれば様々な場面で対応できることを知った(スキルアップの証明)喜びが結果につながったと思われる。ゴールがはっきりしている逆向き設計の学習から、手順を思考する大切さ・自分の思いを伝え話し合いをする楽しさを感じることで、児童が自信を持つことができたともいえる。しかし、実施後の6年生「オ.困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか」について、結果が下がっていることもあり、継続して学習を続けていかなければ意識が薄れることもはっきりした。

最後に、ICT 機器を使いプログラミング学習に取り組んだことで、店の自動ドアの人感センサーや自動で明かりがつく電灯の仕組みに気づくなど、自分の暮らしとプログラミングの関係を考え、その良さを学ぶことができた。トライ&エラーを繰り返しながらアプリを使いこなしていく子どもたちは担任の予想をはるかに超えるロボットを発明した。このような子どもたちの姿は大きな成果だと考えている。また、本研究に取り組むにあたり、教員はプログラミングについての基礎知識とプログラミングアプリの基礎的な操作方法を学び、十分理解した上で教材研究をすすめた。しかし、意欲が高い子どもたちの中には鋭い視点でロボットと向き合っていて、いとも簡単に高度なプログラミングを考えだした。質問されても即答できない場面もあり、もっと知りたい、学びたいと思う子どもたちの機会を奪わないように専門家の出前授業やプログラマーを目指す大学生との交流なども取り入れるなどの工夫も必要だと感じた。今後どんな力を子どもたちにつけていくのかというビジョンを教員がしっかりと持ち、子どもたちの可能性を広げるものとして、ICT 活用に向き合っていきたい。

◆学校情報化優良校



日本教育工学協会(JAET)が、教育の情報化の推進を支援するために、学校情報化診断システムを活用して、情報化の状況を自己評価し、総合的に情報化を進めた学校(小学校、中学校、高等学校)を認定する学校情報化認定に2014年度から取り組んでいます。

本校は、2年間の委嘱を通して、「情報化の推進体制」を整え、「教科指導におけるICT活用」「情報教育」「校務の情報化」に積極的に取り組み**学校情報化優良校**として認定してもらいました。



◆研究組織体制

学校長 浅井美佐

教 頭 野呂耕一

首 席 杉谷直美

①研究推進部 ○辻野奈津美 井ノ内やす子 梅本恵美 神谷徹 槻木司 山本万祐子

②授業作り部 ○瀬戸貴規 赤瀬瞳 厚芝章博 栗木陸行 高橋昌代 中村圭子 西口史織

③運営管理部 ○湯口芽衣 伊藤智恵美 大浦正好 大迫翔大 高岸美幸 高塚綾華

プロジェクト委員会 浅井美佐 野呂耕一 杉谷直美 辻野奈津美 瀬戸貴規 湯口芽衣

一年次研究 柏原良守 友原泉美 野田睦美

◆編集後記

2019年、ICT 機器が伏山台小学校に颯爽と現われました。そして2020年、GIGA スクール構想の嵐が巻き起こりました。伏山台小学校に吹き込む風は、私たち教員をより高く羽ばたかせてくれました。「風に乗ろうよ!」と最初の一声をかけてくださった先生、「一緒に乗りましょう!」と手を引っ張ってくれた先生、そして「風向きが変わったよ!」と背中を押してくださった先生。感謝しています。この2年間の研究を通して今まで見たことのない景色を見て、新しい経験をしました。各教室に無線ラン環境が整い、机上に1人1台タブレットを並べて学習する。そんな夢みtainな日々が現実になったのです。そこでICT 機器を活用していくための新しいきまりやキャッチコピーが生まれました。

1つ目は「お・も・て・な・し」のルールです。当初は40台のタブレットを職員室で充電していました。子どもたちがタブレットを教室に持ち運ぶ時に守ってもらえるように覚えやすい言葉を考えました。(爽やかな笑顔で身振りもマネながら言ってくれました♪) 2つ目は「伏山ステップス」。「伏山台小学校情報活用能力育成のための年間カリキュラム」は長ったらしいということで、略称を考えることになりました。職員室であれやこれやと大事なキーワードの頭文字を並べて盛り上がりしました。そして完成したのは、「伏山バンプス」。B・・・ベーシック(基礎的な学習)、A・・・アドバンス(発展的な学習・ソフトやアプリの操作)、M・・・ミーティング(伝え合うための手段の育成)、P・・・プログラミング(プログラミング教育)、S・・・セキュリティ(情報モラル教育)の頭文字をとりました。「バンプス! カッコいい!」「いいね〜!」と盛り上がったのも束の間、脳裏に何かひっきり・・・検索すると欧米でおしりなどを表す若者スラングだとゆうことがわかりました。「カリキュラムの通称がおしり?! ってダメよね〜。」みんなで大笑い。そしてがっくり。ふりだしに戻り「伏山 STEPS」が産声をあげました。

2021年、この研究紀要の発行をもって2年間の委嘱研究は一区切りとなりますが、「伏山 STEPS」はようやく2歳を迎えたばかりです。伏山台小学校教職員一同これからも子どもたちの情報活用能力育成にむけてチャレンジし続けます。読んでくださった教育に携わる皆様、本当にありがとうございました。そして今後ともどうぞよろしくお願いいたします。

杉谷 直美

◆研究紀要◆

Society5.0 時代を生きぬく子どもたちの育成
「伏山ってええやん!」
ペアで、グループで、みんなで話し合い、問題解決する力をつける

発行 令和3年 3月24日

編集・発行 富田林市立伏山台小学校

〒584-0061 富田林市伏山2丁目1-1