



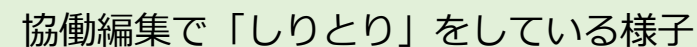
令和5年度ICT利活用推進事業
宝塚市立仁川小学校

○楽しみながら操作を覚えて、学習に活かす

活動機能

- ・「しりとり」
- ・カードを作る
- ・カードを送る
- ・カードをつなげる

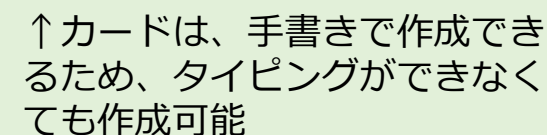
児童一人一人が言葉のカードを作り、それをクラス全員に送り、つなげてしりとりをする。もう1枚言葉のカードを作って送り、さらにしりとりをつなげる。



- ・基本操作の習得は、ゲーム要素を入れることで、楽しみながらwebアプリケーションの使って学ぶことができる。
- ・誰もが経験のある「しりとり」を学習活動することで、説明時間を短縮することができ、活動や操作説明に時間をかけることができる。
- ・カードを大量に送りつけるなど、活動に支障がないように、「カードを送る」機能に制限をかけることで活動がうまくいく。

どんな言葉のカードを作ればしりとりがつながるか考えて送り、たくさんつなげることができて楽しく活動ができた。

この活動を経て、Webアプリケーションの使い方を
知り、他にも教科や学習に応用するなど、授業
に活かすアイデアを教員が考えるきっかけと
なった。



6年生を送る会で全校アンケートをもとにクイズを作ろう

学年	4年生
教科・領域	特別活動・学校行事
ICT機器やアプリ名等	・ Microsoft Forms ・ Microsoft PowerPoint

ICT活用のポイント

- ・アプリによっては、協働編集をするとアクセス過多で動かなくなる場合がある。アプリの特性を知ることが重要である。
- ・PowerPointの協働編集は慣れるまでは1人1ページずつ担当するようにするとよい。また、内容が多くなければ1台の端末から一緒に編集した方が効率がよい場合もある。

○教科の学びを学習に活かした活動

- ・国語科「調べて話そう生活調査隊」(光村4年下)でクラス内でアンケート調査をもとに発表活動をした経験を活かし、全校にアンケートを取り、クイズ作りに活用した。

【活動内容】

6年生向けのアンケート、高学年向けのアンケート、低学年向けのアンケートの3つを取り、その結果をもとにクイズをクラスごとに作成。できたクイズはパワーポイントで問題文を映し、回答しやすくする。

- ・児童は、オンラインアンケートの集計の手早さに利便性を感じていた。
- ・プレゼンテーションは、相手が見やすいように、シンプルに作ることを感じ、スライドづくりではそれらを心掛ける様子が見られた。



Formsでアンケートを作るようす



パワーポイントで、出題画面を作るようす

QRコードを使った宝探し

学年	2年生
教科・領域	特別活動・学級活動
ICT機器やアプリ名等	・ 端末 ・ QRコードリーダー ・ SKYMENU

ICT活用のポイント

- ・ 使い方は児童が知っている前提なので事前説明は行わない。しかし、児童の求めに応じての操作説明はすることで、自分たちの力で課題解決に向かう力を育てた。
- ・ QRコードリーダーでテキスト情報を作ることできる。
- ・ 「カードを送る」に制限をかけながら活動を進める方がうまくいく。

○端末の機能を活かし、自分たちで解決に導く工夫や協力

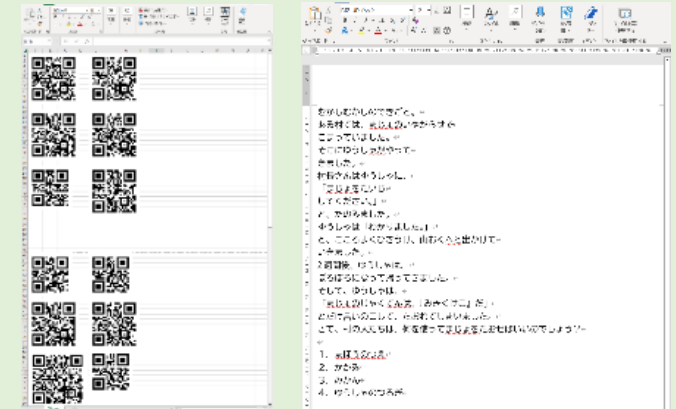
- ・ QRコードを読み取ってテキストを表示する機能を使いなぞなぞ解きの活動をした。

【活動内容】

教室中に問題文を切り分けたQRコードを隠し、黒板に答えの選択肢のQRコードを掲示。

教室中から問題文を探し自分たちで問題文を組み立て、みんなで一つの答えを導く。

- ・ 児童は、冒頭では各自がQRコードを探しに夢中になるが、やがて協力してQRコードを読み取った端末を並べて問題文を組み立てるなど協働的な姿が見られた。
- ・ これまで学習活動して行われてきた活動もデジタル機器を使い、ひと工夫することで児童の関心を引き出し、これまで以上の学習効果が見られたり、主体的に取組む児童の姿が見られたりする。



QRコードと問題文



問題を解く児童のようす

オンラインアンケートを活用した新制服デザインアンケートの実施

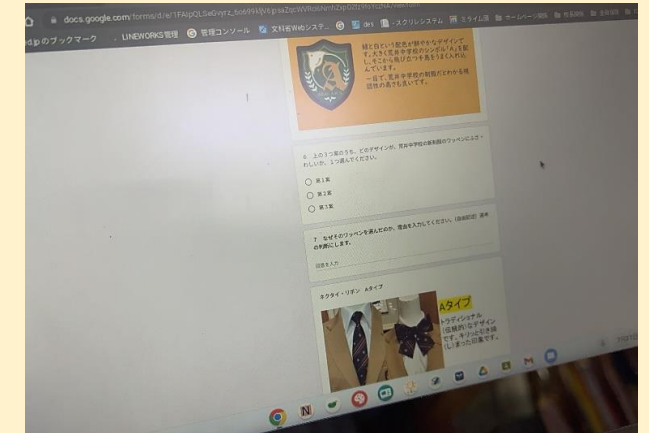
学年	全学年
教科・領域	その他
ICT機器やアプリ名等	・Chromebook ・GoogleForm

ICT活用のポイント

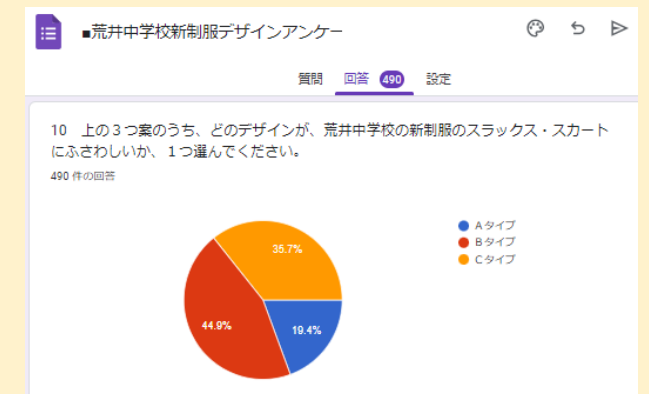
- ・従来紙媒体で行っていたアンケートを、オンラインアンケートに変更していくことで、教職員はもとより、生徒も慣れてくる。
- ・紙媒体を一切使わず、デジタルで完結でき、印刷の時間、コスト、さらに集計作業が削減することができる。
- ・集計と同時に、集計結果が自動でグラフ化される機能は、シンプルでわかりやすい。

○令和6年度より導入される新制服のデザイン（ワッペン、ボタン、ネクタイ・リボン、ボトム生地デザイン）に関するアンケートを全校生徒に配信。

- ・制服業者より、納期の関係で早くデザインを決めるよう要請があったが、フォーム配信後、約3日で全員の回答を得ることができた。
- ・時間に余裕を持って、業者に次の指示を出すことができた。
- ・集計作業も不要なため、担当の負担を大幅に削減することができた。
- ・生徒に、制服制作への参画の機会を提供することができ、学校運営の目標としている「学校民主主義」実現への一助となった。



制服デザインアンケートフォーム



制服デザインアンケート結果

全校タイピング大会でのスキルの向上

学年	全学年
教科・領域	技術・総合的な学習の時間
ICT機器や アプリ名等	・ 端末 ・ スプレッドシート ・ Google Meet ・ タイピング練習サイト

ICT活用のポイント

- ・使用方法によってはアクセスが集中するため、不具合が生じる恐れがあるため、事前に検証を行っておく。
- ・万が一に備え、ネットワークに遅延があるなどトラブルが発生した際の公平な対策を考えておく必要がある。

○全校生徒対象のタイピング大会で、情報処理スキルを向上させる。

【タイピング大会の流れ】

《予選》

- ①各教室（担任指揮）で、試技を2回行う。
- ②クラスの上位3名の成績を担当がスプレッドシートに入力し、共有する。
- ③オンライン（Google meet）で、学年代表2名を発表する。

《本戦》

- ①体育館のスクリーンに、選出された本選出場者（6名）のPC画面を映し出す。
- ②出場者は全校生徒の前で試技を2回行う。
- ③予選・本戦での優秀者を表彰する。

【生徒の変化】

- ・運動や芸術以外の競争の機会ができるので、1番になろうと懸命に取り組む生徒が多数いた。
- ・大会後も練習を継続して行う生徒が見られた。



全校タイピング大会の様子

CBT（Computer Based Testing）による定期考査の実施

学年	全学年
教科・領域	技術、家庭・音楽・美術・保健体育
ICT機器やアプリ名等	・ 端末 ・ GoogleClassroom ・ Googleフォーム

ICT活用のポイント

- ・ Googleフォームでは、テストモードを使用することで、解答を送信するまでは他の画面を開くことができなくなる。
- ・ 不具合が生じた際に対応できるよう、問題用紙や解答用紙を紙面で準備しておく。
- ・ カンニング防止のため、画面角度を極力浅くさせるなど対応が必要である。

○オンラインアンケート（Google フォーム）を使用し、定期考査を行う

【テスト時の流れ】

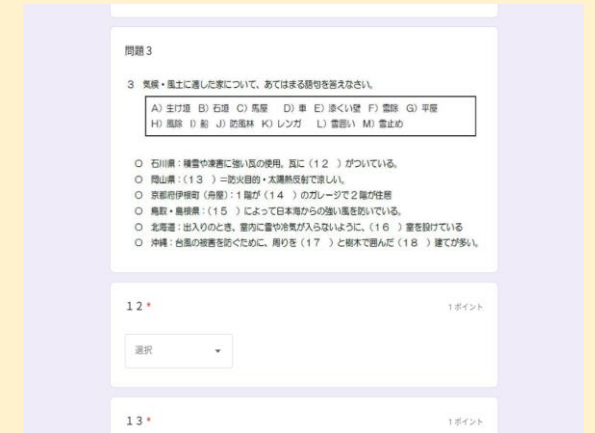
事前準備

- ①クラスルームにフォームを配信
- ②テスト開始までにクラスルームに入室

テスト時

- ①テスト開始と同時にフォームにアクセスする。
- ②テスト終了と同時に「回答を送信」ボタンを押し、提出する。

- ・ 紙面で行うテストと比べ、正答率に変化はなかったが、解答率はタブレットを使用する方が高くなった。
- ・ すぐに点数や解答を見ることができ、即時の復習に繋げることができる。
- ・ 採点が自動で行われるので、採点時間を短縮することができる。



定期考査（家庭科）の問題



定期考査（音楽）の様子

「事例で学ぶNETモラル」を活用した情報モラル学習

学年	全学年
教科・領域	情報モラル
ICT機器やアプリ名等	・Chromebook端末 ・事例で学ぶNETモラル

ICT活用のポイント

- ・「事例で学ぶNETモラル」は、生徒の身近にある具体的なトラブルを多数紹介されており有効活用することができる。
- ・アプリ内にあるeラーニングとCBTシステムを使うことで、持ち帰り学習として生徒自身に活用させることができる。また、保護者への啓発にも、役立っている。
- ・生徒によって活用状況が異なるため、学校において定期的に課題とすることが必要である。

○ 一人で情報モラルの学習とテストができる「事例で学ぶNETモラル」の活用

【背景】1人1台端末が導入され、情報モラル教育の必要性が増しているが、学校において指導することによる負担を軽減させるため

- ・家庭における課題として出すことにより、生徒自身のペースで学ぶことができ、保護者への啓発にもつながっている。
- ・CBTが搭載されており、生徒の学習の進捗状況や情報モラルについての理解度を確認することができる。



↑授業での使い方以外にも、家庭学習用、保護者用が用意されており、保護者とともに学ぶことができる資料も掲載されている。

↑動画やチェック項目を確認後、テストを受けることができる。受験結果は、教師用画面からも確認できる。

全校プログラミング大会

学年	全校生
教科・領域	技術・総合
ICT機器や アプリ名等	・ Chromebook ・ Google フォーム ・ Google Meet ・ Scratch

ICT活用のポイント

- ・作成したプログラムデータはスクラッチのウェブサイト内に保存しておくとおと消える場合があるので、ダウンロードしてChromebook内に保存する。
- ・既存のゲームを参考に作成する場合は、著作権について触れ、著作権者の権利についても考えさせることができる。

○プログラミングを用いた作品づくり

【プログラミング大会までの流れ】

夏休み前にプログラミング大会の告知をし、Google フォームでエントリーする。(希望者)



夏休み期間を使って作成。

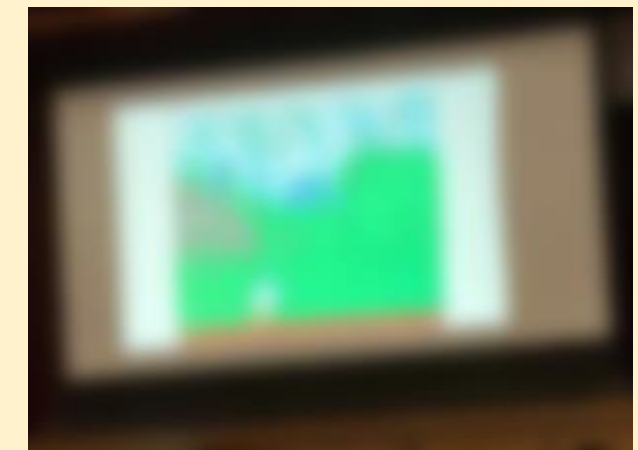
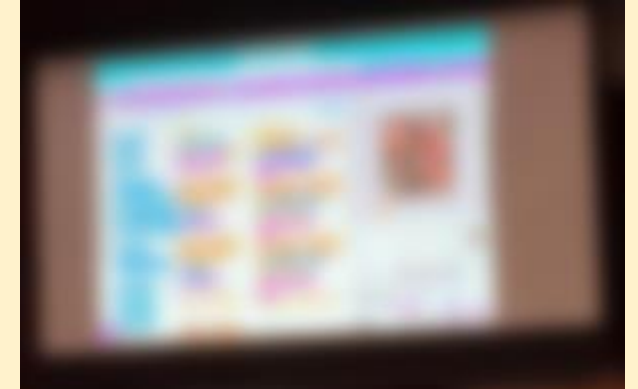


9月末 プログラミング大会

- ・自作の作品を、実演しながらプレゼンする。
- ・表彰は、全校生によるフォームでの投票により決定。

【主な作品】

- ・シューティングゲーム
- ・イライラ棒ゲーム
- ・しりとりゲーム
- ・クイズゲーム
- ・人狼ゲーム
- ・髪がなびくイラスト
- ・RPG



プログラミング大会の様子