

令和4年度 学力向上に係る効果的な取組事例

「児童・生徒の主体性を伸ばす ICT 活用の実践事例」

吉川市教育委員会

～教科等の目標を達成するための一人一台端末の活用～

事例 1

学校種：小学校

学 年：3年生

教 科：国語

教材名：「ちいちゃんのかげおくり」

活用例：Google の jamboard を使用し、登場人物の心情について、付箋機能で色分けし、児童同士の意見交換、情報共有に活用した。Jamboard の特性として、同時に同じデータを操作することができるため、児童同士の話し合いが活発化することをねらいとし、使用した。この学校では情報共有や話し合い活動で、多くの活用が見られた。



事例 2

学校種：中学校

学 年：1年生

教 科：英語

単元名：Here We Go Unit6

「身近にいるすてきな人を紹介しよう」

活用例：自分の端末で作成したスライド資料をグループのメンバーに見せながら show & tell 形式で発表を行った。



事例 3

学校種：中学校

学 年：1年生

教 科：英語

単元名：Here We Go Unit5 「学校内を紹介しよう」

活用例：2人組を組み、自分で考えた学校のおすすめスポットを紹介する活動を動画で撮影し、その後動画を見ながらお互いのフィードバックに役立てていた。



事例 4

学校種：小学校

学 年：6 年生

教 科：体育

単元名：鉄棒運動

活用例：自分や友達の様を動画に記録し、振り返りの際に活用する。学習カードを電子化し、端末一つで活動と振り返りができるようにした。

詳 細：鉄棒等の器械運動については、自己技能を振り返りの際に見られることで、客観的に自己評価が行いやすくなるため、この学級では、学習カードを電子化し、自分の技の動画を見ながら振り返りができるようにした。また、教師が児童の学習カードを確認する際にも集計がしやすく、評価の一助となっていた。



事例 5

学校種：小学校

学 年：5 年生

教 科：総合的な学習の時間（探究・プログラミング）

「生活に生かせるレシピを考えよう」

活用例：sony から発売されている「MESH」を活用し、各グループで考案した生活に役立つレシピを紹介し、その後、実生活でも活用した。

詳 細：この学級では、児童に探究的な視点を持たせるため試験的に MESH を活用した授業を実施した。

「生活に役立つレシピを考えよう」をめあてとし、グループに生活に役立つレシピを話し合わせ、発表した。その後、自分たちが考えたアイデアを実生活で活用した。写真の事例は、出席番号をランダムで表示するシステムを考案した児童のレシピを活用し、社会の地名を探す導入場面で、次の児童をあてる際に、活用した。



①レシピをグループで考案



②児童が考えたレシピを紹介



③児童考案のレシピを他教科で活用