

## 5 実践事例（4）

### 遊佐町立吹浦小学校

<25>

学年・教科	6年・算数	
活用場面	立体における底面と体積の関係を考察する場面	
活用ソフト名	GeoGebra	
授業形態	<input type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> 個別学習 <input checked="" type="checkbox"/> 協働学習	
活用法	・教師が予め作成した図形データを設定し、児童が長さを任意に設定しながら、それに連動して変化する立体の見取図を基に立体の体積を求める。	
効果	・長さに対応した立体の見取図が瞬時に確認できるため、視覚的に捉えやすく、より多くの条件の下で試行錯誤できる。	

<26>

学年・教科	2年・算数	
活用場面	問題場면을図に表し、解き方を考える場面	
活用ソフト名	Google Jamboard	
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> 個別学習 <input checked="" type="checkbox"/> 協働学習	
活用法	・電子黒板に問題場면을提示し、書き込みながら確認する。 ・一人ひとりがJamboardの自分のページに式や図をかく。説明したり、聞いたりするときに、自分のページを見せたり、友達のパージを見たりする。	
効果	・大型提示装置を使うことにより、問題場면을捉えやすかった。 ・Jamboardをつなげて考えを書かせることで、友達の考えにふれやすくなり、自分の考えと比べたり友達の考えのよさに気づきやすくなった。	

<27>

学年・教科	3年・体育	
活用場面	技のコツやできばえを確認し、改善しながら練習に取り組む場面	
活用ソフト名	端末のカメラ	
授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> 個別学習 <input checked="" type="checkbox"/> 協働学習	
活用法	・手本となる動画を大型提示装置で示し、技のポイントを確認する。 ・グループ内で動画を撮影し合い、自分の技を確認したり、ポイントを抑えられているか話し合ったりしながら練習に生かす。	
効果	・自分の動きを動画で確認することで、改善点が明確になり、技の習得や上達につながった。 ・動画を見ながら話し合うことで、具体的に話し合うことができた。	

<28>

学年・教科	4年・道徳	
活用場面	自分の考えを整理したり、友だちと考えを共有したりする	
活用ソフト名	Google Classroom、Google Jamboard、	
授業形態	<input type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> 個別学習 <input checked="" type="checkbox"/> 協働学習	
活用法	・登場人物の正誤の判断について一人一人じっくり考え、分類できるように、Jamboardを活用する。 ・考えがうかばない児童はJamboardで友だちのページ見てを参考にしたり、自分の考えと友だちの考えを比較したりする。	
効果	・一人で考える場面、みんなで考えを出し合う場面のメリハリがあった。 ・自分の考えを発言するのが苦手な児童であっても、Jamboardで自分のページを見てもらうことで、クラスみんなで考えを共有することができた。	

<29>

<b>教科等によらない汎用的な活用</b>		
<b>活用場面</b>	学習発表会の練習	
<b>活用ソフト名</b>	端末のカメラ	
<b>授業形態</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> 個別学習 <input checked="" type="checkbox"/> 協働学習 <input type="checkbox"/> その他	
<b>活用法</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・舞台上での演技や踊りの様子を撮影し、視聴する。</li> <li>・動画を見ながらアドバイスし合う。</li> </ul>	
<b>効果</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・舞台上での様子を客観視でき、声の出し方や動き方を改善するための練習を考えられた。</li> <li>・互いにアドバイスし合うことで、みんなで協力して作品をつくり上げようと、連帯感が生まれた。</li> </ul>	

<30>

<b>教科等によらない汎用的な活用</b>		
<b>活用場面</b>	朝の会（一日を充実して過ごすためのウォーミングアップ）	
<b>活用ソフト名</b>	Google Classroom、YouTube	
<b>授業形態</b>	<input type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> 個別学習 <input type="checkbox"/> 協働学習 <input checked="" type="checkbox"/> その他	
<b>活用法</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・毎朝、朝の会の時間に拡大提示装置に提示した YouTube 動画を観て踊る。</li> <li>・毎月、新しい曲で新しいダンスを踊る。</li> </ul>	
<b>効果</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ダンスが好きでリズムにのり楽しそうに踊っている。朝のスタートにスムーズに向かうことができた。</li> <li>・3～4分踊るので、汗ばむくらいの運動になった。</li> </ul>	
		
		

<31>

<b>教科等によらない汎用的な活用</b>		
<b>活用場面</b>	学級裁量の時間	
<b>活用ソフト名</b>	ジャストスマイル8	
<b>授業形態</b>	<input type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> 個別学習 <input type="checkbox"/> 協働学習 <input type="checkbox"/> その他	
<b>活用法</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ペイント機能をつかって、お絵かきを楽しむ。</li> <li>・パソコンの基本的な操作を覚える。</li> </ul>	
<b>効果</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分なりに考えて、パソコンを操作してみるようになった。</li> <li>・子どもどうしの教え合いが活発に行われた。</li> </ul>	