

5年  
外国語

日本の行事を紹介しよう

1人1台

横須賀学院小学校

●単元の目標

- 外国の人を意識しながら、日本の行事を英語の文を使って表現する。
- 英語の月の名前を聞いたり順に並べることで月の名前に慣れ親しむ。

●本時のめあて



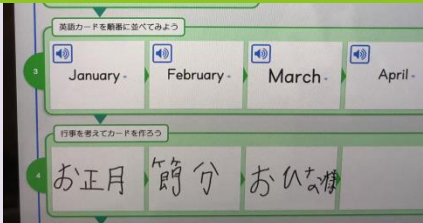
英語の月の名前と行事を確認し、外国の人を意識しながら、日本の行事を英語で表現する。

●ICT活用のポイント

- 英語読み上げ機能で何度でも発音のヒントとして利用できる。
- 情報の選択・整理の分類分けが手軽にでき、書いたり消したりが簡単にできる。
- デジタルなので大量の英語カードの準備が簡単で、紛失や破損も無く利用できる。

●利用するスマイルの機能

- シナリオカード
- 英語5年生「日本の行事を紹介しよう」サンプル

	学習活動	ICT活用
一斉 導入	<p><b>1. 外国語と日本語で書かれたカードを想像して当てる</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>あらかじめ教師が配布しておいたシナリオカードを開き、外国語で書かれた12枚のカードが何のカードか想像して当てる。 T: What are these cards? / S: They are...</li> <li>T: Why do you think so? / S: Because, (なぜそう思ったのか、理由を説明する。日本語でもよい)</li> <li>カードの音声を聞いて、それが何語か、世界のどの地域で使われているのか児童に想像させ、何語かを紹介する。</li> </ul>	<p><b>英語カードだけを並べる</b></p>  <p>カードの発音を確認しながら、英語のカードを順番に並べていく</p>
協働 展開	<p><b>2. 月の名前を順番に並べて、英語表現を練習する</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[グループ活動] 外国語で書かれた12枚のシナリオカードの中から英語のカードを4つ見つけ出して集める。 T: Can you find English cards? T: Let's find 4 English cards. Move 4 cards to the lower chapter.</li> <li>英語のカードだけ選んで、シナリオカード下のチャプターへ移動させる。(教師が月の名前を言い、それを聞いてカードを移動させてもよい。) T: Let's move the cards in order.</li> <li>8枚のカードも併せて月の順に並べる。</li> </ul>	<p><b>月の行事を書く</b></p>  <p>デジタルなら、書いたり消したりが簡単。</p>
一斉	<p><b>3. 月ごとの行事を考える</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1月にある行事を考えて発言させ。クラス全体で共有する。 T: We have many events in Japan. What event is in January? We have お正月 in January. What do you think?</li> <li>[グループ活動] 各月に行われる行事を1つ考え、日本語で行事カードを作る。</li> </ul>	<p><b>月の行事を並べる</b></p>  <p>その月にある行事を考えてカードに書き込み、置いていく</p>
まとめ 一斉	<p><b>4. 次時の活動について伝える</b></p> <p><b>次時：行事を一つ選んで英語表現を調べ発表する。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>グループで相談し、外国の人に紹介したい行事をひとつ選ぶ。外国の人に伝えるように、本やインターネットを使って英語を調べ、カードを作る。</li> <li>行事の英語カードと月の英語カードを例文に当てはめて、全体で共有する。 [英文の例] We have (行事) in (月)</li> </ul>	



1. 発音を自分ペースで何度も聞いて確認する
2. デジタルで苦手意識をなくす



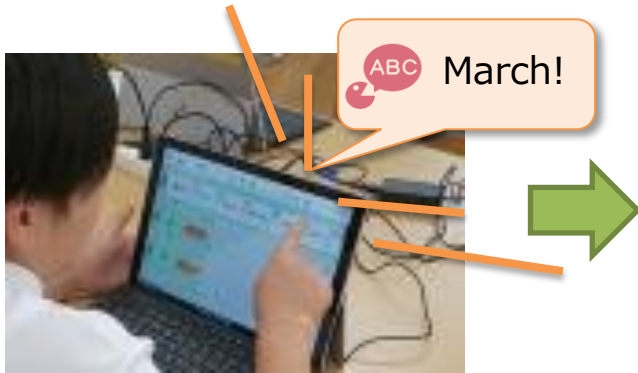
英語読み上げ



シナリオカード

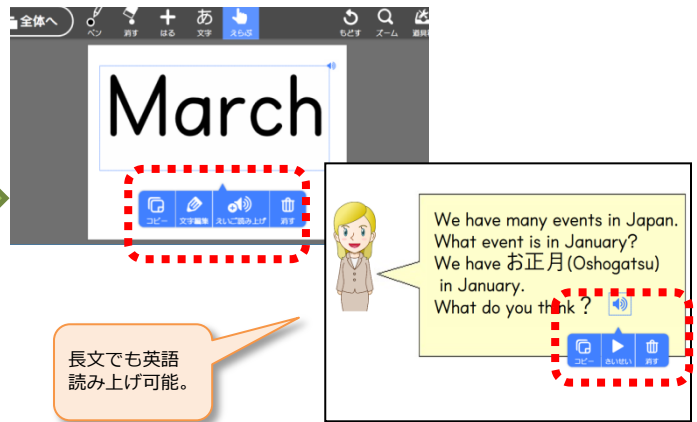
## 活用例 ヒントとして発音を聞く

分からない英語があっても、自分のペースで何度も確認できるので、自信がない子のヒントになり、カード選びもスムーズに進みます。



## 英語読み上げ機能を活用

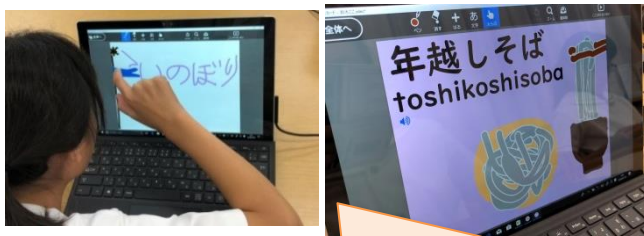
シナリオカードには、入力した英語や英文をそのままネイティブな発音で読み上げる機能を搭載。児童に聞かせたい教材が自由に作成できます。



長文でも英語読み上げ可能。

## 活用例 デジタルで制作活動が広がる

シナリオカードには手書きで自由にイラストもかけるので、英語での説明が難しい行事は絵を使って表現もできます。

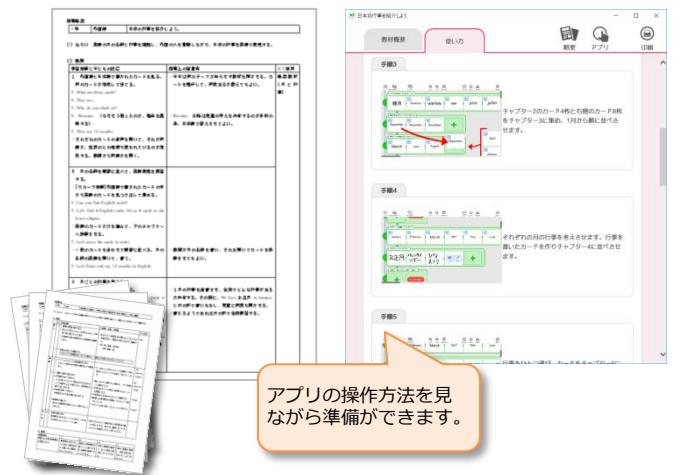


<次時で作成した英作文> デジタルは書いたり消したりが簡単で、子ども達もどんどん書き進められます。



## そのまま授業で使える教材を搭載

ジャストスマイルの先生機能には、そのまま授業で使える外国語活動の略案、使い方、教材を搭載。子どもたちに合わせてカスタマイズも可能です。



アプリの操作方法を見ながら準備ができます。

### ●OnePoint

## 英語から離れた授業の場面設定が効果的

外国語活動では、特にコミュニケーションや必要性の場面設定が必要です。「海外交流する香港のお友達に日本の行事を紹介しよう」「学校の近くにあるあの英語の看板はなんて書いているかな」など、身近にあるものを題材に、授業の目的が学校の外にあると、子どもたちは積極的に学び始めます。

1年  
生活

がっこう だいすき

1ペア1台

さいたま市立七里小学校

●目標

- 学校の施設や通学路の様子及び学校生活を支えている人々や友達のことが分かり、楽しく安心して遊びや生活ができるようにするとともに、安全な登下校ができるようにする。

●本時のめあて




学校探検で分かった七里小学校のよさを工夫しながら伝えることができる。

●ICT活用のポイント

- 1年生には、見つけたことを絵に描くことや、教室まで正確に覚えておくことは難しい。学校体験で見つけた「とっておき」を写真に撮ることで、正確に記録し、意欲的に相手に伝えられる。
- 小学校の「おきにいりまっぷ」をつくろう、という課題設定をすることで、撮ってきた写真を地図に貼り、全体で共有できる。

●利用するスマイルクラスの機能

- シナリオカード

	学習活動	ICT活用
一斉 導入	<p>1. 校舎内の様子が分かる写真を見る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「先生のお気に入り」として写真を提示し、前時までの学校探検の様子を振り返る。お気に入りポイントを伝えることで、視点を明らかにする。</li> </ul> <p>ななさとしょうの「とっておき」をつたえよう</p>	<p>先生のお気に入りを紹介</p>  <p>なぜ、この写真がお気に入りなのかを伝え、理由が重要だと理解させる。</p>
協働	<p>2. ペアで写真を選ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>選べる写真を2枚とし、視点を明確にさせて話し合いできるようにする。タブレット端末を机の間に置くように声を掛けることで、ペアが互いに画面を見ながら話し合いができるようにする。</li> </ul>	<p>ペアで話し合う</p>  <p>理由を示して話し合い、多くの写真から「とっておき」を2つ選ぶ。</p>
展開	<p>3. ペアとペアで「とっておき」を伝え合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>写真を見ながら話し合うことで、実際に見つけた物を振り返りながら自分の考えを伝えることができるようにする。</li> <li>その写真を選んだ理由を伝えることで、写真への思いに気付くことができる。探検を通して実感した七里小学校の良さに関する無自覚な気づきを、対話を通して自覚できるようにする。</li> </ul>	<p>グループで伝え合う</p>  <p>「とっておき」を紹介し合うことで、七里小学校の良さに気付く。</p>
協働	<p>4. 全体で共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>児童が選んだ写真をテレビに映すことで、どんな視点で写真を選んだか、視覚的に気付けるようにする。</li> <li>七里小学校の良さを伝えることができている児童を意図的に指名する。</li> </ul>	
一斉 まとめ	<p>5. 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習の感想を発表することで、友達の考えに気付くことができるようにする。</li> </ul>	





# ジャストスマイル クラス 活用ポイント

1. 相談しながら「とっておき」を選ぶ
2. 伝えるためのルールとマナーを身に付ける



シナリオカード

## 活用例 「とっておき」を選んで発表

ペアで相談して「とっておき」の2枚を決める。写真を見ながら気に入った点を話し合い、一覧にしてどれが良いか比べながら、選んで発表する。



## ペアで話し合いながら同時に操作

写真を一覧・拡大表示したり、空きスペースに配置したり、選りわけてグルーピングしたりできる。複数人で同時に操作できるので、発言を止めることなく活発に話し合える。



## 活用例 学習規律を守って授業に集中

タブレットを効果的に使うためには、学習規律の徹底が重要。児童が授業に集中できることに加え、機器の破損を防ぐこともできる。1年生からの習慣付けが大事である。



## 自分の考えを上手に伝える練習

学習規律がしっかりとすると、タブレットの扱い方や、友達とのコミュニケーションも上手にできる。写真を示しながら自分の考えをスムーズに伝えられます。

### ●OnePoint

## 入学して2カ月でタブレット活用ができる子どもたち

6月の中旬に行われた1年生の授業で、子どもたちはタブレット端末を普通に使っていた。しかも45分間の授業の間で集中が途切れることはなかった。このクラスは学習規律がしっかりしていることが見てとれる。話し合いや発表では、話形が示されていなかったにもかかわらず、とても上手にできていた。躰は最初が肝心である。

3年

国語

# 漢字クイズを作ろう へんとつくり

1グループ1台

武蔵村山市立小中一貫校村山学園

## ● 目標

- 既習漢字のへんやつくりを意識してクイズを作成し、漢字の構成に対する理解を深める。
- クイズ作りを通じて、漢字の構成要素について興味を持たせ、学習意欲を高める。

## ● 本時のめあて




漢字のへんやつくりを理解し、バラバラになった漢字を再構成することができる。

## ● タブレット活用のポイント

- 本時で初めて使用するタブレットの操作法を、クイズ作成を通じて身につける。
- 漢字クイズのための問題カードやヒントカードを『スマイルペイント』『シナリオカード』を使って作成する。
- 問題の順番やヒントの出し方を班ごとに相談し、役割分担を決め、タブレットを使って出題する。

## ● 利用するスマイルクラスの機能

- スマイルペイント
- シナリオカード

	学習活動	ICT活用
一斉 導入	<p>1. 本時のめあてと学習のめあてを理解する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>班で話し合い、問題をまとめ、クイズを出し合おう。</p> </div>	<p><b>タブレットの操作を学ぶ</b></p>  <p>初めてのタブレットとアプリについて、先生から操作の基本を学ぶ。</p>
協働 展開	<p>2. タブレットの使い方を理解する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本時が初めてとなるタブレットと、クイズ作成に使う『スマイルペイント』について、基本的な操作法を理解する。</li> </ul> <p>3. 班ごとに漢字クイズを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>班ごとに工夫してクイズを作成し、出題の順番や、ヒントの出し方などを考える。</li> <li>班の中で役割分担を決め、クイズの出し方やルールについて確認する。</li> <li>発表で気をつける点（評価のポイント）について、あらかじめ確認する。</li> </ul> <p>4. 班ごとにクイズを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>班のタブレットを使ってクイズを発表し合い、他の班はクイズに答えていく。</li> </ul>	<p><b>班ごとに漢字クイズを作る</b></p>  <p>相談しながらクイズを作り、出題の仕方や役割分担を考える。</p>
個別 まとめ	<p>5. 学習を振り返り、自己評価をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学習のまとめをワークシートに書き込む。</li> <li>あらかじめ確認したポイントについて、自己評価を行う。</li> </ul>	<p><b>クイズを発表し合う</b></p>  <p>班ごとに作ったクイズを発表。互いに答え合う。</p>



# ジャストスマイル クラス 活用ポイント

1. 部首を分解して漢字クイズの素材を作成
2. クイズを盛り上げるための話し合い



スマイルペイント

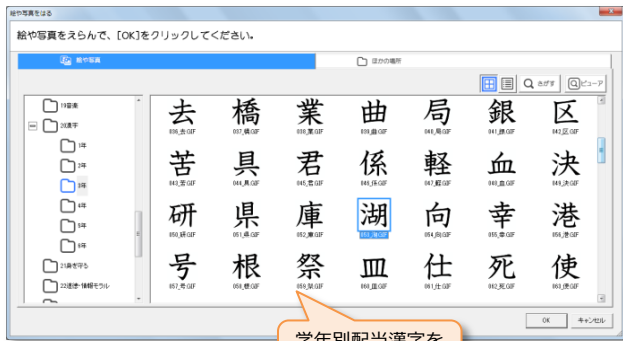


シナリオカード

## 活用例

### 漢字クイズの素材作成

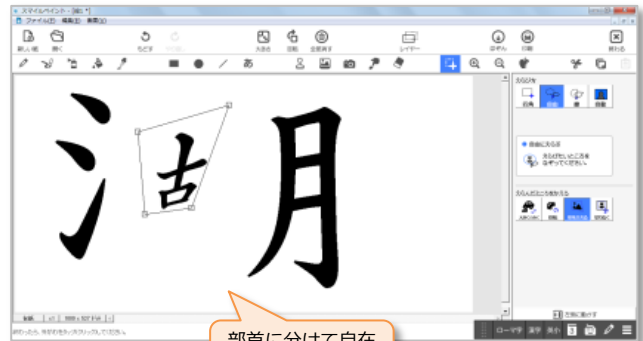
スマイルクラスには、小学校6年間で習う漢字がイラスト形式で学年別に収録されています。沢山のイラストの中から、クイズに適した漢字を選んでカードを作成します。



学年別配当漢字をイラストで収録

### 「へん」や「つくり」を分解して配置

スマイルペイントで、漢字を「へん」や「つくり」に分解し、大きさを変えたり、回転したり、変形したりするなど、自在に加工してオリジナルのクイズ素材を作成できます。



部首に分けて自在に変形

## 活用例

### 班でクイズを作成・発表

班のみんなでヒントの出し方や問題の順番を話し合い、カードを並び替えてクイズを完成させます。クイズ大会では解答用紙に答えの漢字を書き、相互評価します。



クイズの流れを考えカードを並べる



解答用紙に答えの漢字と評価を記入

解答用紙

【問題】グループで話し合い、問題を完成させ、クイズ大会に出演しよう

【発表のしるし】  
 ①自分の、自分の得意な漢字を、漢字で発表しよう。  
 ②自分の漢字を、漢字で発表しよう。  
 ③自分の漢字を、漢字で発表しよう。  
 ④自分の漢字を、漢字で発表しよう。

問題番号	第1問	第2問	第3問	得点
1問	談	借		5点
2問	里	是	整	10点
3問	数	談	育	9点
4問	湖	玉研		10点
5問	下高	習	赤	10点
6問	庭	言	火田	10点
7問	酒	暗	計	

(500文字)

## ●OnePoint

### タブレット用のプレゼンソフトとして最適なシナリオカード

クイズ素材の画像をドロップして並べるだけでクイズが完成。手書き入力でヒントを追加したり、新たに思いついた問題を書き加えたりできます。シナリオカード内で写真や動画を撮影できるので、素早く簡単にプレゼン資料が完成します。みんなで話し合いながら、カードを同時に並び替えることも可能で、班活動にも最適です。



4年  
国語

# 調べて発表しよう

誰もが関わり合えるように  
「梅小路のやさしさを伝えよう」

1グループ1台

京都市立梅小路小学校

## ●目標

- ・相手意識や目的意識をもち、自分なりのめあてをもって発表する。
- ・地域の人に発表を聞いてもらい、アドバイスを受けて、シナリオを練り直したり、練習したりする。

## ●本時のめあて




聞き手を引きつける発表になるようにシナリオを練り直そう。

## ●タブレット活用のポイント

- ・タブレットにまとめたシナリオを表示しながら、ねらいに沿って発表する。
- ・地域の人からのアドバイスを受けて、グループで話し合いながら、タブレット上でシナリオを練り直す。
- ・シナリオの修正点について、スクリーンでクラス全体に発表する。

## ●利用するスマイルクラスの機能

- ・シナリオカード
- ・授業支援ソフト

	学習活動	ICT活用
協働 導入	<p>1. 本時のめあてと学習の流れについて確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちの住む梅小路の町の「やさしさ」について調べ、気づいたことをまとめ、最終的には全校に向け発表する。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>聞き手を引きつける発表になるように、シナリオを練り直そう。</p> </div>	<p><b>地域の人に聞いてもらう</b></p>  <p>めあてを持ち、それが伝わるような発表を心がける。</p>
協働 展開	<p>2. 発表の視点を確認し、発表のめあてを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手意識や目的意識を確認し、どこを強調するのか、なぜそのめあてなのかを問うことで、表面的なめあてにならないようにする。</li> </ul> <p>3. グループで、地域の人に発表を聞いてもらう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末にシナリオカードを表示しながら発表する。「本番では〇年生に△△を伝えたい」という目標や、特にこの部分を聞いて欲しいなどの希望を伝えてから発表する。</li> </ul> <p>4. 地域の人からのアドバイスを受け、シナリオを練り直したり、それを使って練習をしたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・地域の人からのアドバイスを受けて、グループで話し合う。シナリオの順番や内容を変えたり、写真を入れ替えたりなどの操作をタブレット上で行いながら、声の出し方など、発表のしかたについても、あわせて相談する。</li> </ul>	<p><b>シナリオを練り直す</b></p>  <p>地域の人からのアドバイスを受け、タブレットでシナリオを修正する。</p>
協働 まとめ	<p>3. 学習を振り返り、発表会本番へ向けた見通しをもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・最初に作ったシナリオと、アドバイスを受けて直したシナリオの違いについて、発表のめあてと結びつけて説明する。</li> <li>・全校に向けて発表する本番への見通しを持つ。</li> </ul>	<p><b>シナリオの修正点を発表</b></p>  <p>最初のシナリオをどのように練り直したのか、スクリーンで発表する。</p>



# ジャストスマイル クラス 活用ポイント

1. シナリオカードで撮って、まとめて、発表する
2. 全グループの活動を電子黒板上で巡視



シナリオカード 授業支援ソフト



## 活用例

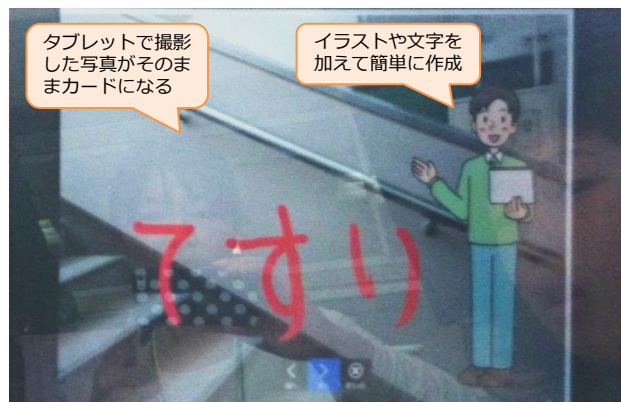
### 地域の工夫を再発見

点字ブロックなど「やさしさ」が感じられる物を撮影し、どんな人への配慮なのかをグループで話し合い、写真を選んだり並べたりしながら発表シナリオを考えます。



## シナリオ検討に集中できる操作性

シナリオカードだけで「撮って、まとめて、発表する」一連の活動ができます。操作がとても簡単で素早く作成できるので、伝える内容や順番の検討に集中できます。



## 活用例

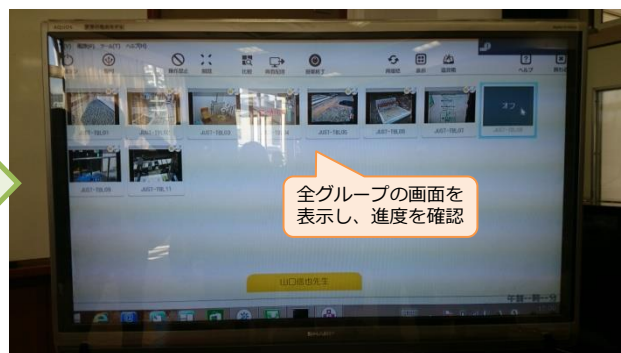
### グループごとに個別の活動

教室ではシナリオ検討、図書室では発表練習など、各グループがいろいろな場所で活動しているときは、授業支援ソフトでタブレット画面を一覧表示します。



## 電子黒板上で一括巡視

全グループのタブレット画面の一覧表示や拡大表示が可能です。離れたところにいるグループには、アドバイスや注意などのメッセージも送ることもできます。



## ●OnePoint

### 電子黒板との連携で、タブレット活用が広がる

タブレット活用の初期段階では、動画を撮って振り返る、写真を見せながら説明する、資料を写真で取り込むなど、カメラ機能を使った取り組みが一般的です。これに慣れたら次の活用ステップに取り組みましょう。授業支援ソフトを使った資料の提示、ワークシートの配布、レポートの回収などが簡単で、授業改善にも効果的です。



5年  
理科

物のとけ方

1グループ1台

台東区立東泉小学校

● 目的

- 物が水にとける現象に興味を持ち、そこから考えられる疑問を整理した上で計画的に追求する。
- いくつかの観点に沿った実験を通じて、物が水にとけるときのきまりについてとらえることができるようにする。

● 本時のめあて


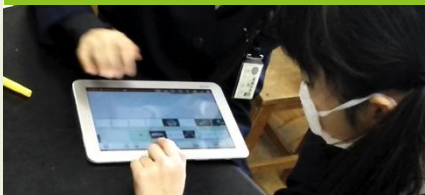

食塩が水にとける量について予想し、実験によってそれを確かめることができる。

● ICT活用のポイント

- 電子黒板を活用し、実験や発表の手順を分かりやすく提示し、また全体発表を効率的に行う。
- 手元のタブレットで実験の様子を撮影し、その動画や予想と結果をタブレットに手書きし、発表のための資料を作成する。

● 利用するスマイルクラスの機能

- シナリオカード
- 授業ツール

	学習活動	ICT活用
一斉 導入	<p>1. 本時の課題をつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 前時までに行った、食塩の水溶液についての学習を振り返り、「とける」とはどういうことか、とけたとき重さはどうなるかなどを想起した上で、では食塩はどのくらい水にとけるのだろうかという本時の課題をつかむ。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>食塩は、水にどれくらいとけるか調べよう。</p> </div>	<p>実験の様子を撮影する</p>  <p>実験前、実験中、実験後の水溶液の様子をタブレットで撮影・記録する。</p>
協働 展開	<p>2. 実験結果を予想し、自分の考えを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 50mlの水にとける食塩の量を予想して、自分の考えを発表する。</li> </ul> <p>3. 実験を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 実験方法や手順、準備物を電子黒板上の画像等で確認し、実験を行う。実験前、実験中、実験後の水溶液の様子を、タブレットで撮影し、記録する。</li> </ul> <p>4. 実験結果をまとめ、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 実験結果について考察してタブレットでまとめ、映像と一緒にクラス全体に向け発表する。</li> </ul>	<p>結果をシートにまとめる</p>  <p>実験結果を、タブレットでデジタルノートにまとめる。</p>
協働 まとめ	<p>5. 本時の学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 自分たちの発表と他の班の結果を比較しながら、さらに考えを深める。</li> </ul>	<p>まとめた結果を発表する</p>  <p>まとめた資料を電子黒板に表示させ、班ごとに発表する。</p>



# ジャストスマイル クラス 活用ポイント

1. シナリオカードで実験記録と同時に発表資料作成
2. 残り時間を大きく表示、活動時間を意識して学習



シナリオカード



授業ツール

## 活用例

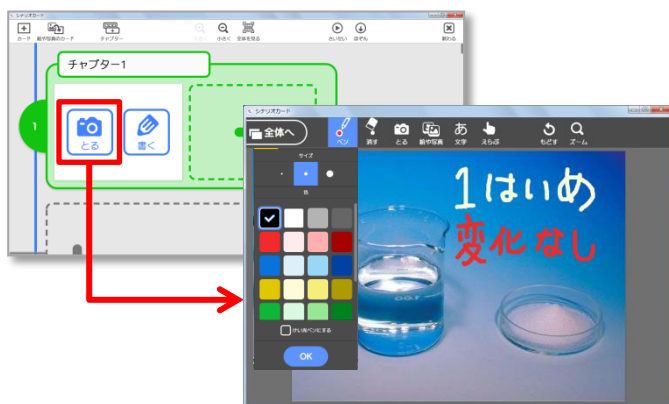
### 実験結果をその場で記録

「実験結果を撮って、考察を書きこんで、発表する」までが1つのアプリで簡単にできるので、資料をまとめる時間を必要とせず、授業進行に合わせて発表資料が完成します。



## 操作簡単！発表までスムーズに資料作成

①アプリから直接写真が撮れて、②撮影した写真に手書きできるので、実験の流れに合わせて資料を作成できます。操作がとても簡単なので、実験や考察に集中できます。



## 活用例

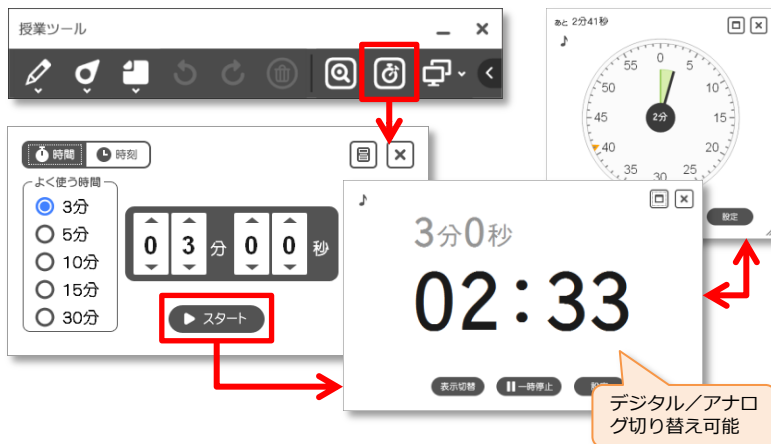
### 残り時間を意識した活動

ストップウォッチや教室の時計で時間を示されても、児童はなかなか守れません。電子黒板に残り時間を大きく表示することで、時間を意識して活動できます。



## 用途に合わせて表示切り替え

残り時間や終了時刻、アナログ時計やデジタル時計、予鈴有無など、ソフトならではの表示ができます。設定も簡単で、授業シーンに合わせて活用できます。



## ●OnePoint

### 先生用の授業ツールで授業を演出

スマイルクラスには、子どもを集中させたり考えさせたりするための、授業を支援するツールが搭載されています。例えば、詳しく見せたい部分をズームさせる、特に注目させたい箇所にスポットライトをあてる、シールで隠して考えさせてからシールをめくって回答を見せるなど、効果的なICT活用で授業実施をサポートします。

5年  
社会

# 水産業 ～なぜ焼津港に多くのカツオが水揚げされるのだろう～

1人1台

京都市立梅小路小学校

## ●単元の目標

- 我が国の水産業に関心を持ち、国民の食生活を支えていることや、輸入があること、従事している人々の工夫や努力、生産地と消費地を結ぶ運輸の働きなどを理解し、国民生活を支える水産業の発展について考える。
- 図、写真、映像、グラフ、地図などの資料を読み取り、自分の考えに根拠を持って伝えることができる。

## ●本時のめあて

焼津港に多くのカツオが水揚げされる理由をみんなで調べて発表しよう。

## ●タブレット活用のポイント

- カメラを活用して資料を取り込んだり、手書きで伝えたいコメントを書き込むなど、効果的に伝える発表資料を素早く作成する。
- 写真を撮り直したり、コメントを書き直したり、何度でもやり直しができるので、試行錯誤しながら考えをまとめ上げる活動に役立つ。
- タブレットの画面を電子黒板に転送し、大きく映して説明できる。時間短縮にもつながる。

## ●利用するスマイルクラスの機能

- シナリオカード
- 授業支援ソフトの画面転送

	学習活動	活動風景
一斉 導入	<p>1. 課題の確認 (3分)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">                     焼津港に多くのカツオが水揚げされる理由をみんなで調べて発表しよう。                 </div>	<p>グループ交流</p>  <p>資料のどこに書かれていたかなど、根拠を示しながら意見共有</p>
協働 展開	<p>2. グループ交流 (10分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>家で資料を読み、自分の意見をまとめたワークシートをもとにグループで話し合う。(反転学習)</li> <li>あまり書けていない子から発言させる。</li> <li>根拠を明らかに示しながら自分の意見を伝える。</li> <li>ワークシートにともだちの意見も追加して書き込む。</li> </ul> <p>3. クラス交流 (25分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>意見を出し合い、クラス全体の意見を共有するとともに、意見を集約する。</li> <li>クラス交流できるよう、みんなの方を向いて発言させる。</li> <li>焼津港の「位置」と「施設」の分類を意識して、黒板に発言を書き並べる。</li> <li>どちらの分類かわからない意見は、示唆を与えて理由を深掘りする。 「東京や名古屋で新鮮なカツオを食べられるようになったのは、なぜですか？」など。</li> </ul>	<p>クラス交流</p>  <p>みんなに向かって発言、意見が出尽くすまで次々と発言をつなぐ</p>
協働 まとめ	<p>4. まとめ・発表 (7分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>シナリオカードを使い発表資料を作成し、電子黒板に映して発表する。</li> <li>カメラを使って紙の資料を取り込ませる。資料を示してわかりやすく伝えるよう工夫させる。</li> <li>コメントは大きく短く示すように、手書きにする。</li> <li>発表資料の基本パターンを再確認する。 伝える順番は「1.課題、2.結論、3.根拠」</li> </ul>	<p>まとめ・発表</p>  <p>論点をおさえた資料を素早く作成、大画面で効果的・効率的に発表</p>





# ジャストスマイル クラス 活用ポイント

1. 根拠にもとづいた説明を素早く資料化
2. タブレット画面を転送し発表を効率化



シナリオカード 授業支援ソフト

## 活用例

### レポート活動で振り返り

授業の最後7分でまとめて発表するなど、振り返り、自分のことばでまとめる活動を繰り返すことで、授業に集中するようになり、思考・判断・表現力を高めます。



## 根拠に基づいた意見を素早くまとめる

カメラを使って表やグラフ、写真や映像を簡単に取り込めます。手書きでコメントを付けたり、作成したカードを並び替えて、根拠を示した資料を素早く作成できます。



## 活用例

### 授業時間の有効利用

発表のとき、子どもの移動や資料を映し出すのに結構時間がかかります。高学年では、画面を電子黒板に転送し、自分の席から発表し、授業時間を有効に使っています。



## タブレット画面を電子黒板に転送

送信元のPCと送信先のPC（電子黒板の提示機含む）を指定し画面を転送します。転送元のPCの操作も、そのまま転送先に反映されるので、書き込みながら説明もできます。



### ●先生のコメント

#### 「つなげる」学びにタブレットを活用

資料を関連させて「つなげる」のも勿論、自分と他人の意見を「つなげる」ことを意識してグループ交流しています。全体交流では、実社会と「つなげ」て経済活動や地域の例をあげて交流し深めています。最後にタブレットで自分の考えをまとめて発表しています。



5年  
社会

米づくりのさかんな地域

1人1台

さいたま市立七里小学校

● 目標

- 農業に従事している人々が、新鮮で良質な農作物を生産し出荷するために様々な工夫や努力をしており、それが私たちの食生活を支えていることを捉える。
- 自分の考えを伝えたり、資料を基にして根拠を示して説明したりして、積極的に話し合いに参加できる。

● 本時のめあて



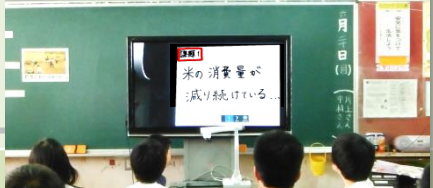
米づくりの課題を解決するための取組について調べ、農家の人たちの工夫や努力や思いを捉える

● ICT活用のポイント

- カラーで鮮明な資料(写真)を一度に何枚も配付できる。また細かい部分はズームでき、資料の読み取りが自分のペースでできる。
- 資料に書き込んだり、気になった部分に印を付けたりすることができるため、自分の意見や考えを伝えやすく、話し合いが活発化する。
- 配付した資料を課題にそって分類したり、比較したりすることが短時間で容易にできる。

● 利用するスマイルクラスの機能

- シナリオカード
- 授業支援ソフト

	学習活動	ICT活用
一斉 導入	<p>1. 前時に学習した米づくりの3つの課題を確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>農業体験の写真を電子黒板に投影し、前時に学習した米づくりの3つの課題のどれを解決する取組か考えさせる。 ①消費量の減少/②農業従事者の減少/③外国産との価格競争</li> </ul> <p>米づくりにたずさわる人は、課題を解決するために、どのような工夫や努力をしているのだろう</p>	<p>授業の見通しをもつ</p>  <p>どの課題を解決する取組か考え、今日の授業の見通しをもつ。</p>
個別 展開 協働	<p>2. 米づくりを続けるための取組について調べる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3つの課題に関する取組を資料としてタブレットに配付する。 ①農業体験/②産地直送/③安全性の取組/④機械の共同利用</li> <li>課題に対して、なぜその取組を選んだのか根拠を明確にし、その取組の良さを資料に書き込ませる。</li> <li>いままで学習してきた教室の掲示物を撮影し、資料の中に取り込んでもよいことを伝える。</li> </ul> <p>同じ課題について調べた児童どうして伝え合い、友達の意見を参考に付け足しながら自分の考えを膨らませるようにする。</p> <p>違う課題について調べた児童どうして伝え合い、お互いの考えを知ったり共通点を見つけたりできるようにする。</p> <p>3. 3つの課題について比べて分かったことを発表する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3つの課題とそれぞれの取組を比べて、共通性や課題解決で分かったことを発表させる。</li> </ul>	<p>資料に書き込み伝え合う</p>  <p>資料に取組の良さを書き込み、グループで伝え合い、考えを整理する。</p> <p>電子黒板で考えを共有</p>  <p>課題解決の取組を課題別に分類し、分かったことを発表する。</p>
個別 まとめ	<p>4. 本時の学習を振り返る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>友達との話し合いなどから、分かったことや考えたこと、農家の人の思いについてノートにまとめる。</li> </ul>	





# ジャストスマイル クラス 活用ポイント

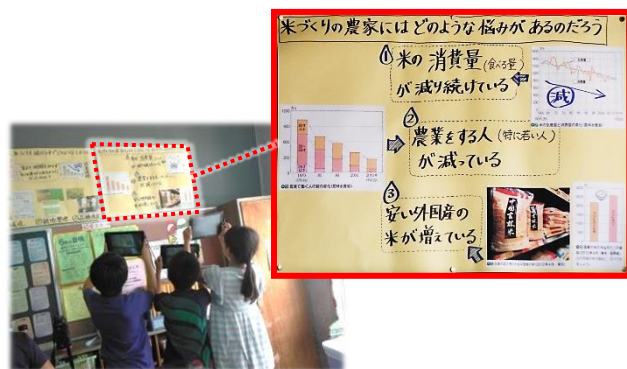
1. 資料に取り込み、書き込み、伝え合う
2. カードを分類して情報を整理する



シナリオカード

## 活用例 発表に必要な資料の取り込み

今までに学習してきた教室の掲示物をタブレット端末で撮影し、そのまま資料の中に取り込む。先生は発表に必要な資料の収集を児童が主体的に収集できるよう支援する。



## 考えを書き込み、伝え合う

ペンを使い資料に丸や矢印など視覚的な書き込みをしたり、書き込んだ資料を見せてすぐにグループ交流したりできる。タブレットで自分の考えを効果的・効率的に伝え合える。



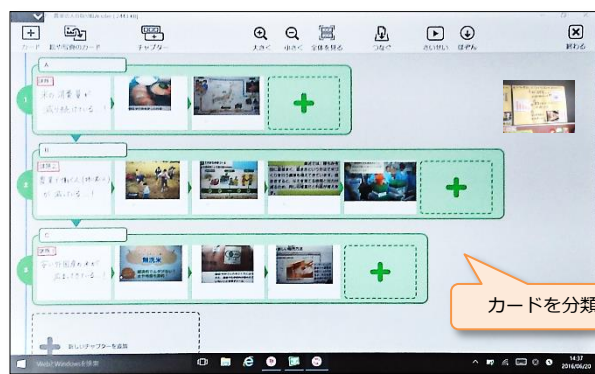
## 活用例 課題と取組の対応を考える

農家の様々な取組が、米づくりのどの課題を解決するためのものかを考えて対応付ける。各取組の共通点や相違点を比較し、農家の思いや分かったことをまとめる。



## カードを分類して考えを整理する

シナリオカードは、カードを分類したり並び替えたりして考えを整理し、そのまま再生・発表できる。関連するカードは欄外に置いておき、入れ替えることもできる。



### ●OnePoint

## 1人1台のタブレット端末で主体的な学習活動を実践

この授業では、掲示物を撮影して資料に取り込むことで、児童の主体性を引き出している。また、課題解決のために選択・分類する活動では、答えがひとつにならず多様な異なる結果を得ることができる。このような子ども主体の学習活動は、タブレット端末が1人に1台あることで実践でき、全員が自ら考えて行動する活発な授業につながる。



5年  
総合

# 久留米つつじマーチ大作戦

1グループ1台

国立大学法人福岡教育大学附属久留米小学校

## ● 目的

- ・ウォーキングイベント「久留米つつじマーチ」と、その情報発信について学び、地域の魅力を共有する。
- ・「久留米つつじマーチ」への参加者を増やすためのアイデアを、地域と全国のそれぞれについて考え、実行する。

## ● 本時のめあて

全国からの参加者を増やすアイデアを大会実行委員会の方に説明して、意見をもらおう。

## ● ICT活用のポイント

- ・21インチの大画面タブレットPCを使用。マルチタッチ操作に対応しているため、複数人での操作ができ、グループ活動にも好適。
- ・スマイルクラスのシナリオカードを活用することで、部会の中の複数のアイデアをグループ化して取り扱うことができる。

## ● 利用するスマイルクラスの機能

- ・シナリオカード

	学習活動	ICT活用
一斉 導入	<p>1. 前時までの取り組みを振り返り、本時のめあてについて話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時までに行った、市民のイベント参加者増のための取り組みを振り返り、全国からの参加者増の方策を検討するという本時の課題をつかむ。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>全国からの参加者を増やすために、プロジェクト会議を開こう。</p> </div>	<p><b>取り組みを映像で振り返る</b></p>  <p>前時までの取り組みを映像で振り返り、ゲストティーチャーとともに現状を共有する。</p>
協働 展開	<p>2. 役割ごとの部会に分かれて話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・参加促進部、コース部、イベント部のそれぞれに分かれ、さらに部会の中の小グループ単位で、タブレットを使いアイデアを発表する。</li> <li>・ゲストティーチャーを務める大会実行委員会の方から、アイデアについての意見を聞き、それを踏まえて部会の中のアイデアベスト3を決め、ホワイトボードに書く。</li> </ul> <p>3. 部会ごとの計画案をクラス全体で共有し、意見交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・部会ごとのアイデアベスト3をクラス全体に向けて説明し、意見交流を行う。</li> </ul>	<p><b>タブレットでプレゼンする</b></p>  <p>グループのアイデアを、タブレットでゲストティーチャーに説明する。</p>
一斉 まとめ	<p>4. ゲストティーチャーの総評から、次時への見通しを持つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲストティーチャーから総評をもらい、他の部会から寄せられた意見とあわせて、次時の活動への見通しを持つ。</li> </ul>	



# ジャストスマイル クラス 活用ポイント

1. 素早く簡単！タブレット用プレゼンソフト「シナリオカード」
2. アイデアごとに発表資料をグループ分け



シナリオカード

## 活用例 タブレット用プレゼンソフト

言いたいことをカードに書き出し、話し合いながらカードを並べてシナリオを組み立てます。タブレットに最適化されたプレゼンソフトなので、操作も簡単です。



複数人でのタッチ操作を前提にしたプレゼンソフト

## 写真をドロップし手軽にカード作成

写真や動画を選んでシナリオカードにドロップするだけで、手軽にカードが作れます。カードに手書きでコメントを付ければ、発表資料の完成です。



写真や動画をドロップしてカードを作成

## 活用例 小グループでアイデア発表

十数名ずつの3部会に分かれ、部会内の小グループが順番にアイデアを発表します。大型のタブレットなので、電子黒板やプロジェクターがなくても見やすく表示できます。



## カードを整理・分類してわかりやすく

小グループ単位で、発表資料をグループ化しています。グループに見出しを付けたり、グループ単位で入れ替えたりできるので、シナリオ全体をわかりやすく整理できます。



小グループごとに発表資料进行分类

### ●OnePoint

シナリオ骨子がわかりやすい。伝わるプレゼン作成を支援。

伝わるプレゼン資料を作るためには、何を、どんな順番で、どう伝えるかなど、シナリオの骨子が大切です。伝えたいことをタイトルにしてグループを作り、そこに写真や文章のカードを並べていくことで思考が可視化され、一目でシナリオ全体を把握できます。ねらいに沿っているかの確認が容易で、伝わるプレゼンを実現できます。

6年

国語

# 町の未来をえがこう

町の幸福論～  
コミュニティデザインを考える

1グループ1台

宇都宮市立平石中央小学校

## ●目標

- 自分たちの町の未来に関心を持ち、教材文などの資料から情報を集めて、意味を明確に伝えて発表できるよう情報を関連付けて整理した資料を作成できる。
- 目的に応じて複数の本や資料を選んで比べて読んだり、文章の構成を理解することができる。

## ●本時のめあて




プレゼンテーションに必要な資料を作ろう

## ●ICT活用のポイント

- 取材で得た情報（図表や写真）をカード化し、思いを伝えるために必要な情報はどれかを話し合いながら移動・追加・削除することで、提案内容や事例などを話す順に整理させる。
- 図表や写真や文章をカード化することで、情報を扱う単位が揃い、取捨選択や伝える順番の組み替えを考えやすくなる。何度でも試して確認できる。

## ●利用するスマイルクラスの機能

- シナリオカード
- 授業支援ソフト

	学習活動	ICT活用
一斉 導入	<p><b>1. 本時の学習課題を確認する。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>シナリオカードを使った構成例と、それに基づいてプレゼンテーションの映像を見せて、一人一人の学習意欲を高める。</li> </ul> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">プレゼンテーションに必要な資料を作ろう</p>	<p><b>学習意欲を高める</b></p>  <p>プレゼンの構成例と映像を見せて、本時の活動内容を把握させる。</p>
協働 展開	<p><b>2. グループで、提案や事例などを話す順に整理する。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>話し合いのコーディネーター役を決め、どの児童も意見が言いやすいようにさせる。</li> <li>話しのまとめりごとに要点を決めさせ、なぜその写真や図表を使うのかを明確に伝える。</li> <li>タブレットの画面を操作しながら取捨選択したり、加工したりするが、写真プリントを用いて検討する方法も併用して、構成を考えられるようにする。</li> </ul> <p><b>3. 話す内容を書き出し、必要な資料を考える。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>発表のために不足している情報や資料があれば、追加して調べる。</li> <li>シナリオカードを再生しながら、話すことと見せる資料が一致するように練習させる。</li> </ul>	<p><b>話す順にカードを並べる</b></p>  <p>情報をカード化し、話のまとめりごとに整理し、話す順に並べる。</p>
協働 まとめ	<p><b>4. 本時のまとめをし、次時の学習内容を聞く。</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>早く進んでいるグループに、できたところまでを発表させ、次時への意欲につなげる。</li> </ul>	<p><b>発表で思いを伝える</b></p>  <p>グループで作成したプレゼンを電子黒板に映して発表する。</p>





# ジャストスマイル クラス 活用ポイント

1. カードを並べて思いを伝えるシナリオを検討
2. 全グループの活動状況を先生機で把握

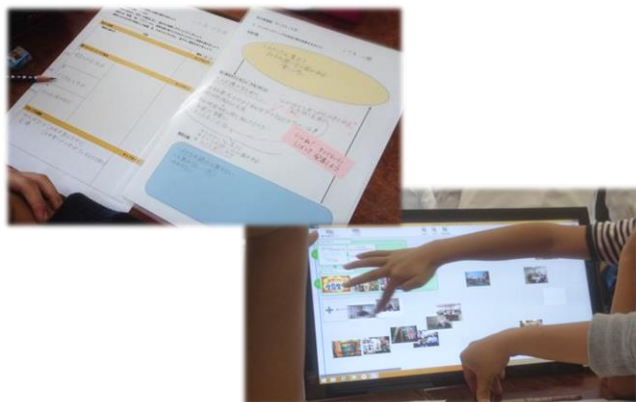


シナリオカード 授業支援ソフト

## 活用例

### カードを並び替えシナリオ検討

ワークシートに「はじめ・なか・おわり」で伝える内容をまとめる。それをもとに、どんな順番で伝えるのが最良かカードを取捨選択し、並び替えて試しながら話し合う。



### シナリオ構成で思考を可視化

シナリオカードは、シナリオ構成を視覚的に確認できます。カードを並べて、みんなの考えを一斉に共有できるので、話し合いが活発になり、全員参加型の学習を支援します。



## 活用例

### 電子黒板に画面転送して発表

タブレットPCの画面を電子黒板に転送して発表する。発表グループは電子黒板の前まで移動したり、タブレットPCを繋ぎ変えたりする必要はなく、時間短縮できる。



### 児童の活動を先生機から確認

先生機で児童機の画面を一覧表示し、各グループの活動状況を把握できます。発表してもらおうグループを選んだり、指導すべきグループを見つけたり、授業を支援します。



## ●OnePoint

### 画面転送で授業時間を有効利用

授業支援ソフトの画面転送機能を使えば、①資料を電子黒板に大きく映す、②資料を手元のタブレットPCに映す、③先生機で全児童機の画面一覧を参照するといった使い方ができる。意見共有を素早くでき、クラス交流を活発にし、発表準備や資料配付の時間を削減するなど、授業時間の有効利用に役立ちます。