

◇本時の目標

目指したい学級像の学級目標を考えることができる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

ムーブノート

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 これまでの学校生活を思い出す。	
	学級目標を決めよう	
展開	2 目指したい学級像を想像し、キーワードを入力させる。 3 担任がキーワード集計をし、キーワードを生かして黒板で学級目標を決める。	★教師の入力例を提示し、学習の見通しをもたせる。
まとめ	4 今後の学校生活について話し合う。	



◇授業のポイント

ローマ字入力ができないので、タッチペンを使って手書き入力をさせた。指名をしたり板書をしたりする時間を減らせるので、学級目標が思いつかない児童のサポートに入る時間を多くとれる。

◇授業を振り返って

一人一人がタブレットに向かい、黙々と学級目標を考える時間がとれた。自分が目指したいものを確実に表記でき、様々な意見を取り入れることができた。文章でなくてもキーワードを集計してくれるこの機能は、2年生でも応用できる。

◇本時の目標

身の回りで見つけた、秋を感じたものについて書くことができる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

Jamboard

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 生活の中で、秋らしさを感じるものを考える。 身の回りで見つけた、秋を感じたものについて書こう。	
展開	2 ジャムボードに、「身の回りで見つけた秋」について書いていく。号車ごとに書いたものを確認し、秋らしいものであるのかどうかを確認する。 3 2をもとに、文を書く。	★ジャムボードに、身の回りで見つけた秋について書いていく。(号車ごと)書きながら意見をまとめていく。
まと	4 書いた文を発表する。	



◇授業のポイント

秋らしいと感じたものを、重なり（同じ言葉）が無いように書かせる。様々な表現方法を学ばせたいので、似たような言葉であればどんどん書かせ、グループを作り整理させながらまとめさせる。また、一見秋ではないと感じるものでも、意見を聞くと秋らしさを感じるものもあるので、不明な点はそのまま残させ、自己の調べ学習につなげる。

◇授業を振り返って

なかなか秋らしさについて考えが浮かばない児童も、様々な言葉を聞くことで、「それも秋なのか」「私もそれを見た」など、考えを深めながら取り組むことができた。また、タブレット上で意見を出し、考えをまとめながら意見を出し合うことで時間を効率的に使うことができ、考えることや文を書くことに時間を費やすことができた。

◇本時の目標

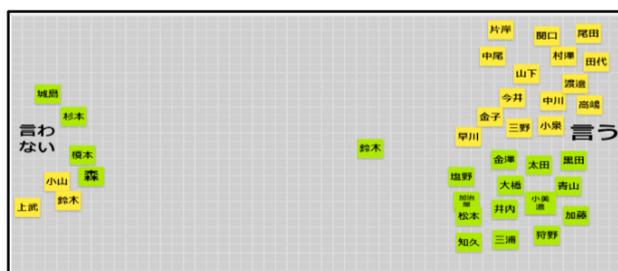
友達のことをよく理解し、信頼し、助け合おうとする判断力を育てる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

拡大提示装置

Jamboard

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 自分自身の友達との関わり方について振り返る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">友達を大切にすることはどういうことか。</div>	
展開	2 「絵はがきと切手」を読んで話し合う。 ・兄と母の意見を聞いた主人公はどんなことを考えたか。 ・主人公が「やっぱり知らせよう」と思ったのはどんな考えからか。	★電子黒板による挿絵の提示。 ★「Jamboard」を使って児童の考えを意思表示させる。
まとめ	4 本時の振り返りをする。 ・大切な友達と仲良くしていくためにはどうしたらよいでしょう。	



◇授業のポイント

タブレット端末を使って意思表示することで、それぞれどのような考えなのかを視覚化した。緊急事態宣言下において、話し合い活動を活性化するのに有効であると考えた。

◇授業を振り返って

それぞれどのような考えなのかを視覚化したことは、話し合い活動の活性化に有効であった。Jamboard のよさである、付箋を「動かす」という活動を取り入れることができなかった。考えの変化を授業の中で取り入れることで、話し合いがより活発になることも考えられる。

5年 国語 「固有種からわかること」

◇本時の目標

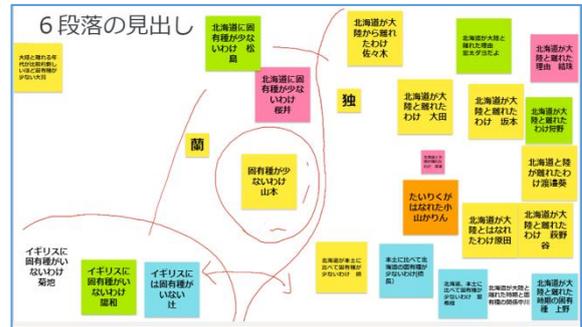
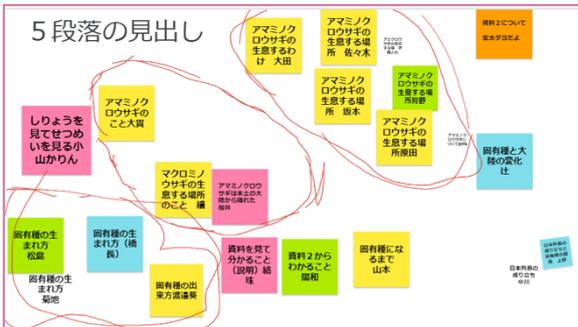
「中」の段落に見出しを付けることを通じて、内容を読み取る。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

Jamboard

フォーム

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 「はじめ」「中」「終わり」を確認し、本時のめあてを把握する。 「中」を読み、それぞれの段落に見出しを付けよう。	
展開	2 各段落に見出しをつけ、どの見出しがより適切かを検討する。	★Google ジャムボードにそれぞれが考えた見出しを出し合う。 (似ているものは近くに配置する)
まとめ	3 それぞれの見出しを振り返り、「中」の内容をまとめ、学習を振り返る。	★Google フォームに本時の振り返りを入力する。



◇授業のポイント

「中」の各段落に見出しを付けることを通じて、内容をより理解することを目的とした。ジャムボードに出し合った見出しは似通ったものがほとんどであるが、その中から、「どれがより適切か」という観点で検討した。そのことで児童は本文に立ち返って再度検討し、根拠について検討し合あう話し合いを重ねて、内容の読み取りが深められるようにした。

◇授業を振り返って

お互いに考えた見出しを出し合うことで、自分の考えと友達のとの違いが明確になった。そして、より適切であるものを検討したことにより、本文を改めてよく読む児童が多くおり、内容理解につながった。一方で、似ている考えは近くに配置するように指示したが、意見が多く、考えの違いの分かれ目がよく分からない段落もあった。どのようにして情報を整理していくかが今後の検討点である。

5年 社会 「未来を支える食料生産」

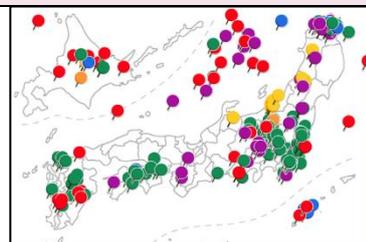
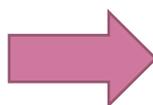
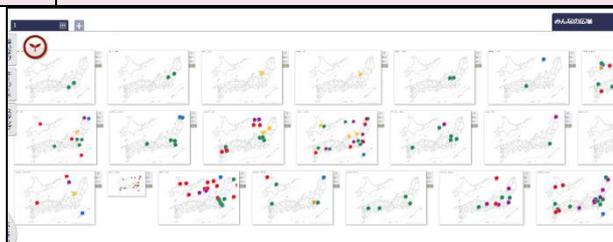
◇本時の目標

様々な食料の産地や消費量に着目して、自分たちの食生活と食料生産とのつながりについて関心をもつ。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

ムーブノート

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 家庭から持参したチラシや値札の産地表示を読み取り、白地図にピン止めしていく。	★ムーブノートの白地図に調べた食料品の産地に、種類ごとに色分けしてピン止めしていく。
	わたしたちが、ふだん食べているものは、どこから来ているのだろう。	
展開	2 集計結果から、気付いたことを話し合う。	★ムーブノートのスタンプ機能を用いて、結果を集計する。
まとめ	3 さらに知りたいことを話し合う。	



◇授業のポイント

自分の家庭から持参したチラシや値札から産地を読み取ることで、自分たちの食生活と食料生産のつながりについて関心を高められるようする。調べた産地を種類ごとに色分けしたピンにすることにより、どの食料品がどのあたりで生産されているのかを一目でわかるようにする。ムーブノートのスタンプ機能を用いて、瞬間的に全員と共有することができる。

◇授業を振り返って

個人活動の時間は各自のタブレット端末を使って、産地調べをすることができ、その後瞬間的に集計することができるため、個人活動から全体共有までの時間短縮になり、その後の2の活動の時間が十分に確保することができた。スタンプ集計した地図は拡大して教室内に掲示し、主な産地の資料として単元を通して活用することができた。

◇本時の目標

「本当の自由」とはどのようなものかを考え、自由に伴う責任の大きさを感じ取り、自律的で責任のある行動を取ろうとする実践意欲と態度を育てる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

フォーム

Jamboard

拡大提示装置

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 アンケートの結果を知る。 自分が考える「自由」についてのイメージを出し合う。 「本当の自由」とはどのようなものだろう。	★Google フォームの回答画面を見せる。
展開	2 「うばわれた自由」を読んで話し合う。	★Google ジャムボードを用いてジェラルール王子の言う「自由」とガリューの言う「自由」の違いについて意見を交流する。 ★付箋を動かして、意見を整理する。
まとめ	3 本時を振り返る。	★ Google フォームで今日の学習を振り返る。

「自由」と聞くと、どんなイメージをもちますか。
27 件の回答

プリンを食べれる
決まりがない(?)
自分のやりたい事やれて、衣食住が整っている感じ?
好きなものが食べられる。好きなことが出来る。
誰にもとられずに自分の好きなことができること
何をしても構わないイメージ
楽しい
束縛のない夢の国
のびのびとしたイメージ
好きなことができる



人のことも考えて、平等にする。ルールを守ったうえで好きなことをする。
決まり守った先にある自由
他人のことも思いやり誰もが楽しくできること。
みんなが平和に、楽しく暮らせること。
本当の自由とは、決まりの上で成り立っているものだと思う。
・決まりの範囲内で楽しむ、好きなことができる
・人の迷惑を考え、みんなの迷惑にならないように楽しむ
制限や決まりの枠の中の自由
みんながみんな平等に、平和に過ごすこと。 犯罪をおかさないこと。
ルールを守りながら楽しむこと。
自分や身内だけが幸せではなく、誰もが同じように過ごせること。
ルールを守って暮らす
すべての人が楽しく、平等に扱われるルールそのもの。
みんなが、幸せになれること

◇授業のポイント

共有が必要な場面ではジャムボード、自分自身の振り返りは Google フォームというように使い分けた。グーグルアプリのジャムボードを用いて、ジェラルール王子の言う「自由」とガリューの言う「自由」の違いについて考えたことを書き出し、全員が自分の考えを示す場を設けることで主体性を高めた。

◇授業を振り返って

事前アンケートの結果を提示し、学習後の振り返りと比較することで、「自由」についての考えの変容を見取ることができた。ジャムボードを用いることで普段挙手して発表をすることが苦手な児童も、自分の考えを発信することができた。

C2：協働での意見整理

5年

道徳 「お客さま」

◇本時の目標

きまりは何のためにあるのかを考えさせ、互いの権利を尊重し合い、必要なきまりを進んで守ろうとする実践意欲と態度を育てる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

フォーム

Jamboard

ムーブノート

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 アンケートの結果を知る。	★Google フォームの回答画面を見せる。
	きまりについて考えよう	
展開	2 「お客さま」を読んで話し合い、きまりは何のためにあるのかを考える。	★Google ジャムボードを用いて「わたし」が考えていたことについて意見交流をする。 ★付箋を動かして、意見を整理する。
まとめ	3 本時を振り返る。	★ムーブノートの振り返りカードに感想を記入する。

① いろいろな約束やきまりを守ることは大事だと思いますか。
25 件の回答

● 必ず守る	80%
● 守らなくても大丈夫	20%
● 守らなくてもいい	0%

②-1 わかっている約束やきまりを守らなかったことはありますか。
25 件の回答

● あります	80%
● ありません	20%

◇授業のポイント

グループごとにGoogleアプリのジャムボードを用いて、「わたし」の気持ちが晴れなかったときに考えていたことを書き出し、全員が自分の考えを示せる場を設けることで主体性を高めたい。また友達と意見を共有しながら、自分と違う視点からの考えに触れ、立場ごとに（男の人、係の人、周りの人など）に整理する活動を通して多角的・多面的に捉えられるようにする。

◇授業を振り返って

アンケートの結果を提示したことで児童が自分事として考えることができた。ジャムボードは普段意見が言えない児童も自分の考えを発信することができた。自分以外の意見に触れ、物事を多角的・多面的に見るためにも効果があったが、全体共有する際に考えをまとめる難しさがあったと感じた。

◇本時の目標

熟語の成り立ちについて関心をもち、その構成について理解することができる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

拡大提示装置

Jamboard

クラスルーム

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 思い付いた漢字三字の熟語を入力する。	★Jamboard の付箋機能を使って書き込ませる。
展開	2 漢字三字の熟語の成り立ちについて知る。	
	3 漢字三字の熟語の成り立ちを確かめ、熟語を分類する。	★Google classroom を使って、導入でまとめた Jamboard のコピーを個人に配信する。
まとめ	4 本時の振り返りをする。 5 思い付いた漢字四字以上の熟語を入力する。	★Jamboard の付箋機能を使って書き込ませる。



◇授業のポイント

Jamboard は付箋を動かして分類する活動に向いている。そのよさを生かし、熟語を成り立ちの観点で分類する活動を行った。漢字三字の熟語と名前を記入するのみなので付箋の文字も見やすく、実際に付箋で行うよりも試行錯誤しやすいことが利点である。

◇授業を振り返って

全員で考えたものを個人の活動に活用するには、ICT を使わない場合は準備に時間がかかる。今回 Jamboard の共同編集機能と Google classroom の課題の配布の仕方である「各生徒にコピーを作成」を合わせ、全員で考えたものを個人の活動にすぐに活用することが可能となった。

◇本時の目標

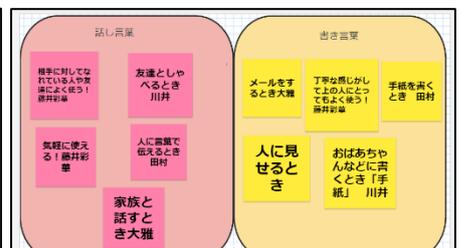
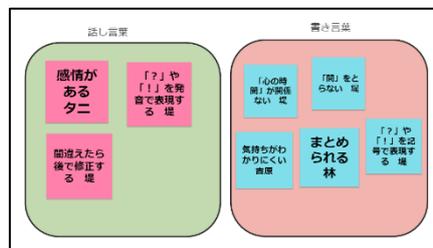
話し言葉と書き言葉の違いに気付くことができる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

拡大提示装置

Jamboard

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 教科書の吹き出しと例文を読み、話し言葉と書き言葉の違いに気付く。	★教科書の挿絵や吹き出しを、電子黒板により拡大提示する。
	話し言葉と書き言葉の違いについて考えよう	
展開	2 話し言葉と書き言葉の違いについて話し合う。 3 相手や場面による違いについて話し合う。	★「Jamboard」を使ってグループで話し合った内容をまとめさせる。
まとめ	4 本時の振り返りをする。	



◇授業のポイント

話し言葉と書き言葉の違いについて、班毎に Jamboard に書き込んで話し合いを行った。全体での共有の際は電子黒板に映し出したもので行い、必要に応じて教師が付箋の大きさを変えることで、全員が見やすくなるように工夫した。

◇授業を振り返って

直接の話し合いが難しい中、タブレット端末を使って意見の整理をすることができた。しかし、Jamboard のよさである、付箋を「動かす」という活動がなかった。そのため、この活動のあとに、「どのような状況で使うか」という視点を与えて、児童が作成した付箋をさらに分類する活動を入れることで、思考を深めることができると考える。

◇本時の目標

室町時代に新たな文化が生まれたことについて学習問題をつくる。

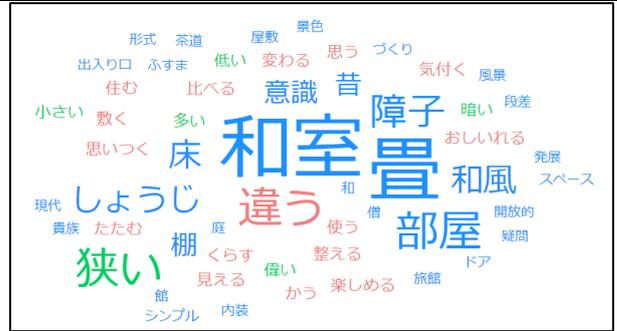
◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

フォーム

スプレッドシート

テキストマイニング

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 金閣・銀閣について調べる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">室町時代には、どのような文化が生まれたのだろう</div>	★写真を電子黒板により拡大提示する。
展開	2 書院造の写真と現在の和室を比べ、気付いたことを話し合う。	★Google フォームと回答のスプレッドシートを配信し、記入させる。 ★テキストマイニングで考えをまとめたものを基に話し合う。
まとめ	3 室町時代に生まれた文化について調べる学習問題をつくり、学習計画をたてる。	



◇授業のポイント

フォームだけでなく回答のスプレッドシートも配信することにより、自分で記入した内容を見返し、友達の考えも見ることができる。また、スプレッドシートの内容をWebサイト「AI テキストマイニング」に貼り付けることで単語の出現頻度などを集計し、それをもとに話し合いを行った。

◇授業を振り返って

書いた内容を簡易的に共有するのであれば、今回のように Google フォームと回答のスプレッドシートを共有する方法が効果的であると感じた。また、テキストマイニングの結果を基に話し合いを進める活動は、品詞による分類を活用するとより効率的に行うことができる。

6年 社会 幕府の政治と人々の暮らし

◇本時の目標

江戸幕府の政治について学習問題をつくり、学習の見通しを立てる。

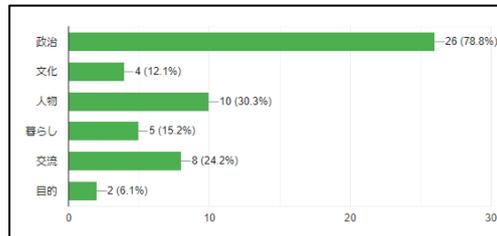
◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

クラスルーム

フォーム

スプレッドシート

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 想像図を読み取り、気付いたことや疑問に思ったことを出し合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">大名行列から考えよう</div>	★大名行列の想像図を Google classroom で配布する。
展開	2 大名行列が行われたのはなぜか予想する。	
まとめ	3 江戸幕府の政治の仕組みや社会の様子について調べていく学習問題をつくる。	★Google フォームに考えを記入させ、回答結果のグラフや回答のスプレッドシートを見ながら学習問題を考えさせる。



徳川家康は	どのように	将を築いたのだろうか
江戸幕府は	どのように	滅んでいったのだろうか？
家康は	どうして	大名行列をしたのだろうか
徳川家康は	どのような	政治を行い、全国を統一していったのだろうか
徳川家康は	どのように	政治を行ったのだろうか
江戸幕府は	何を	運ばしていたのだろうか
江戸幕府は	どのような	政治を行ったのだろうか
江戸幕府は	どうして	わざわざ江戸まで歩かせているのだろうか
徳川家康は	どのような	政治を行ったのだろうか
江戸時代は	どのような	世の中なのだろうか
江戸幕府は	どのような	政治を行っていたのだろうか
この幕府の人達は	何が目的で13日間	歩き続けたのだろうか
江戸幕府は	どのような	政治をしたのだろうか？
江戸幕府は	どうして	大名行列をしようと思ったのだろうか

◇授業のポイント

資料はタブレットで配布することで、ズームをして細かい部分に着目させることができる。また、学習問題を全員がフォームに入力し、その回答状況を把握できるようにすることで、学級としての学習問題を考えさせることができる。

◇授業を振り返って

今回の授業では、学習問題を一部の児童の意見のみを採用するのではなく、全員の意見をまとめて考えさせるために、Google フォームを活用した。回答を見れるように設定したり、回答のスプレッドシートを Google classroom で配布したりすることで、友達意見を簡単に見ることができ、学級として考えをまとめるのに効果的だった。

◇本時の目標

自分自身に誠実でいようとする心情を育てる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

拡大提示装置

ムーブノート

フォーム

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 約束を守れなかったときの心情を振り返る。 「誠実に生きる」とはどういうことだろう	★場面絵を拡大提示装置に映す。
展開	2 教材文から考え、話し合う。	★考えを「ムーブノート」に書き込むことで、意見を共有する。
まとめ	3 「誠実に生きる」とはどういうことか考える。	★Google フォームに考えを記入させる。



号	タイトル	考えたこと
1	手品師	自分が正しいと思った事を言ったりして生きることだと思う
2	手品師	自分の損得・欲などよりも、友達などの周りの人のために行動をし
3	手品師	人に対して丁寧に誰にも平等にして接すること
4	手品師	自分で考えて決断して、その決断（自分の考え）を貫く生き方。ま
5	手品師	男の子のことを一番に思っていたこと
6	手品師	一度約束した事は最後までやりきりそこからもっと自分の世界を広
7	手品師	だから、最初に男の子と約束をしたから破らないで一度約束したこ
8	手品師	誠実な人は私利私欲より真心をもって人と向き合える人
9	手品師	自分の夢や欲望のために約束を破る事とかはせずに、たった一人の
9	手品師	優しくせざる事もかもしれない

◇授業のポイント

共有が必要な場面ではムーブノート、自分自身の振り返りは Google フォームというように使い分けた。それぞれのツールのよさを生かして使い分けることで、より効果的な授業展開をすることができ

◇授業を振り返って

ムーブノートは自分の考えと友達の考えを比べたり、キーワードを集計して傾向を掴んだりする活動に向いているため、子供たちはクラスとしてどのような意見が出ているかを把握した上で考えを深めることができていた。一方自分自身の振り返りは、Google フォームを使うことで、友達に見られることがないという安心感の中でじっくりと取り組むことができていた。また、Google フォームは同じものを毎回使うことで、スプレッドシートにこれまでの振り返りを蓄積することができるため、評価の際に有効だった。