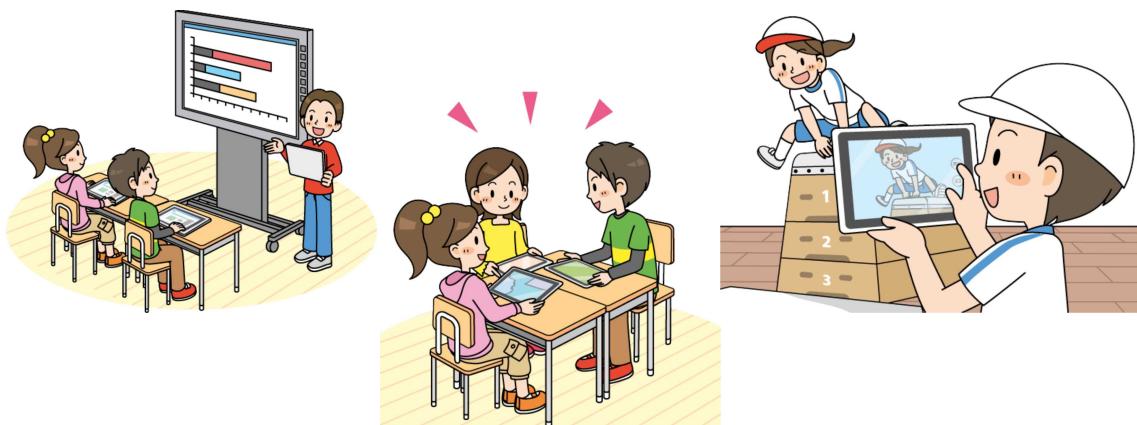


**JUST.**  
SYSTEMS

## ジャストスマイル8 セミナーテキスト





# 目次

<b>1. はじめに</b>	2
1-1. ジャストスマイル8とは	
1-2. Windows 10 の基本操作	
1-3. スマイル8にログインする	
<b>2. いつも使う機能をタブレットひとつで行う</b>	8
2-1. カメラで写真を撮る	
2-2. 音や声を録音する	
2-4. 日本語を入力する	
[ 活用するアプリ ]	
・カメラ   ・録音ツール   ・ATOKスマイル	
<b>3. 先生機能で授業を円滑に進める</b>	13
3-1. 子供たちの画面を確認する	
3-3. 学習のポイントを提示する	
[ 活用するアプリ ]	
・授業サポート   ・授業ツール	
<b>4. 授業に合わせてスマイルを使う</b>	20
4-1. ワークシートに考えを書き報告する	
4-2. グループで調べた事を発表し伝える	
4-3. 題材について話し合い協働で資料をつくる	
4-4. 写真や動画を比較して違いを発見する	
4-5. 学習にプログラミングを活用する	
[ 活用するアプリ ]	
・デジタルノート機能   ・スマイルペイント	
・シナリオカード   ・マイフォルダツール	
・デジタルもぞう紙	
・くらべるツール	
・スマイルブロック   ・スマイルチャート	
<b>5. 動きや音で分りやすく学べる教材を使う</b>	48
5-1. 目的の教材を選んで個別に学習を行う	
[ 活用するアプリ ]	
・漢検ドリル   ・計算ドリル   ・情報モラル	
・キーボード練習   ・マウス・タッチ練習	
<b>6. 作品をつくって表現する・伝える</b>	53
6-1. カレンダーを作る	
6-2. スライド教材を作る	
6-3. 地図を素早くきれいに描く	
6-4. 発表動画を編集する	
6-5. 音楽を使った表現活動をする	
[ 活用するアプリ ]	
・作ってみよう   ・発表名人   ・地図スタジオ	
・動画ツール   ・シンガーソングライターJ	
<b>7. こんな場面で手助けになる先生用の便利機能</b>	64
7-1. 活用例や操作方法を参照したい	
7-2. 簡単に意見調査をする	
7-3. 学級を越えて子供たちの活動を把握する	
7-4. 名簿を編集する	
[ 活用するアプリ ]	
・教材   ・マニュアル   ・アンケート	
・アシストボタン   ・名簿管理ツール	

※本テキストでは、「ジャストスマイル8」について「スマイル8」と省略表記しています。

※ご利用のOSや画面設定によっては、操作画面のデザインが異なる場合があります。

## 1. はじめに

### 1-1. ジャストスマイル8とは

「ジャストスマイル8(以下、スマイル8と略記)」は、小学校のさまざまな場面で、ICTを学びに役立てるための統合ソフトです。子どもたちが活用できるワープロやプレゼンなど作品作りのソフト、プログラミングや情報モラルなどの学習教材に加え、先生が授業をスムーズに進行させる授業支援機能なども搭載されています。



- スマイル8は、以下の構成で動作します。



#### 児童機

児童が利用するソフトが導入されています。

#### 先生機(管理者機)

児童機のソフトに加え、先生が使う授業支援機能などが導入されています。

#### サーバー

名簿やファイルなどの保存場所です。

※無線などでネットワークに接続し、サーバーと通信できる環境ですべての機能が利用できます。

ネットワークに接続していない場合は、一部の機能が利用できません。

※スマイル8では、児童一人ひとりがログインするための、名簿の設定が必要です。

名簿が設定されていない場合、一部の機能が利用できません。

## 1-2.Windows 10 の基本動作

スマイル8は、Windows 10 または 8.1 の動作するパソコンで利用します。  
ここでは、Windows の基本操作について、おさらいしておきます。  
※以下の画面は、Windows 10 のものです。

### 操作1 電源ON、サインイン、デスクトップ画面表示まで

#### ① PCの電源ボタンを押す

やさしく、1～2秒ほど長押しする。



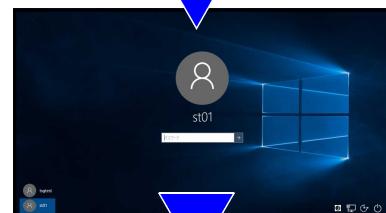
#### ② ロック画面を抜ける

何かキーを入力する。  
タッチ対応の端末では、画面を上になぞる。  
(設定によっては、この手順は不要)



#### ③ Windows にサインインする

所定のユーザー名とパスワードを入力する。  
(設定によっては、この手順は不要)



#### ④ デスクトップ画面に進む

Windows 10 では、少し待つとデスクトップ画面が開く。



Windows 8.1 の場合は、  
スタート画面の「デスクトップ」タイルを  
クリック/タップするとデスクトップが開く。  
(設定によっては、自動的にデスクトップが開く)



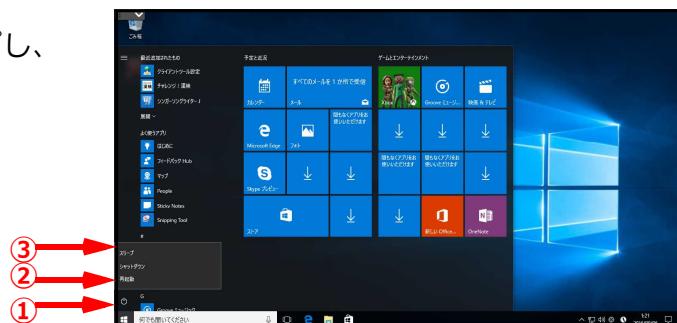
### 操作2 正しい電源OFFの手順

最近のPCでは、電源ボタンを押してもスリープになり、完全に電源は切れません。  
使わない端末、使い終わった端末は、次の手順で完全に電源を切っておきましょう。

#### ① 画面右下の をタップし、 スタートメニューを出す

#### ② をタップ

#### ③ をタップ





### ● One Point ● Windows 10 なのにデスクトップ画面が開かない

Windows 10 でタブレットモードが有効になっていると、サインイン後に全画面のメニューで止まり、デスクトップが開きません。

デスクトップ画面を利用するには、  
アクションセンターを開き、  
タブレットモードをオフにしてください。



### ● One Point ● 環境復元が有効な場合の注意事項

スマイル 8 の環境復元機能を有効にしている場合、児童機ではシャットダウンあるいは再起動の都度、以下が破棄されます。

- ・デスクトップなど、端末内に保存したファイル
- ・壁紙の変更などの、Windowsの設定変更

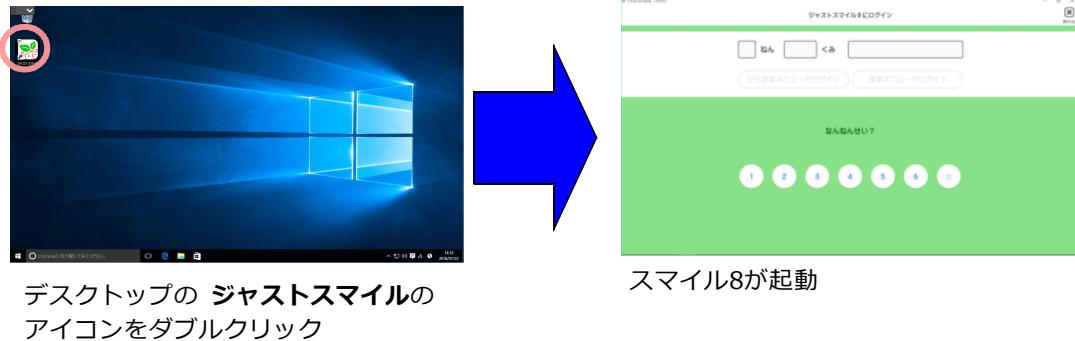
ただし、端末内でも以下のデータは破棄されず保持されます。

- ・カメラフォルダに保存された写真や動画など
- ・特定のウイルス対策ソフトのパターンファイル更新
- ・あらかじめ[復元しないフォルダ]に指定したフォルダ内のデータ

## 1-3.スマイル8にログインする

### 操作1 スマイル8の起動方法

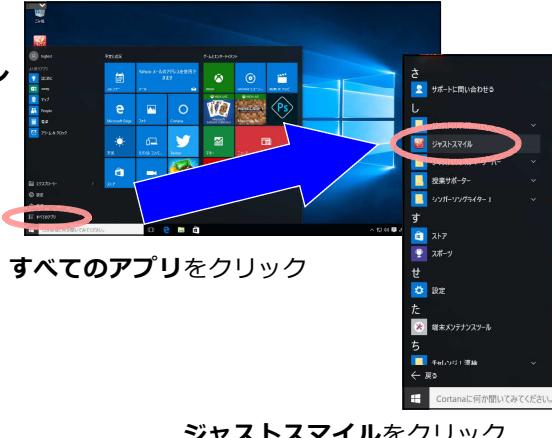
デスクトップの【ジャストスマイル】のアイコンをダブルクリックします。



デスクトップの ジャストスマイルの  
アイコンをダブルクリック

スマイル8が起動

また、スタート画面のアプリ一覧から、  
**すべてのアプリの中の、ジャストスマイル**  
をクリックしても起動できます。



すべてのアプリをクリック

ジャストスマイルをクリック

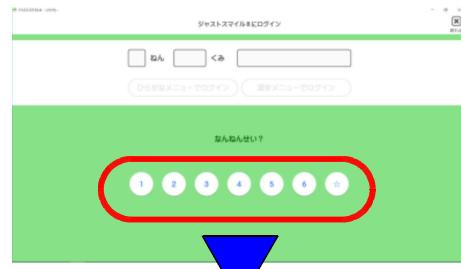
## 操作2 スマイル8へのログイン

スマイル8を利用するときは、はじめに年・組・名前を選んでログインします。

※下記は、標準的な運用の場合の手順です。設定により手順は若干異なります。

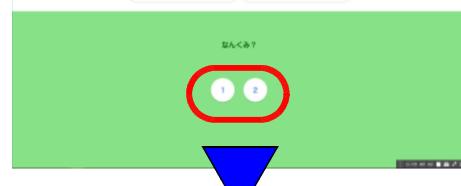
### ① 自分の年をタップする。

先生は、「☆」年を選びます。



### ② 自分の組をタップする。

先生は、「先生」組を選びます。



### ③ 自分の名前をタップする。

※名簿が登録されていない場合は、名前は表示されません。



### ④ 名簿でパスワードが設定されている場合は、自分のパスワードを入力する。

※パスワードが設定されていない場合は、入力画面は表示されません。



### ⑤ 【ひらがなメニュー】、【漢字メニュー】のいずれかをタップする。

※ひらがなメニューでは、この後に出てくるガイドメニュー画面のボタン表記などが小学校2年生までに習う漢字になり、習わない漢字はひらがなに変わります。

漢字メニューでは、小学校5年生までに習う漢字で表示されます。



## 操作3 スマイル8のガイドメニュー

スマイル8のガイドメニューは、上部のタブをクリックすると切り替わります。



### 最近使ったもの

最近使ったファイルやアプリが表示され、すぐに続きを取扱うことができます。  
(使ったものがない場合は表示されません)



### 配られたもの

先生がマイフォルダツールで配付したファイルがある場合に表示されます。  
(配られたファイルがない場合は表示されません)



### あつめる・まとめる

タッチやカメラなど、タブレットPCの特長を生かしたアプリが利用できます。



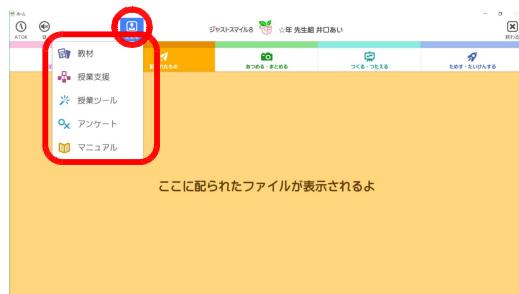
### つくる・つたえる

ワープロやプレゼン、地図作成など、作品作りに便利なアプリが使えます。



### ためす・たいけんする

プログラミング教材やキーボード練習、ドリル、情報モラル教材などはここから開きます。



### 先生メニュー

授業支援・授業演出ツールを呼び出したり、即席アンケートを実施したり、マニュアルを参照したりできます。

★先生メニューは、先生ユーザーでログインしたときだけ、先生用ボタンから呼び出して使えます。



## 2. いつも使う機能をタブレットひとつで行う

### 2-1. カメラで写真を撮る

デジタルカメラが無い場合でも、カメラツールからタブレットPCのカメラで手軽に写真や動画を撮ることができます。

#### ■操作手順

活用するアプリ：  カメラ



#### 操作1 タブレットのカメラを使って写真や動画を撮影する



先生 カメラツールは、ガイドメニュー【あつめる・まとめる】の【カメラ】をタップして起動します。



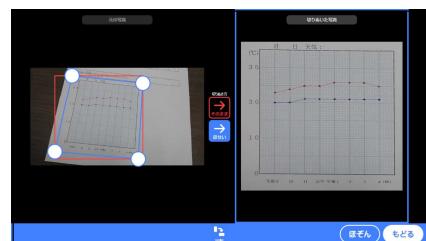
##### ① 静止画を撮る

青い【さつい】ボタンをタップして静止画を撮影します。



撮影した後、画像を90度回転したり、必要な部分を四角く切り出したりできます。

四隅を指定して台形補正をすると斜めの写真も正面から撮影したように見せることができます。



##### ② 動画を撮る

赤い【ろく画】ボタンで動画の撮影を開始します。

もう一度タップすると撮影を終了します。



##### ③ カメラ切りかえ

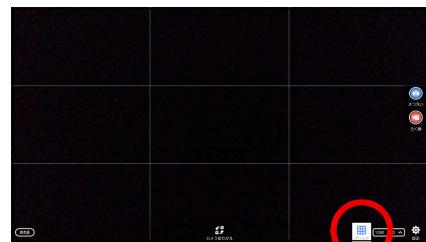
タブレットPCの手前側と外側のカメラを切り替えます。

##### ④ グリッドを表示させる

平行・垂直の補助線を表示します。

後で比べやすい2つの動画・画像を撮影する時の目安となります。

撮影した写真や動画には、この線は記録されません。

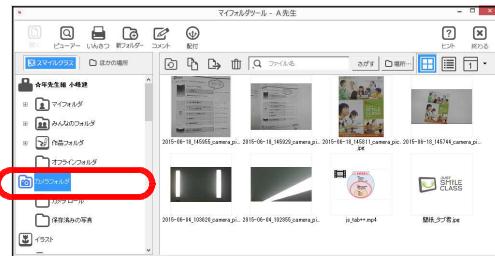




### ● One Point ● 撮影した写真や動画を見る

撮影した写真や動画は、マイフォルダツールの【カメラフォルダ】から確認することができます。

デスクトップの カメラフォルダ から確認することもできます。不要な写真や動画があれば、削除しておくとよいでしょう。



### ● One Point ● 撮影した写真や動画をみんなで共有する

撮影した写真や動画は、ネットワーク上ではなく、いったんタブレットPC内(C:\JUST\ドキュメント\カメラデータ)に保存されます。これは、体育館や校庭などネットワークがつながっていない場合の利用も想定していることと、すべてサーバーに保存するとサーバーの容量を圧迫してしまうためです。

写真や動画を撮ったあと、アプリ終了後に右のような画面が出ます。



ガイドメニュー【あつめる・まとめる】の【アップロード】をタップするとファイルの選択画面が出るので、必要なファイルを選んでマイフォルダにアップロードしましょう。



「アップロードしたファイルはこのコンピューターから消す」にチェックを入れると、あとで写真を削除する手間を省けます。

また、アップロードする際にはファイル容量を小さくすることができるので、サーバー容量の圧迫が軽減できます。



※スマイル8の環境復元機能を標準設定で使用している場合、タブレットPC内のカメラデータフォルダ(C:\JUST\ドキュメント\カメラデータ)は復元対象外になっているので、撮影した写真や動画が再起動のタイミングで消えてしまうことはありません。

## 2-2. 音や声を録音する

英語の発音やスピーチ、リコーダーの演奏などを録音することができます。

録音した音声を繰り返し再生して発音の練習に役立てたり、音声を編集して他のアプリで活用したりすることもできます。

### ■操作手順

活用するアプリ： ろくおん



#### 操作1 タブレットを使って録音する

先生

カメラツールは、ガイドメニュー【あつめる・まとめる】の【ろくおん】をタップして起動します。

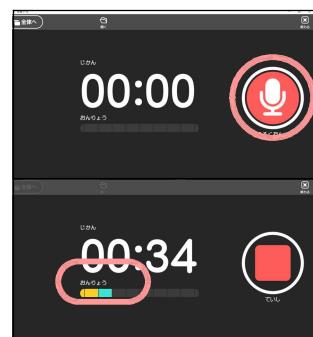


##### ① 録音する

【ろくおん】ボタンをタップして、マイクに向かって自己紹介などを録音してみましょう。

その際【おんりょう】の表示を確認しながら、マイクとの距離や声の大きさを調整しましょう。

【ていし】をタップすると、録音が終了して一覧画面に進みます。



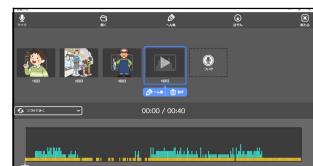
##### ② 録音した音声を確認する

一覧画面には録音した順に音声が並んでいて、タップすると再生できます。

続けて録音したいときは、【ついか】や【マイク】のボタンから録音画面に戻り、そこからまた録音を行います。

【へん集】では音量の波形を見ながら、いらない部分をトリミングすることができます。

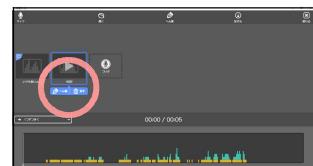
保存したい音声は、その音声をタップして選んだ状態で【ほぞん】します。



※お手本と自分の音声を聞き比べる

児童の録音ツールには、お手本の音声と自分の音声が並ぶので、それぞれタップして再生して確認することができます。

【ついか】で納得いくまで録音し直すこともできます。



## 2-3.日本語を入力する

スマイル8には、小学生向け日本語入力システムとしてATOKスマイルが入っています。タブレットで活用できる手書き入力や五十音順に並んだボタン形式の入力など、複数の入力形式が選べるので学年やキーボードの熟練度によらず文字の入力ができ、作品づくりに集中できます。

### ■操作手順

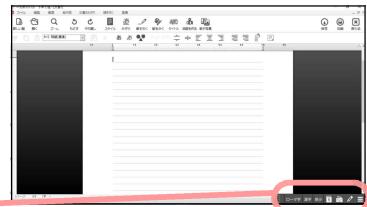
活用するアプリ：  ATOKスマイル



#### 操作1 ATOKスマイルのツールパレットを確認する

先生

ワープロなどの編集画面で文字入力ができる状態になると、画面に下のようなツールパレットが表示されます。



##### ① ローマ字入力・かな入力を切り替える

スマイル7に1・2年でログインした場合はかな入力に、3～6年や先生でログインした場合はローマ字入力になります。

ツールパレットのこの部分をタップして、いつでも変更することができます。

##### ② 漢字変換辞書を切り替える

(→詳細は次ページ **操作2** を参照)

##### ③ タップで文字を入力する

五十音順に並んだクリックパレットを呼び出します。

画面上のパレットをタップするだけで、文字を入力できます。  
キーボード操作に慣れていない場合に使うと便利です。



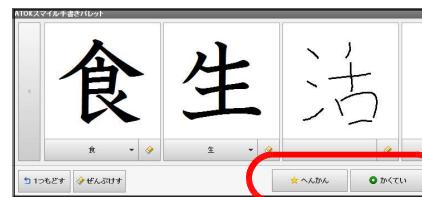
##### ④ 手書きで文字を入力する

ペンや指で文字を書いて入力できます。

読み方がわからない漢字を入力するときや、目的の漢字にうまく変換されないときに使うと便利です。

マス目に文字を書きこむと、順次文字が認識されます。

認識が終わったら【へんかん】で漢字変換し【かくてい】ボタンで入力が確定します。



正しく文字認識されないときは、認識されたマス目の下の【▼】をタップして、他の認識候補から選ぶか【消しゴム】ボタンをタップして入力し直します。

手書き入力を終わるときは、手書きパレット右上の【×】ボタンをタップします。





## 操作2 学年別辞書を切り替える

児童

ATOKスマイルには、8つの漢字変換辞書があります。

- 標準辞書(先生用)
- 人名変換辞書
- 1年生辞書
- 2年生辞書
- 3年生辞書
- 4年生辞書
- 5年生辞書
- 6年生辞書

学年別辞書による変換例	
・標準辞書 (先生用)	一心不乱に復習する
・1年生辞書	いっしんふらんにふくしゅうする
・2年生辞書	一心ふらんにふくしゅうする
・3年生辞書	一心ふらんにふく習する
・4年生辞書	一心不らんにふく習する
・5年生辞書	一心不らんに復習する
・6年生辞書	一心不乱に復習する

学年別辞書は、スマイル8にログインした学年に応じて自動的に切り替わります。

※先生ユーザーでログインした場合は、標準辞書(先生用)に切り替わります。

学年別辞書の利用時は、その学年でまだ習わない漢字は変換されず、「ふく習」(4年生辞書の場合)のように、交ぜ書き変換になります。

学年別辞書は、ツールパレットの**本のマーク**をタップすることで、別の辞書に切り替えることもできます。



### ● One Point ● ATOKスマイルの便利な変換

#### ・地名・人名の優先変換

地名や人名は、学年別辞書の学年に関わらず変換できます。

例：あいちけんかすがいしこうぞうじ 変換 → 愛知県春日井市高蔵寺  
さいとうあやか 変換 → 斎藤彩花 (斎藤・齋藤も変換可)

#### ・F4キーで英単語変換

普段の変換（スペースキー）をF4キーですると、日本語や読み、語句を英語変換でき、外国語教育の教材作りなどに役立ちます。

例：きょうしつ F4変換 → classroom

じらふ F4変換 → giraffe

じゅうのめがみ F4変換 → Statue of Liberty

### 3. 先生機能で授業を円滑に進める

#### 3-1. 子供たちの画面を確認する

スマイル8では、授業支援ソフト「授業センター」を使って授業中に子どもたちの活動状況を把握したり、操作を一時的に禁止したり、考えをみんなで共有・比較したりといった制御を簡単に行うことができます。

##### ■操作手順

活用するアプリ： 授業支援



#### 操作1 子供たちの画面を確認・操作しながら授業を進める

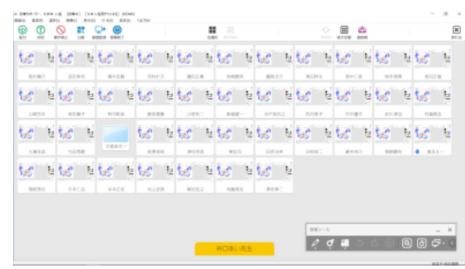
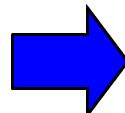
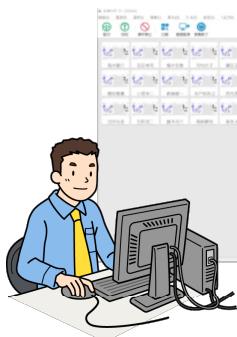
先生

##### ① 授業支援を開始する

先生メニューから【授業支援】をタップします。

授業センターを起動すると、最初に授業開始の設定画面が表示されます。

これから授業を行う年組を設定して【OK】をタップすると、その年組でスマイル8にログインした児童機と接続されます。

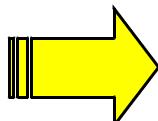
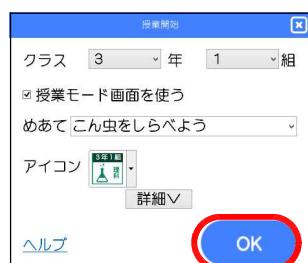


指定した年組の児童機と接続

##### ② 児童画面には授業に必要なアイコンだけを表示させる

授業開始の画面から「授業モード画面を使う」にチェックを入れて「めあて」を入力してから【OK】ボタンをタップします。

児童機のデスクトップが緑色の画面で覆われて、授業に必要なアイコンとめあてだけが表示されるようになります。



授業モード画面

### ③ 児童機のデスクトップに教材を配付

授業サポーターの【配付】ボタンから、先生が準備した教材のファイルを児童機に配付することができます。

授業サポーターで選択した端末のデスクトップに指定したファイルを配付します。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。

配付したファイルが児童機に届くと、対応するアプリで自動的に開きます。

届いたファイルを使って児童が学習した結果は、そのままファイルを上書き保存しておきます。

※マイフォルダでの配付・回収は(→P.30)で詳しく解説します。

授業サポーターの【回収】ボタンで、配付済みのファイルを回収できます。回収したファイルは、先生機の

「ドキュメント¥授業サポーター¥20180623」  
のような日付の名前がついたフォルダの中に、それぞれ児童の名前のファイル名で保存されます。

※デスクトップへの配付では、授業サポーターを閉じると回収できなくなるので、時間内に配付・回収できる簡易なテストや、回収が不要な資料の配付などに最適です。

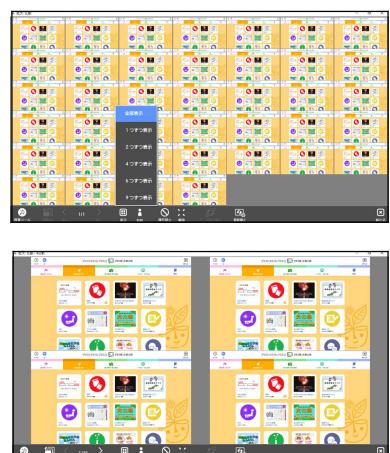


### ④ 児童の画面を取りあげ比較する

授業サポーターの【比較】ボタンをタップすると、選択している児童機の画面が一覧表示されます。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。

画面下の【名前】ボタンで、名前を表示・非表示を表示を切り替えできます。



## ⑤ 児童機の操作を一時的に禁止する

授業サポーターの【操作禁止】ボタンをタップして、設定画面の【禁止】ボタンをタップします。

すると、選択した児童機の画面がロックされて、キーボードやマウス・タッチによる操作をできない状態になります。

※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。

【解除】ボタンをタップすると、すべての操作禁止が解除されます。



## ⑥ 画面を配信する

【画面配信】ボタンをタップすると、右のような画面配信の設定パレットが出ます。



画面を配信するときは「配信元」・「配信先」をそれぞれ選択してから、【配信】ボタンをタップします。

配信を終了するときは【解除】ボタンをタップします。

## ⑦ 授業を終了する

授業を終了するときには、【授業終了】ボタンをタップします。

児童機を終了する方法は3種類あります。

- ・電源を切る
- ・Windowsサインアウト
- ・接続を切る(授業モードを終わる)





## ● One Point ● 知っていると便利な『道具箱』

### ● 授業開始

授業開始(→P.13)の再設定をすることができます。

- 授業開始
- みんなの答え
- アプリケーション一齊起動
- Webページ一齊表示
- ブラウザ起動禁止・解除
- メッセージ
- 録画開始

### ● みんなの答え

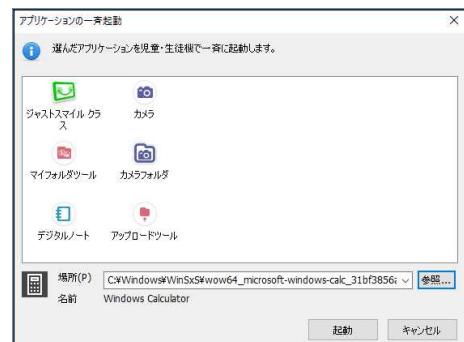
児童の画面に、【できた】ボタンを表示させることができます。先生の一覧画面では、ボタンがタップされたかどうかを把握できます。作業の進捗確認に便利です。



### ● アプリケーション一齊起動

指定したアプリケーションを一覧画面で選択した児童機で一齊に起動します。

※児童機に入っていないアプリケーションを指定して実行した場合は、何も起こりません。



### ● Webページ一斉表示

先生機のブラウザー(Internet Explorer)で開いているページのURLが自動的に「Webページのアドレス(URL)」に表示されます。

【表示】ボタンをタップすると児童機で一斉に開きます。

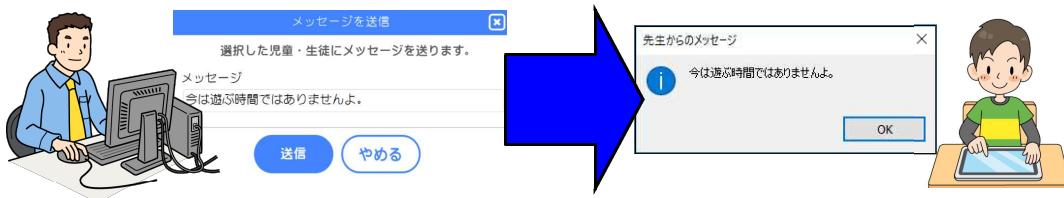


### ● ブラウザ起動禁止

一覧画面から選択した児童機のブラウザー(Internet Explorer、Edge)を起動できないようにします。もう一度実行すると禁止が解除されます。

### ● メッセージ

選択した児童機に、ひとことメッセージを送ることができます。



### ● 録画開始

児童が行った操作や手順の課程を後から確認するために、児童機の画面を動画で保存できます。動画ファイルは、先生機の

「C:\Users\<ユーザー名>\Videos\授業センター」  
フォルダにAVI形式で保存されます。もう一度実行すると録画を停止します。

### 3-2.学習のポイントを提示する

スマイル8の授業ツールは、電子黒板やプロジェクター提示時に便利なツールです。  
授業ツールは授業支援(授業サポーター)を起動すると、同時に起動します。  
※先生メニュー内の【授業ツール】ボタンから単独で起動することもできます。

#### ■操作手順

活用するアプリ： 授業ツール



#### 操作1 授業ツールを使って児童にわかりやすく教材を提示する

先生



①

②

③

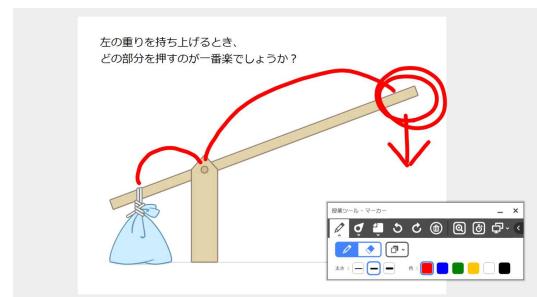
④

⑤

⑥

##### ① マーカー

画面の好きなところに、ペンや指で線を書き込めます。線の太さや色を変えることもできます。

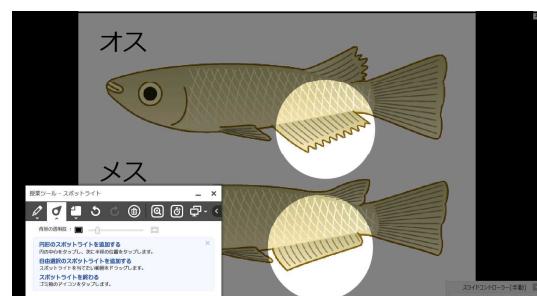


##### ② スポットライト

画面の注目させたいところを指やペンでなぞって囲むと、そこだけ明るく表示します。

2回タップすると、正円型のスポットライトも作れます。

作ったスポットライトは、ドラッグして動かすこともできます。

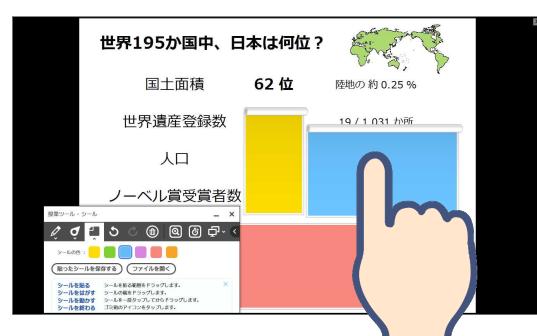


##### ③ シール

画面の好きなところに、めくってはがせるシールを貼ることができます。

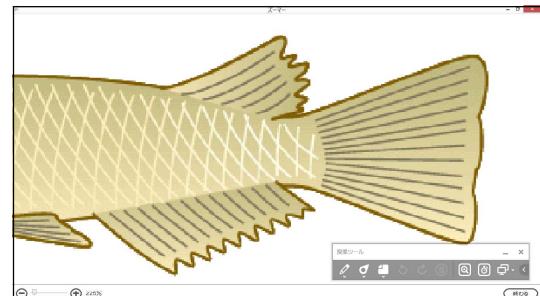
図表などの大事なところを隠し、考えさせたい場面で便利です。

貼り付けたシールは、ふちから少しずつはがすことができます。



#### ④ ズーマー

画面の一部分をドラッグして範囲選択すると、その部分だけが別ウィンドウで拡大表示されます。



#### ⑤ タイマー

カウントダウン形式のタイマーを呼び出せます。

指定した時刻までのカウントダウンをしたり、アラームや予鈴を鳴らしたりすることもできます。



#### ⑥ 画面切り替え

先生の手元で見るための画面とは別に、電子黒板やプロジェクターなど児童に見せるための画面がある場合に、出力設定を簡単に切り替えできます。



## 4. 授業に合わせてスマイルを使う

### 4-1. ワークシートに考えを書き報告する

小学校の学習シーンでよく使われるワークシートを、タブレットを用いて行う授業です。先生から配られたワークシートに子供たちは自分の意見や考えなどを書き込んでから、それを先生に提出することができます。集めた意見は、先生がまとめてクラス全員で共有したり、話し合い学習の素材として活用したりすることができます。

#### ■ 授業の流れ



スマイルの機能を使い分けると、状況にあったワークシート作りができます。

こんなときに	作り方	参考
シンプルなワークシートを素早く手軽に作りたい	デジタルノートで作る	▶ p.21
普段使い慣れている紙のワークシートをそのまま使いたい	写真に撮って活用する	▶ p.22
自由にレイアウトしてワークシートを作りたい	描画ソフトを活用する	▶ p.27

## ■操作手順

活用するアプリ：  ノート



### 操作1 ワークシートの作成

先生

あらかじめ授業で使うワークシートを作っておくと、デジタルノートを使った授業がスムーズに開始できます。

先生ユーザーでログインしてから、ガイドメニュー【あつめる・まとめる】の【配って集める】をタップします。



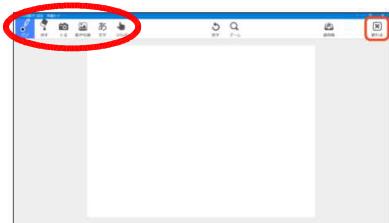
#### ① 新しくワークシートを作る

【新しくつくる】をタップします。

最初の画面で【作って保存する】を選び【OK】をタップします。



編集画面に、文章や線、イラストや資料などワークシートに必要な素材を配置します。



#### ② 既存のイラストや写真を貼付ける

スマイル8には、作品に幅広く使える多数のイラスト・写真素材が収録されています。すべて著作権処理済みなので、幅広く活用できます。

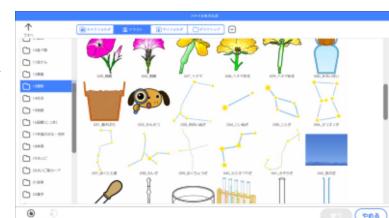
【絵や写真】をタップして【イラスト】を選択します。

例えば、「30かぎり」や「31台紙・ぬり絵」にワークシートの回答欄作りに便利な枠の図形が収録されています。



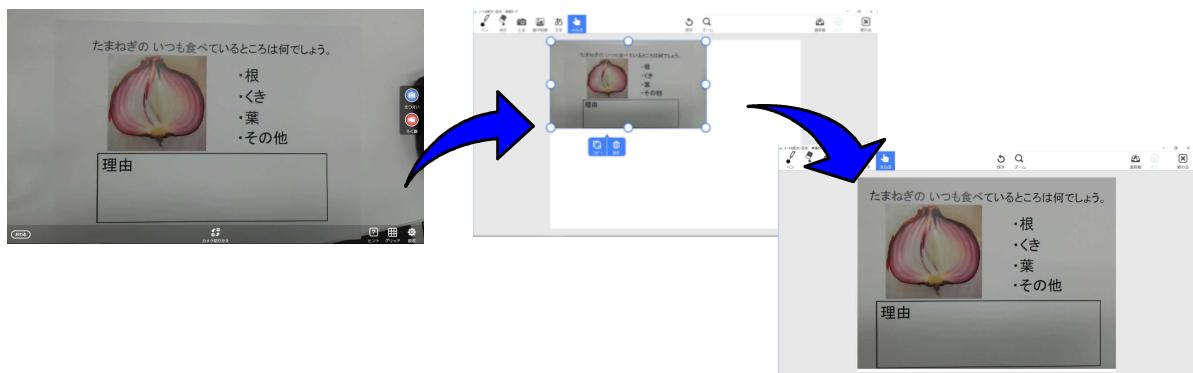
そのほか、多数のイラストや写真がジャンルごとに収録されており、使いたいイラストを全て選択して【使う】ボタンを押すと取り込むことができます。

理科や総合のテーマなどに関連する写真素材も8,000点以上収録されおり、児童の調べ学習のまとめから先生のお便りなどの作成まで幅広く使えます。イラストは白黒できれいに印刷できる線画のものもあります。



### ③ その場で写真を撮って貼付ける

普段使っている紙のワークシートをタブレットのカメラで撮影してタブレット上のワークシートとして活用することも可能です。



資料集や教科書などを撮影して、そのままワークシートに取り込むこともできます。

※教育目的の一時利用は、著作権法で認められています。(著作権法第35条)

### ④ 保存する

ワークシートが完成したら 【終わる】 ボタンをタップして閉じます。

保存の確認メッセージが出たら 【はい】 をタップして保存します。



## 操作2 ワークシートを児童に配付する

先生

授業中のワークシートの配付も【配って集める】からはじめます。



### ① 作っておいたワークシートを開く

すでにマイフォルダに自動保存されたワークシートがある場合は、右のようにグレーの画面に一覧表示されます。



### ② 選んだワークシートを配付する

ワークシートを選択すると、配り先を選択する画面が出るので、**年組**を指定して【OK】ボタンをタップします。



編集画面右上の【配付】ボタンをタップして確認画面の

【はい】ボタンをタップすると、指定した年組の児童に対して、ワークシートの配付がスタートして、先生の画面は回答の待ち受け画面に切り替わります。



### ③ 児童機にワークシートが届く



児童がスマイルにログインしていると、ワークシートが配られた旨のメッセージが出ます。

【OK】ボタンをタップすると、配られたワークシートが開きます。





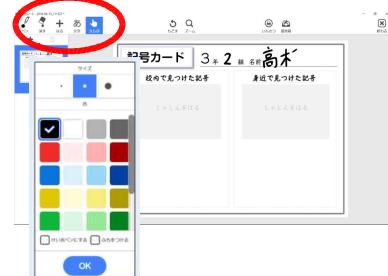
児童

### 操作3 学習活動をワークシートに書き込む

デジタルノートの上に、手書きまたはキーボード入力で意見などの書き込みを入れたり、写真やイラストを貼付けたりします。

#### ① 手書きの文字を書く

【ペン】ボタンでは、ノートに直接書き込むことができます。子供たちの好きな色で意見などを書き込みましょう。パレットから32種類の色と3種類の太さが選んで【OK】ボタンをタップします。



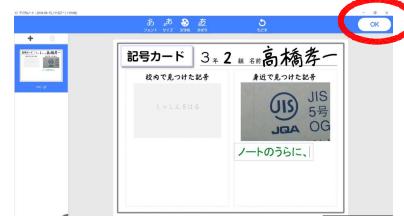
#### ② 写真や動画を貼付ける

【とる】ボタンでは、タブレットPCのカメラで写真や動画を撮り、ノートに貼り付けることができます。撮影をしたら、写真や動画を確認し【使う】をタップします。【つづけてとる】をタップすると、もう一度撮影できます。



#### ③ キーボードで文字を入力する

【文字】ボタンで文字枠が表示され、文字を入力することができます。必要に応じて画面上部のボタンをタップして、文字の大きさや色を変更します。文字入力を終わるには【OK】をタップするか、文字枠以外のところをタップします。



※児童のデジタルノートは【終わる】をタップすると自動的にマイフォルダに保存されるため、保存ボタンはありません。



児童

### 操作4 回答を提出する

#### ① 提出する

答えや意見を書き込めたら、画面右上の【てい出】ボタンをタップします。

【てい出】ボタンは何度でも押すことができます。提出した後から思いついたことを書き足して、提出し直すこともできます。





## 操作5 提出された回答をまとめる

先生

児童がノートを提出したら、先生の回収待ち受け画面に届きます。

先生は特徴的な意見をピックアップして、意見のまとめりを整理して示します。

### ① 提出されたノートを確認する

児童が提出をした時点のノートのデータが先生の待ち受け画面に送られ明るく表示されます。

また、提出をしていない児童の画面もリアルタイムで現在の回答状況が把握できます。



### ② 意見をまとめ、整理して見せる

先生は、ノートの一覧画面の中で代表的な意見をいくつかみつけてそのノートをタップして選択します。



次に画面下の【まとめ】ボタンをタップすると、選択したノートだけがまとめ画面の白紙上に表示されます。

ノートの大きさや配置は自由に調整できるので、一つひとつの意見を拡大表示して児童に発表させる場面でも活用できます。

先生は、同じような意見をグルーピングするなどして、意見のまとめりを整理します。それを電子黒板やプロジェクターに映して授業を進行します。

意見を整理するのに便利な背景を【思考テンプレート】から設定できます。





● One Point ● ワークシートじゃないノートも集めたい

あらかじめワークシートを配付していないなくても【集める】を使うと、児童の【てい出】ボタンだけをONにして今書いているノートを集めることができます。



道具箱 てい出



## ● One Point ● 出し合った意見をみんなで相互評価しよう

相互評価では先生がピックアップしたいくつの意見について、もう一度児童全員に投げかけて星付け評価をすることができます。

### ① 先生機で評価させたい意見を選ぶ

先生は、ノートの一覧画面の中で、相互評価させたい意見をタップしていくつか選択します。

次に、画面下の【相互評価】をタップすると、相互評価がスタートします。



### ② 児童に星の数で評価させる

児童がスマイルクラス2にログインしていると、相互評価の画面が開きます。

画面には、先生が選んだ意見が表示されているので、児童は、それぞれの意見がどれくらい良かったか、星の数(1つ星~5つ星)をつけて評価します。

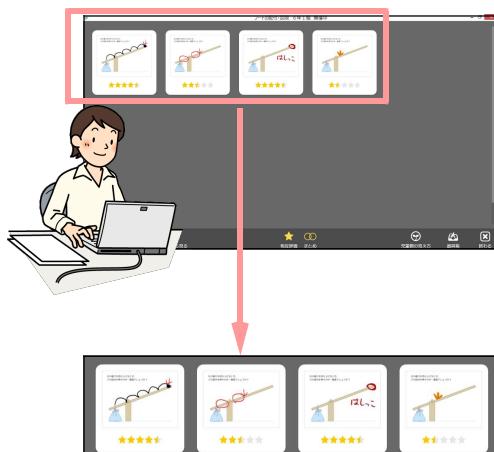


すべての意見に星をつけたら、【OK】ボタンをタップして提出します。

### ③ 先生機で結果を確認する

先生機の画面では、投票された星の数の平均点が表示されます。

クラス内の評価が星の数で可視化されるので、このクラスの中ではどの意見の評価が高かったかをみんなで確認しながら話しあうことができます。





先生



児童

## 操作6 自由に図形や分類表の枠を描く

スマイルのペイントソフトでは、子供たちがお絵かきをするだけではなく、先生がワークシートに使う図形・枠を描くツールとしても活用できます。

ガイドメニュー【つくる・つたえる】の【ペイント】をタップします。

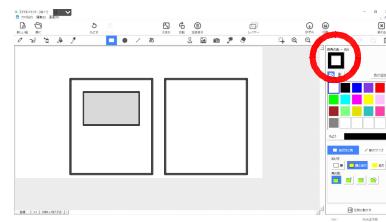


### ① 四角枠を描く

【四角形】ボタンから、四角形や四角枠を描くことができます。

【四角の色】で「ぬり」または「線」を選択し、下のパレットからそれぞれの色を選びます。

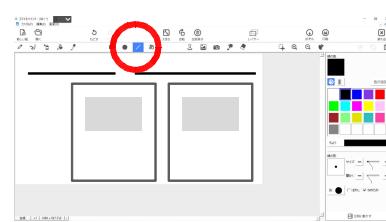
【ぬり方と角】では、枠線だけ引いたり四角枠の角を丸くする設定が、【線のサイズ】では線の太さ変更、実線・点線の変更などの設定ができます。



### ② 線を引く

【まっすぐな線】ボタンから、直線を引くことができます。

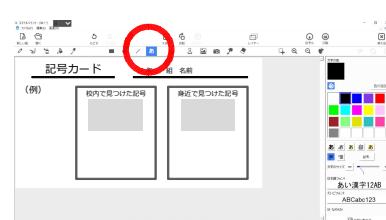
右側のパレットで線の色や太さの変更、実線・点線の変更などの設定ができます。



### ③ 文字を入力する

【文字入力】ボタンを押すと、文字を入力できます。

右側のパレットで文字の大きさや色の設定ができます。



### ④ カメラで写真を撮る

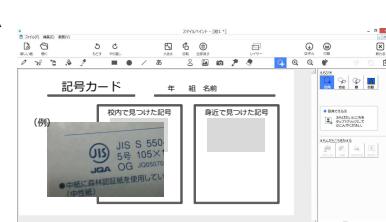
【カメラ】ボタンで、撮影プレビューの画面が表示されます。

【さつえい】ボタンをタップすると写真が真ん中に大きく貼り付きます。

貼り付けた直後は、右側のボタンで写真の大きさなどを変えることができます。



画像以外のところをタップすると写真の位置とサイズが確定します。





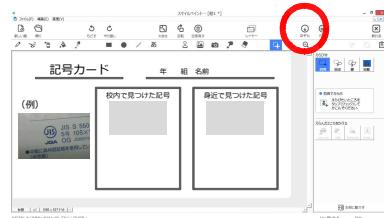
## 操作7 イラストを保存する

先生  
児童

### ① 保存する

【ほぞん】ボタンでデータを保存します。  
描いた図やイラストを他のアプリで活用する場合は、  
【絵として保存】を選択します。

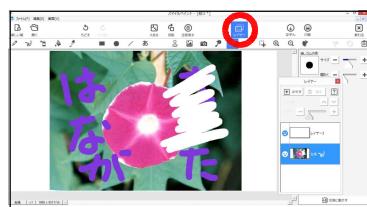
保存した図形は、デジタルノートなどの各種アプリの  
【絵や写真】から参照して活用できます。



### ● One Point ● レイヤーを分ければ、やり直しも簡単

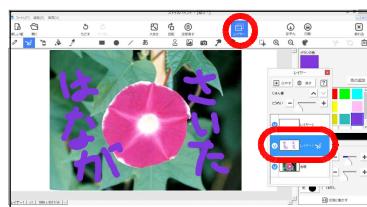
レイヤー機能を使うと、台紙（下敷きにする画像など）に影響を与えることなく、書き込んだ線だけを編集できます。

右のように、朝顔の写真に直接ブラシで書き込んだ後に文字を書き直したいとき、消しゴムツールで文字を消すと、下の画像ごと消えてしまいます。

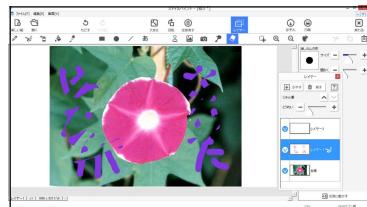


そこで、【レイヤー】を使うと便利です。

コマンドバーの【レイヤー】をタップして、「台紙」以外（ここでは「レイヤー1」）を選択してから、ブラシで文字を書きます。



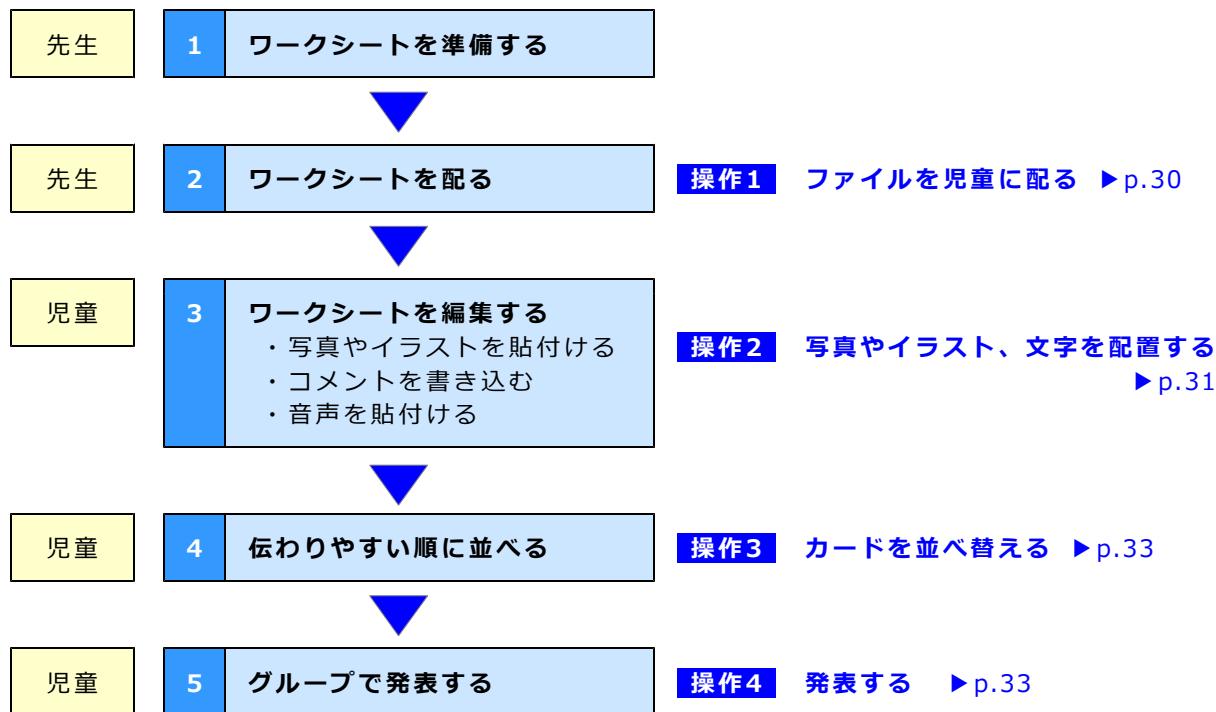
このあと、レイヤー1にブラシで書き込んだ文字を消しゴムツールで消すと、レイヤー1の文字だけを消すことができます。選択していない「台紙」レイヤーには、消しゴムツールの影響は及びません。



## 4-2. グループで調べた事を発表し伝える

伝えたい内容をカードにまとめ、相手に伝わる発表シナリオをみんなで考える授業を再現します。グループでカードの内容や組み立てを話し合う活動を通して、表現力やコミュニケーション力を育みます。

### ■ 授業の流れ



#### ● 子供たちが一から発表資料をつくる授業の流れ

「シナリオカード」は、低学年でも直感的に操作できるシンプルな画面構成です。

そのため、先生がワークシートを予め準備しておらず、子供たち自身がはじめから、

「取材」→「編集」→「発表」をするような授業にも活用することができます。



## ■操作手順

活用するアプリ：



マイフォルダ



### 操作1 ファイルを児童に配る

先生

授業で使う資料や写真を配付したり、それを編集したファイルを回収したりする際には、「マイフォルダツール」を活用すると便利です。また、マイフォルダツールではこれまでに作成したファイルを一覧・管理できます。

マイフォルダツールは、ガイドメニューの  
【あつめる・まとめ】タブの【マイフォルダ】を  
タップして起動します。



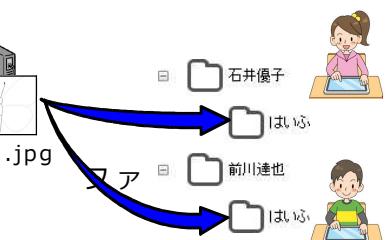
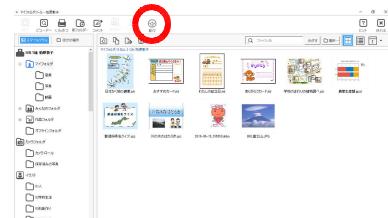
#### ① ファイルの配付

先生は【配付】ボタンから指定した年組の児童全員のマイフォルダへ、ファイルやフォルダーを一斉に配付や回収することができます。

配付・回収の画面で  
【新規配付】ボタンを  
押します。



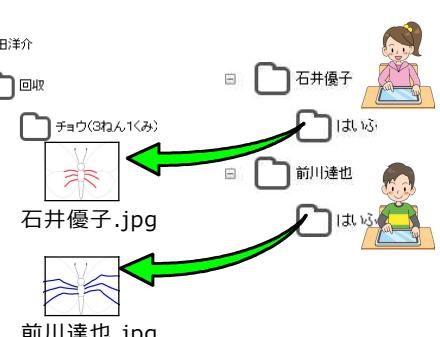
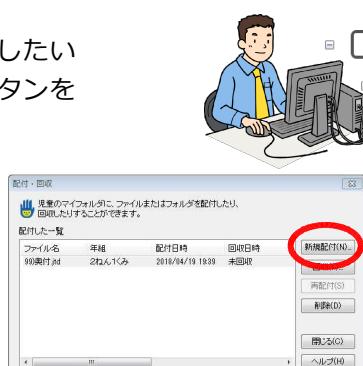
「年組」で配付する年組を選び、  
【参照】ボタンから、配付する  
ファイルやフォルダを指定します。



#### ② ファイルの回収

配付したファイルやフォルダーを、先生のマイフォルダに回収します。

「配付した一覧」から回収したい  
ファイルを選び【回収】ボタンを  
押します。



児童のマイフォルダ内のファイルは、削除することも、残しておくこともできます。  
回収後のファイル名は、自動的に児童の名前に変更されます。



## 操作2 写真やイラスト、文字を配置する

児童

相手に伝わりやすい発表資料をつくる際には、伝えたい内容を直感的に並び換えてたり編集したりできる「シナリオカード」が活用できます。

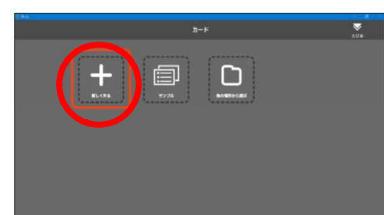
シナリオカードは、ガイドメニュー

【あつめる・まとめる】の【カード】をタップして起動します。



### ① 新しくカードを作る

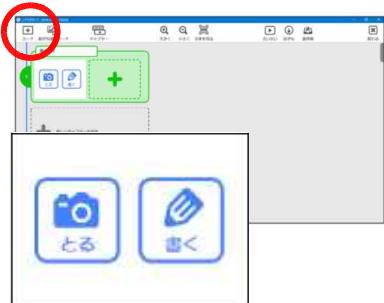
作り始めるときは【新しく作る】をタップします。



画面上部の【カード】ボタンをタップすると、新しいカードが追加されます。

【とる】ボタンをタップするとカメラ機能が起動して、撮影した写真や動画を、そのままカードにすることができます。

【書く】ボタンをタップすると編集画面が開いて、カードに文字やイラスト、写真などを配置して編集します。



### ② 既存のイラストや写真をカードにする

【絵や写真のカード】ボタンから、イラストや取材で集めた写真などを使って簡単にカードを作成できます。

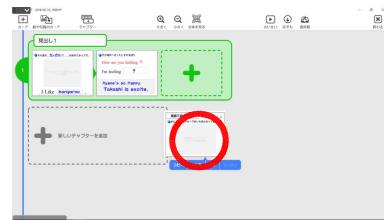
前時に取材した画像や動画、イラストなどを手早く発表資料の素材として使うことができます。

「ファイルを選ぶ画面」でカードにしたい絵や写真を選択してから、【使う】ボタンを押します。



### ③ カードに意見などを書き込む

作成したカードをタップをするとメニューが表示されて、メニュー内の「へん集」からカードの編集画面が開きます。



【ペン】ボタンで指やペンを使ってノートに直接書き込むことができます。

ペンの色や太さを好みによって選べます。

【文字】ボタンで文字枠をつくって文字を入力することができます。



### ④ 音声を貼付ける

音声を付けることで、説明資料のナレーションを付けたり、英語の単語や文章を正しく読み上げるリスニング教材を作成したりすることができます。

音声を貼付ける方法は3種類あります。

#### ● 入力文字の読み上げ音声（英語）を貼付ける

英単語だけでなく、自由に入力した英語の文章をネイティブに近い発音で読み上げます。



読み上げたい内容の英文を文字枠に入力した後、【よみあげ】ボタンをタップします。英語読み上げ音声のボタンが貼付けられます。

#### ● 音声ファイルを貼付ける

スマイルでは、身近なものや人の行動・状態など日々の生活に関連した英単語のほか、チャンツ等の音声素材が多数種収録されています。

また、音声素材に限らず事前に録音した音声ファイルも扱えます。



コマンドバーの【はる】をタップしてメニューが表示されたら【音声】をタップします。

使いたい音声ファイルを選んで【使う】をタップします。

#### ● その場で録音した音声を貼付ける

その場で思いついたことなどを手早く録音して発表資料に組み込むことができます。



コマンドバーの【はる】をタップしてメニューが表示されたら【録音】をタップします。

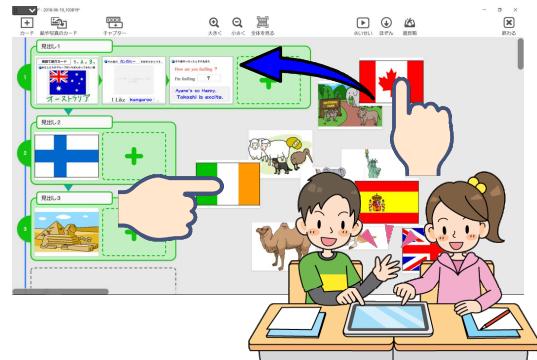
ろくおんツールが起動し録音ができます。



## 操作3 カードを並べ替える

### ① カードを移動する

カードがそろったら、緑色のチャプターの中にドラッグ＆ドロップして発表の順序を考えます。



### ② チャプターで章立てを整理する

発表する内容をチャプターでグループ分けして整理できます。

左端の番号部分をつかんでチャプターの順序を入れ替えることもできます。

#### マルチタッチに対応

ひとつの画面をみんなで同時に触りながら並べ替える事ができます。

みんなで話し合いながら、わかりやすいシナリオ展開を組み立てましょう。

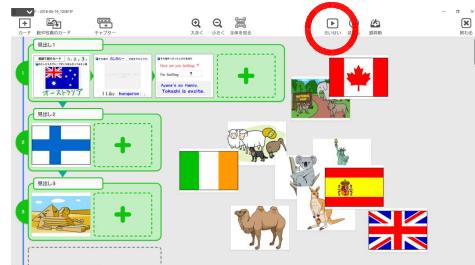


## 操作4 発表する

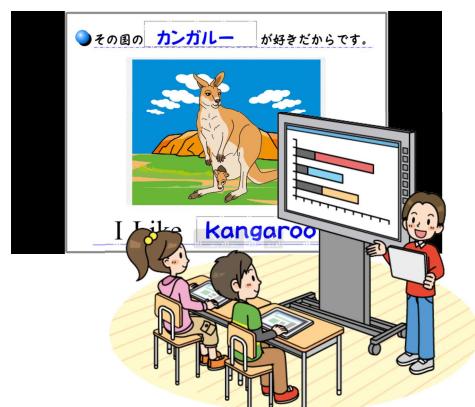
### ① 資料をはじめから再生する

【さいせい】ボタンをタップすると、チャプターの中に入っているカードが全画面で表示されます。

画面をタップして次のページに切り替えることが可能なので、姿勢や目線をキープしたまま発表ができます。



画面下のスライドコントローラーを使って発表も可能です。





### ● One Point ● 英語音声読み上げカードの一括作成

簡単操作で外国語活動の教材として英語音声読み上げフラッシュカードを作る事ができます。体験的に「聞くこと」「話すこと」を通して、音声や表現に慣れ親しむ活動に最適です。

①【道具箱】の中の【英語カード】を選択する。



②イラストにひも付いた単語（音声）を選ぶ。

（数や色・形、自然や天気、料理、一日の行動など、  
外国語を用いてコミュニケーションを図る楽しさを体  
験する為に必要な表現が700種類収録されています。）

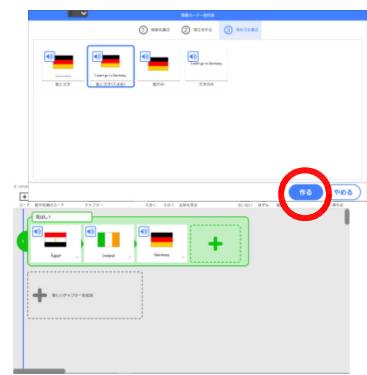
③英文を作る。

単語だけでなく、(I like ○○○. など) 英文を組み合  
わせることで外国語の音声やリズム、言い回しなどに  
慣れ親しむ事ができます。（そのまま単語だけでもOK）



④カードの見せ方を選んで完成。

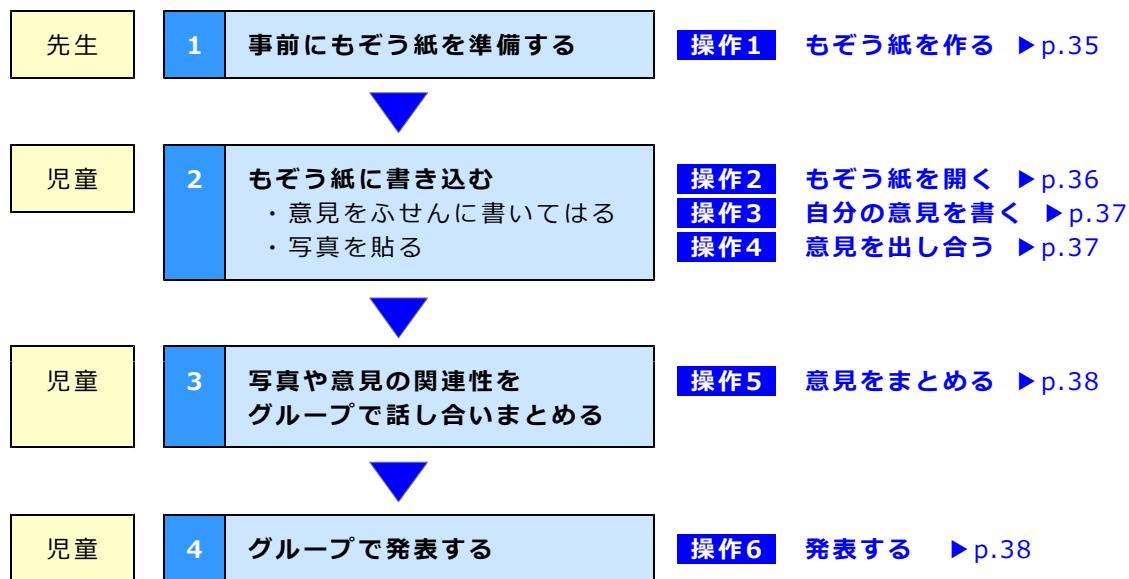
（カードは、後から編集もできます。）



## 4-3.題材について話し合い協働で資料をつくる

デジタルもぞう紙は、複数の児童機から同じもぞう紙に対して同時に書き込みできる機能です。この機能を使って、学級新聞などの共同制作や話し合い学習、ワークショップなどの「協働学習」を行うことができます。活動を通して、表現力やコミュニケーション力を養います。

### ■ 授業の流れ



### ■ 操作手順

活用するアプリ：  もぞう紙



#### 操作1 もぞう紙を作る

先生

デジタルもぞう紙は、ガイドメニュー【あつめる・まとめる】の【もぞう紙】から起動します。

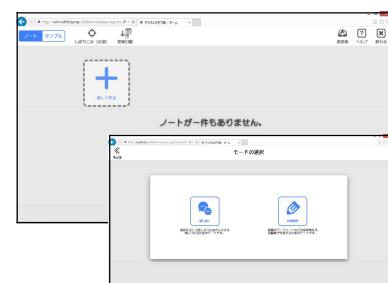
※デジタルもぞう紙はインターネットブラウザで開きます。

編集内容は常に自動保存されているので、保存の操作は不要です。



#### ① 新しい「もぞう紙」を作る

デジタルもぞう紙では「もぞう紙」の事を「ノート」と表現します。



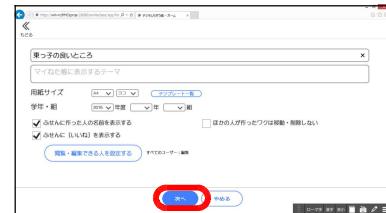
授業の前に、先生が【新しく作る】から、話しあい活動で使うもぞう紙を作成しておきます。

ここでは、【話しあい】をタップします。

## ② タイトルを決める

ノートのタイトルなどを設定します。

ここでは、一番上のノートの名前の枠に話し合うテーマを記入し【次へ】ボタンをタップします。



## ③ ヒントの設定

作業中に出てくるヒント情報を設定する「話し合いナビの設定」画面が出ます。

ここではそのまま【次へ】ボタンをタップします。



## ④ テンプレートの設定

最後に、テンプレートの選択画面が出ます。ノートの背景として、罫線やべん図など、意見を整理する助けとなる台紙を設定できます。

グループごとにページを分けて話しあい活動をする場合は、**作成するページ数**のプルダウンでページの数を設定します。

例えば6グループある場合は「6」を選択して【作成】ボタンをタップします。



## 操作2 もぞう紙を開く

児童

児童はガイドメニューの【あつめる・まとめる】から

【もぞう紙】をタップして、デジタルもぞう紙の一覧画面を開きます。



## ① もぞう紙を選ぶ

児童は先生から指示のあったもぞう紙をタップして選択し、【開く】ボタンをタップします。

最初に「話しあいを始めよう」という説明画面が出るので、【OK】ボタンをタップして進めます。



## ② 各グループでページを選ぶ

ページ番号を選ぶ画面が出ます。

先生はグループごとに番号を指示します。

児童は、指示された番号をタップして選択し【OK】ボタンをタップして開きます。





### 操作3 自分の意見を書く

児童

ノートを開いたら、ステップにそって話しあい活動をはじめます。  
各ステップ冒頭の説明画面は、【OK】ボタンをタップして進めます。

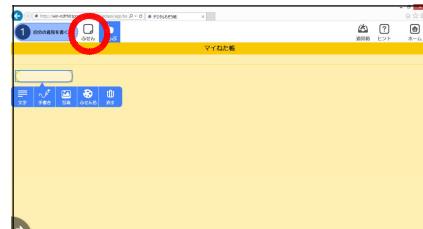
**ステップ1**で開く黄色い台紙のマイねた帳は自分だけが見える場所です。  
他の人の意見に惑わされず、まずは自分なりの意見を思いつく限り  
書き出していきましょう。



#### ① ふせんを作つて意見を書く

ふせんをタップして、新しいふせんを作り、意見を書き込みます。次のようなふせんが使えます。

- ・文字のふせん
- ・手書きのふせん
- ・写真のふせん



ある程度の時間を設け、自分の意見が書き出せたら、左上のステップ切り替えボタンをタップして、次のステップに進みます。



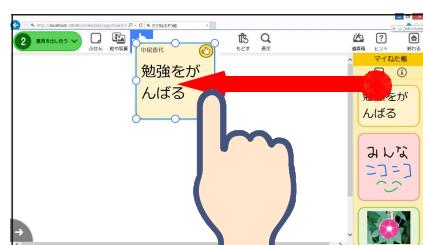
### 操作4 意見を出し合う

児童

**ステップ2**では、マイねた帳に書き出した自分のふせんを、もぞう紙に貼り付けます。  
貼り付けられた意見は、そのページを開いている全員が見ることができます。

#### ① ふせんに書いた意見をもぞう紙に出す

ステップ2に入ると、マイねた帳は画面の右側に表示されます。  
右側のマイねた帳にあるふせんを、左側のもぞう紙にドラッグ&ドロップします。



#### ② お互いの意見を評価する

ふせんをタップして選択し、親指マークのいいねボタンをタップすると、ふせんごとに1票入れることができます。  
友だちの意見に共感できた時は、積極的にいいねボタンを押しましょう。





児童

## 操作5 意見をまとめる

みんなが意見を出し終えたら、**ステップ3**に進み、ふせんをグルーピングして仲間分けしたり、関係性を示したりして全体を整理しましょう。



### ① 複数のふせんをまとめる

新規ふせんの編集メニューから【グループ】ボタンをタップすると、ふせんグループを作成できます。

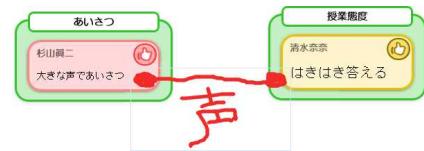
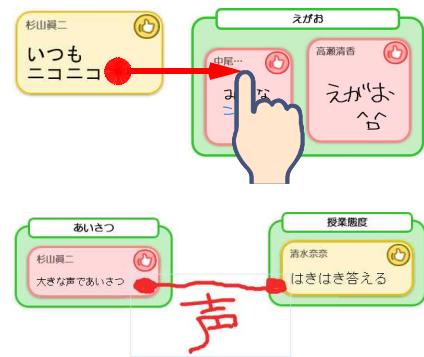
ふせんグループの中にふせんをドラッグ & ドロップして、類似するふせんをまとめていきます。



### ② 関係性を示す

【マーカー】ボタンでもぞう紙の好きなところに線が書き込めるようになります。

ふせんとふせんの関係性や注目すべき箇所などを書き入れることができます。



児童

## 操作6 発表する

書き出した意見を整理できたら、まとめた内容を発表しましょう。

**ステップ4**では、電子黒板やプロジェクターで発表するときに便利な機能があります。



### ① 説明するふせんを大きく表示

タップしたふせんを、画面に大きく拡大表示することができます。

発表のときに意見を取りあげて、その理由をみんなに説明してもらうときなどに便利です。



### ② 表示のさせ方を選ぶ

台紙の表示倍率を変えて、込み入った部分を拡大表示したり、指定した色のふせんだけを表示したりできます。





先生

## 操作7 ふりかえる・話しあいを評価する

授業後には、よかったところや次回がんばりたいところなどを振り返ります。

ステップ5では、振り返りの場面や先生が活動を評価する際に便利な機能が使えます。



### ① 話し合いの流れを見返す

【ふり返る】の【今までのノート】で先生は、ノートを作つてから現在までの編集の過程を1ステップごとに再生して過程を確認することができます。

どんな流れで意見がまとまつていったか、児童の思考の過程を追うことができます。



### ② 児童の活動を一覧する

【ふり返る】の【きろく】から先生はどの児童がどれだけ活動したか、一覧で確認することができます。

#### ・ふせんの数

※3(2)のような表示の場合、括弧内の2は、手書きふせんの数

- ・(もらった)いいねの合計
- ・ふせんの平均文字数

活動のさくら			
名前	ふせんの数	いいねの合計	ふせんの平均文字数
上ノ園達雄	1	0	8
中原恭子	1	0	11
中尾香代	3(2)	5	7
東條恭子	1	1	13
水野拓次	2	4	7
石橋義久	2(1)	4	7
羽村智香	1(1)	1	0
菊本文子	2	4	8
高瀬清香	2(1)	6	7

とじる

### ③ 成果物を残す

【道具箱】では児童が話し合い活動で作ったもぞう紙を残す機能があります。

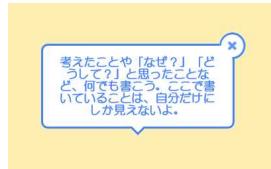
【いんさつする】で、もぞう紙の内容をプリンターで印刷できます。

【ほぞんする】ではHTML形式や画像(PNG)形式で書き出すことで、スマイルが導入されていないパソコンでも完成したもぞう紙を閲覧できます。



### ● One Point ● ヒントを参考に進めよう

デジタルもぞう紙では、ときどき画面にヒントが出ます。参考にして話しあい活動を進めましょう。



### ● One Point ● ふせんの色を使い分けてみよう



ふせんの色について、次のようなルールを決めてよいでしょう。

- ・安全マップ … 注意すべきところは黄色で、危険なところは赤色。
- ・課題解決の話し合い … 問題点は青色で、改善アイデアはオレンジ色。
- ・ディベート(討論) … 意見(考え)はピンク色で、事実は緑色。



### ● One Point ● 枠を編集できるのはひとりだけ

もぞう紙に貼り付けたふせんや画像などは、それぞれの枠の単位で管理されており誰かが触っている(青枠で囲まれている)枠は、他の人が編集したり移動したりすることができません。

編集を終えて枠の選択(青枠)が解除されると、他のユーザーもその枠を編集・移動できるようになります。



## 4-4.写真や動画を比較して違いを発見する

くらべるツールを使って、カメラで取り込んだふたつの写真や動画を比較して、その違いに気づき話し合う授業ができます。物事を客観的に観察して違いを発見する力を養います。

### ■授業の流れ



### ■操作手順

活用するアプリ：  くらべる

#### 操作1 画像や動画を取り込む

くらべるツールはガイドメニュー【あつめる・まとめ】の【くらべる】から起動します。



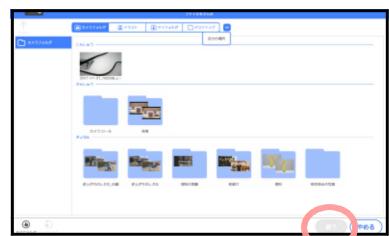
##### ① 既存のファイルを開く

前時の授業などでお手本となる写真や動画が既に保存されている場合は【開く】をタップします。



デスクトップや共有フォルダなどの保存場所を開いて取り込むファイルをタップして選択します。

【使う】ボタンで取り込むことができます。



## ② その場で撮影する

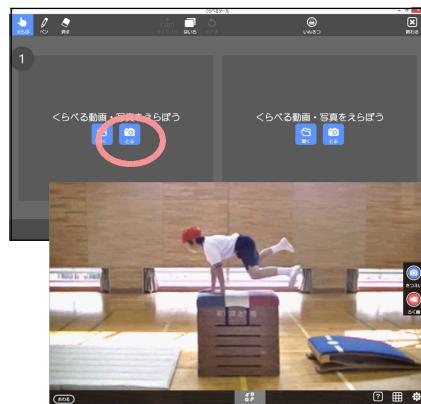
カメラで撮影するときは【とる】ボタンをタップ。

撮影後にプレビューが表示されるので、その写真でよければ【使う】ボタンをタップして取り込みます。

・写真(静止画)を撮るときは、【さつえい】ボタンをタップ。

・動画を撮影するときは、【ろく画】ボタンで撮影開始して、【てい止】ボタンで終了。

※撮影した動画や静止画は、カメラフォルダに保存されます。

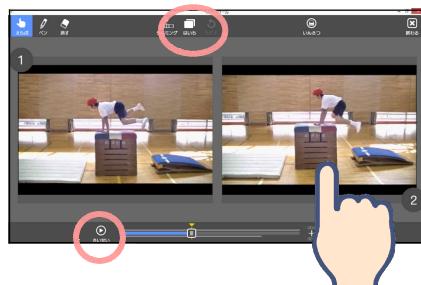


## 操作2 ふたつの写真（動画）を比べる

### ① 重ねて比較する

動画は【さいせい】ボタンをタップしてふたつの動画を同時に再生します。

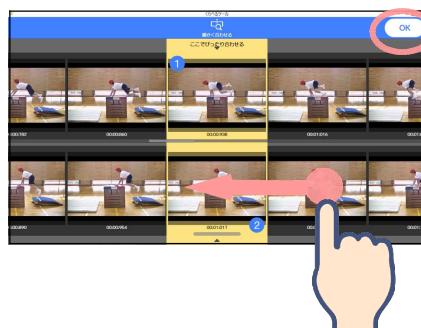
ふたつの動画・写真を【はいち】ボタンで重ねて表示したり、指で写真を直接さわって位置などを微調整したりできます。



### ② 動画のタイミングを合わせる

動画の長さによって比較したい瞬間がずれてしまう場合は簡単に合わせることができます。

【タイミング】ボタンで2つの動画が上下に表示されるので、基準にしたい場面が中央の黄色い枠内にくるようにタップでコマを動かして比べたい瞬間を合わせたら【OK】ボタンをタップします。



### ③ 動画を詳しく観察する

画面下のつまみを操作すると動画をスローモーションのようにならかして詳しく確認することができます。



## 操作3 気付いたことを話し合う

### ① 意見を直接書き込む

違いや、改善点に気づいた場合は、【ペン】ボタンで注目してほしい箇所に直接書き込む事ができます。

書き込みを入れた画面を見ながら意見交換をしましょう。

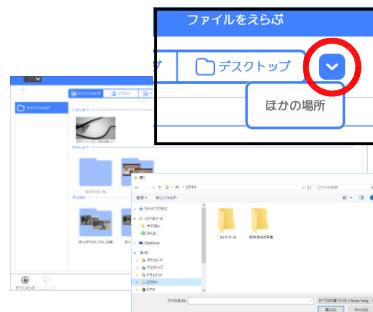




### ● One Point ● USBメモリやデジカメに保存した画像を使いたい



でファイルを開く際に の「ほかの場所」から、USBに接続された記録媒体やデジタルカメラ、その他ネットワーク上の共有フォルダなどを参照することができます。



### ● One Point ● 動画を撮るタイミングや位置を工夫する



タブレットPCの機種によっては、【ろく画】ボタンを押してから実際に撮影が始まるまでに数秒かかる場合があります。あらかじめ数秒早く撮影を開始し、あとで再生タイミングを合わせるようにしましょう。また、2つの写真や動画を撮る際にどの位置で撮影すると比較しやすいかを工夫しましょう。



### ● One Point ● 実際にこんな授業で使われています

#### たとえば「理科」

- 生き物や自然を撮影し成長過程や変化のちがいの観察や、実験結果のちがいを見比べる。

例：植物の育ちとつくり、月と太陽、ものの重さ、ふりこのきまり など

#### たとえば「体育」

- 児童同士やお手本との動きをくらべて、よくできている点や改善する点を児童が自分で見つけ出す。

例：跳び箱、マット運動、鉄ぼう、たかとび など

#### たとえば「社会」

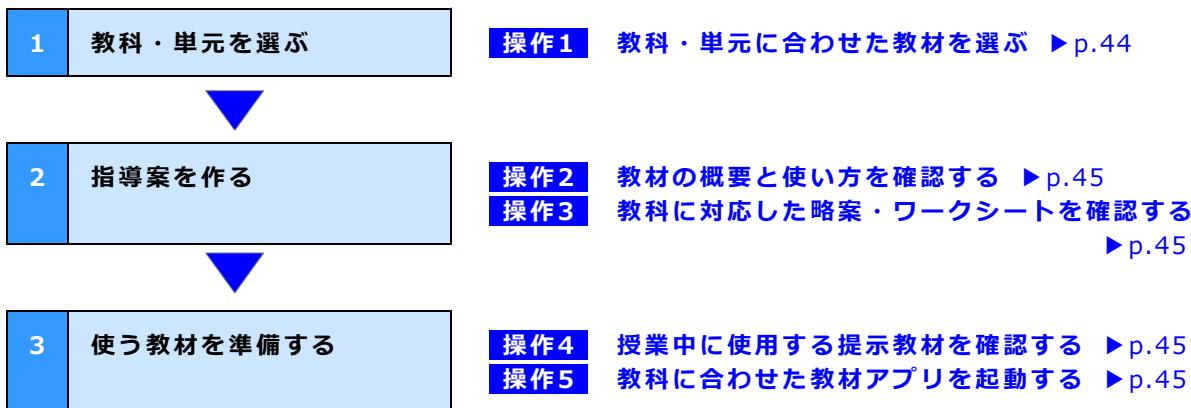
- 昔と今の地図を比べて地域の移りわりや、特産物や降水量を示した地図を重ねて作物と気候の関係に気づく。

例：地域の歴史、国土と気候、都市の発展と昔の文化 など

## 4-5.学習にプログラミングを活用する

スマイル8ではプログラミング教育を効果的に活用できる単元を選定して収録しています。総合だけでなく1~6学年の教科向けに構成しており、既存の授業の中に組み込んで実施ができます。また、授業の準備に必要な教材の概要説明や、略案、授業の実践に必要なワークシート、提示教材が用意されているので、これらを活用し先生方が準備に時間をかけずにすぐ取り組み始めることができます。

### ■プログラミングを活用した授業の流れ



#### 操作1 教科・単元に合わせた教材を選ぶ

先生

先生ユーザーでログインし、ガイドメニュー上部の【先生用】の【教材】をタップして表示される一覧から、使用するコースの教材を選択します。



プログラミングが学習に活用できる20単元が収録されています。

プログラミングの概念を取り入れた指導方法を各教科で行えます。

教材や略案、画像付の解説が用意されているので、初めてでも安心して教えられます。

年段	教科	単元名	概要	操作
1年、2年	音楽	プログラミング	リズムであそぼう	
2年	国語	プログラミング	物語をつくろう	
3年	社会	プログラミング	東西南北で宝探し	
3年、4年	音楽	プログラミング	リズム伴奏を楽しもう	
3年、4年	体育	プログラミング	ダンスの振り付けを覚えよう	
3年、4年	総合学習	プログラミング	災害時の行動をまとめよう	
4年	社会	プログラミング	リサイクルを考える	
5年	算数	プログラミング	倍数と公倍数	
5年	算数	プログラミング	小数のかけ算	
5年	算数	プログラミング	正多角形の作図	
5年、6年	保健	プログラミング	けがの手当	
5年、6年	家庭	プログラミング	買い物上手になろう	
5年、6年	特別活動	プログラミング	掃除の手順をまとめよう	



先生

## 操作2 教材の概要と使い方を確認する

「教材概要」「使い方」のタブでは、教材の概要やねらい、実施する時期（教科にプログラミングをどう組み込むか）などの詳しい解説が記載されています。

アプリケーションの画面構成や操作手順など、使い方も含め手早く確認できます。



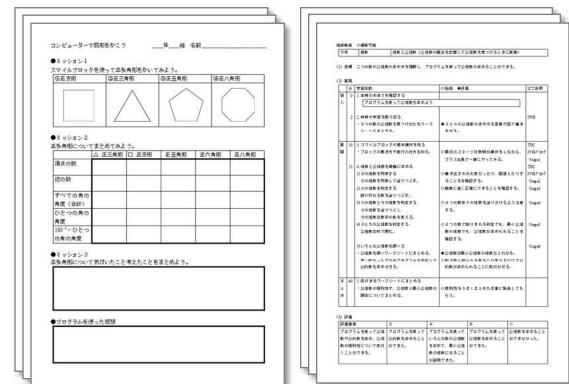
先生

## 操作3 教科に対応した略案・ワークシートを確認する

【略案】をタップすると授業の略案や使用するワークシートが用意されています。活動の手順や指導の流れが確認できます。

略案やワークシートは編集・保存が可能なので、オリジナルの要素を組み込みたい場合にも活用いただけます。

教材概要・使い方と併せて確認すると、授業を行う前の準備として必要な情報がひと通り揃います。



先生

## 操作4 授業中に使用する提示教材を確認する

【提示用教材】では、授業前に予め印刷して使える教材が収録されています。

パソコンの画面とは別に、黒板上で解説などを提示したいときに必要な補助教材が参照できます。



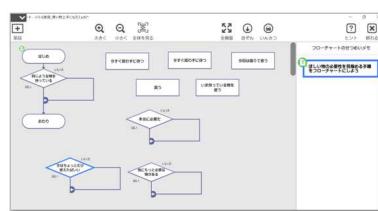
先生

## 操作5 教科に合わせた教材アプリを起動する

【アプリ】内のショートカットから実際に授業で使うアプリを起動することができます。

コンピューターを意図した手順で動かす活動を通して、プログラミング的思考を身に付けさせると共に単元に適した内容の教材で、教科の学びを深めます。

先生の確認用に正答例・完成例も用意しています。略案などと併せて指導ポイントの把握に活用ください。



## ■プログラム組み立て 操作手順

活用するアプリ：  ブロック

命令が書かれたブロックをくみ上げることで、コンピューターに命令を出すプログラミングを作ることができます。手順を試行錯誤することで、プログラミングについての理解を深めることができます。



### 操作1 プログラムを組み立てて動かす

#### ① 学習するコースを選ぶ

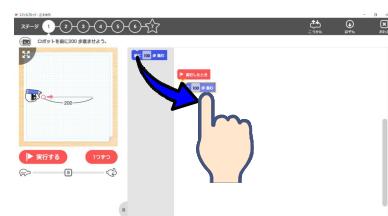
【ためす・たいけんする】の【ブロック】から始めます。  
【新しいコースを選ぶ】をタップして学年や教科に学習するコースを選択します。

先生メニューの教材に正答例も含めた教材と略案が用意されています。（→p.64）



#### ② プログラムを組み立てる

各コースの課題を確認して実行に必要な動作のブロックを組み上げます。  
クリアしたら次のコースにすすんでいきます。



#### ③ 試行錯誤を繰り返す

思った通りにプログラムが動かない場合は【1つずつ】ボタンで動作を順に確認し、どこの動作が間違っているのかを探して修正をしてクリアを目指しましょう。

一つひとつステップアップして、できる命令が増えたり課題が少しずつ複雑になったりすることで、段階的に解決していく力を養っていきます。



## ■ フローチャート作成 操作手順

活用するアプリ：  チャート

「処理」、「分岐」、「繰り返し」に対応する3種類の部品を配置して、簡単な操作でフローチャートを作ることができます。

思考を可視化し、手順を組み立てる力を育成することができます。



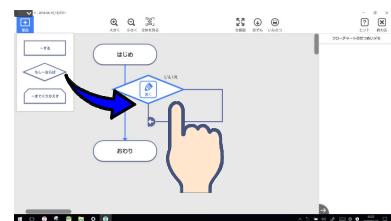
児童

### 操作1 フローチャートを描いて手順を見える化する

#### ① 新しいフローチャートを作る

掃除のし方やケガの手当など生活の中の「手順」や買い物、リサイクルといった何かを「判断」する際にどんな行動や判断が必要かを自分なりに考えてフローチャートを組み立てていきます。

配置したい部品を選びドラッグする。



#### ② 部品に手順の内容を書き込む

【書く】ボタンをタップして文字入力や色の設定などをします。

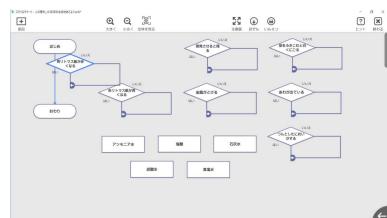
部品の順番は後から直せるので、手順の漏れがないように思いついた内容はどんどん書き加えていきましょう。



#### ③ 部品を並びかえる

物事の順番や判断を考えながら論理的に整理します。

先生メニューの教材に正答例も含めた教材と略案が用意されています。 (→p.64)



## 5. 動きや音で分りやすく学べる教材を使う

### 5-1. 目的の教材を選んで個別に学習を行う

#### ■ 操作手順

活用するアプリ :



#### 操作1 漢字の知識を身につける

児童

漢検に対応した漢字ドリルです。タブレットPCでの指やペンでの手書き入力に対応し、短時間で楽しく取り組みながら、確かな学力の基礎となる、言語能力の育成を支えます。

##### ① レベルとドリルを選ぶ

ガイドメニュー【ためす・たいけんする】の【漢検ドリル】をタップしてはじめます。

各レベルごとに、漢字の読み、部首名、送りがな、熟語などが選べる漢字ドリルや、さまざまなドリルを組み合わせた漢字テストが選択できます。



問題は、漢検(日本漢字能力検定)の基準に沿って、10級～2級に整理されています。

- 10級 小学校1年生修了程度(80字)
- 9級 小学校2年生修了程度(240字)
- 8級 小学校3年生修了程度(440字)
- 7級 小学校4年生修了程度(640字)
- 6級 小学校5年生修了程度(825字)
- 5級 小学校6年生修了程度(1,006字)
- 4級 中学校在学程度(1,322字)
- 3級 中学校修了程度(1,607字)
- 準2級 高校在学程度(1,940字)
- 2級 高校卒業・大学・一般程度(2,136字)



##### ② 問題に回答する

ドリルでは、10問を3分間で答えます。

書き取りや読みは手書きで入力し、画数問題などは選択式ボタンで回答します。

1問ごとにこたえあわせをして進めていくので、その場で正答が確認できます。



##### ③ 成績を確認する

全問回答するか、制限時間が経過すると、成績が表示されます。

級により10問中7～8問以上正解すれば合格となります。

結果は自動集計されており、自分の成績や苦手な分野は

【学習りえき】から確認できます。





## 操作2 計算の正確性やスピードを養う

児童

小学校1年から6年までの四則演算の反復練習ができるドリル型の教材です。

手書きで筆算をして考えながら取り組みます。



### ① 問題のカテゴリーを選ぶ

ガイドメニュー【ためす・たいけんする】の【計算ドリル】をタップしてはじめます。

ログインしている学年に対応したドリルの一覧が開くので取り組みたい問題のカテゴリーを選びスタートします。

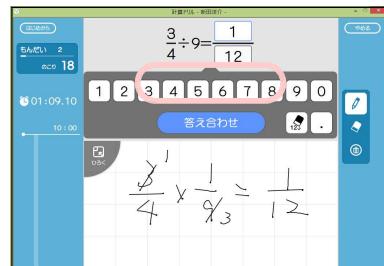


### ② 問題に回答する

画面上に問題が表示されるので数字をタップして回答を入力します。

画面の下部には筆算を手書きできるエリアがあり解き方を考えながら取り組みます。

1問ごとに**答え合わせ**をして進めていき間違った問題はその場で正しい答えを確認できます。



問題数は10~15問程度で、制限時間は5~10分です。

### ③ 成績を確認する

問題の8割以上正解すれば**合格**表示が出ます。

不正解だった問題の正答も確認することができます。



結果は自動集計され、自分の成績や苦手な分野は【学習りべき】から確認できます。



児童

### 操作3 身近なテーマで情報モラルについて学ぶ

ガイドメニュー【ためす・たいけんする】の【情報モラル】からはじめます。

#### ① 学習テーマを選ぶ

子どもたちにも身近な携帯電話やインターネットなどを扱う場面について、確認しながら学習するテーマを選択します。



#### ② ストーリーを読み進めて学ぶ

テーマを選んだら、ストーリー形式のシナリオを読み進めながら情報社会の危険性と回避方法を学んでいきます。

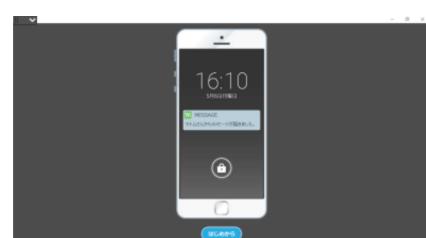


#### ③ 体験しながら学ぶ

ガイドメニューの【ためす・たいけんする】の【体験】からはじめます。

実際に体験して、【情報モラル】と併せて活用するとより深く理解できるツールです。

画面に表示されたスマートフォンやパソコン画面を操作する事で、情報モラルで説明している内容を疑似体験できます。



体験ツールの各教材は以下の情報モラルの教材と対応しています。情報モラルと併せてご使用ください。

情報モラル	体験ツール
04 個人情報を守ろう	相性占い
07 調べものをするときは	インターネット検索
09 パスワードはカギと同じ	パスワード
14 SNSでのきけん	お悩み相談
15 情報発信は慎重に	情報拡散

先生メニューの**教材**に教材の概要説明や、略案、授業の実践に必要なワークシート、提示教材が用意されています。

授業を行う前の準備として必要な情報が一通り揃うので短時間で取り組み始めることができます。  
(→p.64)



## 操作4 キーボード入力を身につける

児童

パソコン操作の基本スキルであるキーボード入力をゲーム感覚で練習できるソフトです。

クリア状況によってもらえる「認定バッヂ」やランキング機能など、子供たちのやる気を持続させる仕組みが用意されています。

ガイドメニュー【ためす・たいけんする】の  
【キーボード練習】からはじめます。

### ① 練習コースを選ぶ

児童のタイピングレベルに合わせて一文字ずつの入力や、単語入力、文章入力など練習コースを選択できます。



### ② 条件クリアで認定バッヂを取得する

各コースにはクリア条件が設定されており、条件を満たすために正確で速い入力が必要になってきます。



## 操作5 マウス・タッチの操作を身につける

児童

パソコンのマウス操作やタブレットのタッチ操作を練習できるソフトです。

操作が苦手な児童でもゲーム感覚で楽しく分りやすく学習を進めることができます。

ガイドメニュー【ためす・たいけんする】の  
【マウス・タッチ練習】からはじめます。

### ① 練習コースを選ぶ

【マウス練習】では、ダブルタップやドラッグなどの操作、【タッチ練習】では、タップやスワイプなどの基本操作を練習することができます。



### ② 解説に従い練習を進める

コースを選ぶと分りやすい解説が表示されます。

動物や虫を触ったり、追いかけたりしながら直感的にマウス・タッチの操作を学べます。





### ● One Point ● 日本語が入力できないときは

キーボード入力は、「日本語入力」設定になっている必要があります。「日本語入力」設定にするにはキーボードの「半角/全角」キーを押してください。

ATOKパレットが表示されればOKです。



## 6. 作品をつくる・表現する・伝える

### 6-1. カレンダーを作る

スマイル8には、児童の作品作りに便利な文書のひな形が多数収録されています。そのまま印刷したり、自由に編集して使ったりできます。

ここでは見栄えのするカレンダーを簡単に作る操作を解説します。

#### ■ 操作手順

活用するアプリ :



#### 操作1 カレンダーを作る

児童

ガイドメニュー【つくる・つたえる】の【作ってみよう】から始めます。



##### ① カレンダーのデザインを選ぶ

【ラベル】の【カレンダー】を選択し、用紙の選択画面はそのまま【OK】ボタンをタップします。

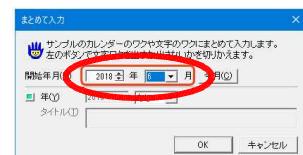
右側のパレットから好きなカレンダーのデザインを選びます。



##### ② 年月を変える

【まとめて入力】をタップして、開始年月を選択します。

【今月】ボタンを使うと素早く設定できます。



##### ③ 休日を変える

【カレンダー】ボタンをタップします。

編集中のカレンダー部分を選択して右側の設定画面

【スタイル】シートの【休日を決める】ボタンを押します。

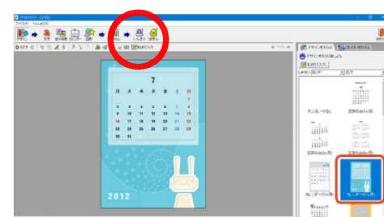
休日にしたい日にちを全て選択して【OK】ボタンを押します。



##### ④ 印刷する

【印刷】ボタンをタップします。

右側の設定画面の【いんさつする】ボタンを押します。



## 6-2.スライド教材を作る

スマイル8には、動きのあるプレゼン資料を作成できるアプリとして、はっぴょう名人が収録されています。

はっぴょう名人ではプレゼン資料やポスターだけでなく、普通教室で電子黒板やプロジェクターに投影できるスライド教材を簡単に作成できます。

### ■ 操作手順

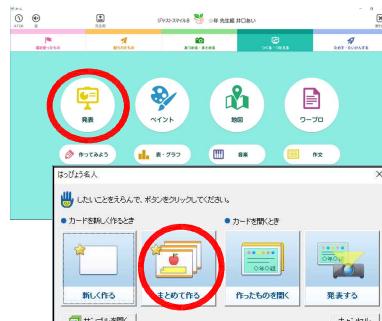
活用するアプリ： 発表



#### 操作1 英語クイズを作る

児童

ガイドメニュー【つくる・つたえる】の【発表】から始めます。  
【新しく作る】を選択して【まとめて作る】をタップします。



##### ① フォームを選ぶ

最初に教材のデザインを選びます。

ここでは「英語」の「What's this?」を選択して、  
【次へ】ボタンをタップします。



##### ② スライドにする絵や写真を選ぶ

次に、質問の題材となる画像を選びます。

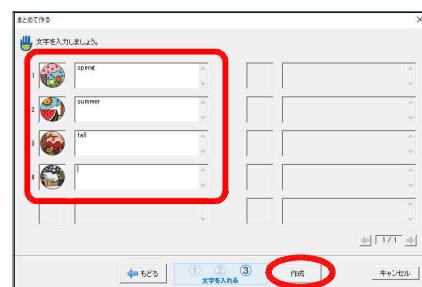
ここでは「18\_えいご」フォルダの「088\_春.GIF」  
を選択し【はる】ボタンを押します。夏・秋・冬のイラストも同様に取り込み【次へ】ボタンを押します。



##### ③ 文字を入力する

最後に画像に対応することばを入力します。

ここでは、春のイラストに「spring」と入力します。  
同様に、「summer」、「fall」、「winter」と入力します。  
入力できたら【作成】ボタンを押し、確認画面では、  
【はい】ボタンを押します。

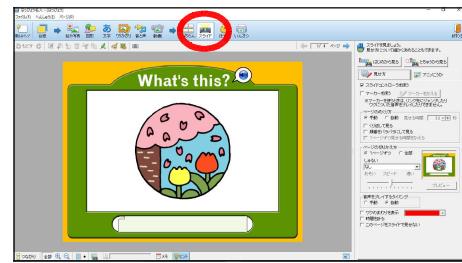


#### ④ できた教材を全画面再生する

設定した内容で、スライド教材ができあがります。

【スライド】をタップし、右の操作パネルの  
【はじめから見る】から全画面再生できます。

再生中にふせん部分をタップすると、そこからふせんがはがれて設定した文字が現れる演出が設定されています。



電子黒板やプロジェクターに表示して英語クイズとして利用できます。

他にも、漢字の部首当てクイズや都道府県名当てクイズなどが作成できます。

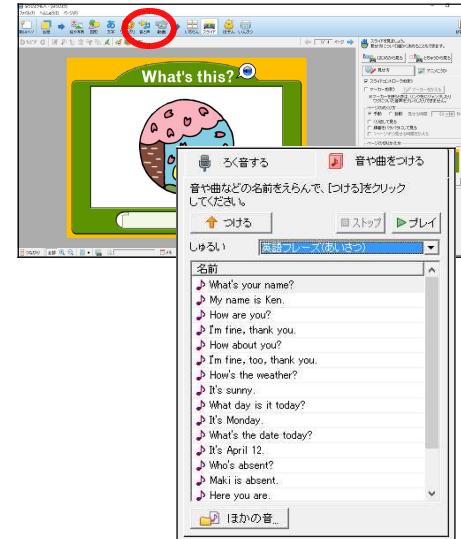


#### ● One Point ● その他の機能

【音と声】では、ページを開いたときや、枠をタップしたときに音を鳴らす設定ができます。

効果音や英単語英語フレーズの音声サンプルも多数収録されています。

マイクから録音してオリジナルの音をつけることもできます。



## 6-3.地図を素早くきれいに描く

道路や川を書き、イラストや地図記号を配置するだけで、見栄えのよい絵地図が作成できます。地域の様子について調べた内容を、オリジナルの地図にまとめる際に便利です。

### ■ 操作手順

活用するアプリ：



#### 操作1 地図を作成する

児童

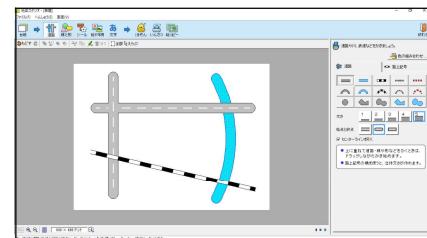
ガイドメニュー【つくる・つたえる】の【地図】から始めます。

【新しく作る】を選択し、メニューの【新しく作る】をタップします。



##### ① 道路や川、路線を描く

【道路】をタップすると、右側のパネルに道路などの部品ボタンが出ます。



【まっすぐな道路】が選択された状態で、白紙のキャンバス上をなぞるとまっすぐな道路が描けます。

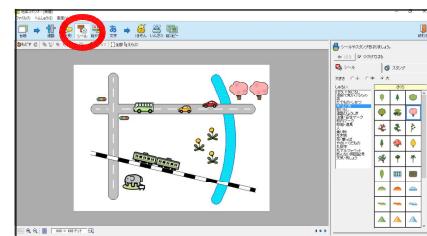
始点でタップした後、終点でタップして道路を描く方法もあります。

道路の幅やセンターラインの有無を設定すると、さらに道路らしさが出ます。

まっすぐな道路以外に、曲がった道路、線路や川も加えてみましょう。

##### ② シールや地図記号を貼る

【シール】ボタンをタップします。右側のパネルから貼りたいシールを選び、貼りたい箇所でタップします。



【えらぶ】をタップすると、貼り付けたシールをタップして選択し、大きさや角度などを調節できます。

##### ③ 地図に説明の文字を書く

【文字】ボタンをタップします。

右側の入力枠内に文字を入力して【はる】をタップすると、文字枠が貼りつけられます。

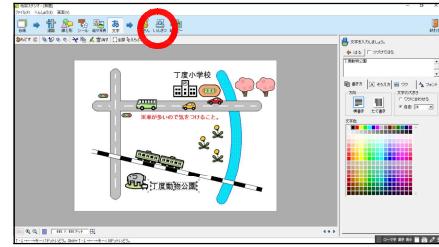
文字枠はドラッグして好きな位置に移動できます。





### ● One Point ● 地図を他のソフトに貼り付ける

絵コピーをタップすると、できあがった地図をWindowsのクリップボードに絵としてコピーし、他のアプリに貼り付けることができます。



## 6-4. 発表動画を編集する

教員による動画提示だけでなく、児童においても調べたことや取り組みなどを動画にまとめてプレゼンする、といった機会が増えています。動画ツールは、児童でも手軽に利用でき、メディア特性の理解にも役立ちます。

### ■ 操作手順

活用するアプリ：



動画



#### 操作1 素材(動画・画像)を準備する

児童

ガイドメニュー【あつめる・まとめる】の【動画】から始めます。

【新しく作る】をタップして起動します。

##### ① カメラで撮影する

画面左上のボタンから素材となる動画や画像を取り込みます。

【カメラ】ボタンでタブレットのカメラを使って動画や写真を撮影します。

撮影後に【使う】をタップすると、素材として取り込まれます。



##### ② 既存の写真や動画を取り込む

すでに撮った動画や写真、使いたい画像やイラストなどは、【写真・動画】から取り込みます。

※ 読み込める動画形式：avi/mov/wav/mp4

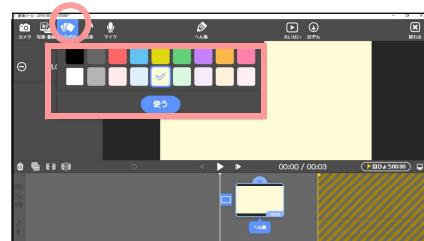
※ 読み込める画像形式：jpeg/png/gif/bmp



##### ③ いろがみを使って動画を区切る

色を決めて、静止画の素材を作成できます。

編集で文字を載せてタイトルページにしたり、シーンのつなぎ目に挟んでクッションを設けたりする場合に便利です。

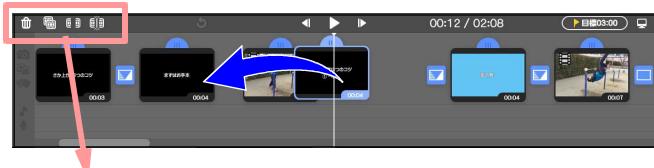




## 操作2 ストーリーを構成する

### ① 素材を並べる

並んだ素材の上の部分をつかんで動かすと、順序を変えることができます。



左上のボタンでは、素材の削除やコピー、分割などができます。



## 操作3 気づいた事や意見などを書き込む

児童

素材の編集画面では、細かい編集ができます。

### ① 手書きや文字入力で書き込む

注目してほしい箇所にペンで書き込んだり、文字を載せたりできます。

ペンで書き込んだところは緑色のバーで、文字を載せたところは黄色のバーで表示され、タップして表示タイミングを変えることができます。



### ② 隠したい箇所にぼかしを入れる

使いたい写真や動画の中に許可を得ていない人の顔や、表札、車のナンバープレートなどが映り込んでいるとき、ぼかしをつけて配慮することができます。ぼかしは、紫色のバーで表示されます。



### ③ 詳しく見たい部分を大きくする

注目させたいところを選ぶと、その部分を大きくズームして見ることができます。

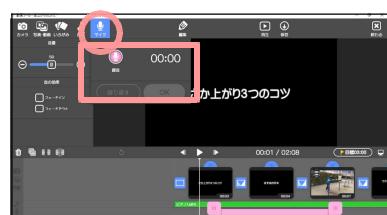


## 操作4 動画にナレーションをつける

児童

### ① 音声を録音して貼付ける

マイクをタップするとナレーションを録音することができます。録音したナレーションはピンクのバーで表示され、文字などと同様にタップして調整できます。





## 操作5 作った動画を確認する

### ① 動画を再生する

【再生】をタップすると再生画面が開きます。

再生中に注目してほしい部分をタップすると、ポインターが表示されます。

左下の【ペン】ボタンで書き込むこともできます。



## 操作6 動画を保存する

### ① 保存形式を選んで保存する

【保存】ボタンで作った作品を保存することができます。

普段の保存は「動画ツール形式(jmpj)」を選びます。



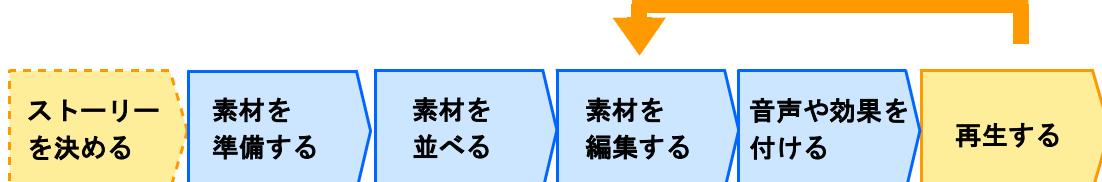
完成した動画を他のパソコンでも再生できるように書き出すときは、「動画形式(mp4)」で保存します。

※ 動画形式(mp4)の保存には、数分から数十分かかる場合があります。



### ● One Point ● 事前にシナリオを練っておく

動画作成は作業に入る前にどんな動画を作るのか、テーマや流れをどうするか、よく考えておくとスムーズに作成できます。  
シナリオカードなどを使ってストーリー展開を書き出し、グループで話し合うとよいでしょう。



繰り返し



### ● One Point ● 動画の途中に、静止画で説明する

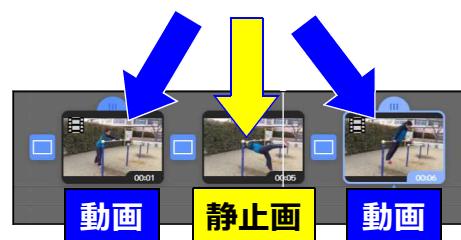
動画の途中で説明したいところで、



をタップすると、現在の編集位置で動画が分割され、間に静止画が挿入されます。



静止画に文字やペンで書き込めば、動画を途中で止め、説明するカットを入れることができます。



### ● One Point ● 市販の音楽著作物の利用について

動画のBGMとして、市販されているCDなどの音楽著作物(以下「市販の音楽」と略)を利用する場合は、著作権にご配慮ください。

#### 許諾なく利用できる例 :

- ・ビデオ編集の授業で作成する動画に、市販の音楽を利用する
- ・文化祭で上映する動画作品のBGMとして、市販の音楽を利用する
- ・体育のダンスの見本動画など、授業で使う教材動画に、教育上必要な範囲で市販の音楽を利用する (ただしその教材を校内LANサーバーに蓄積したり、他の教員にも共有したりする場合は許諾が必要)

#### 事前に許諾が必要な例 :

- ・市販の音楽をBGMとして利用した、運動会の記録ビデオや卒業記念の動画作品などを、DVDやBlu-rayなどのメディアに複製して児童生徒や保護者に配布したり、学校Webサイトに掲載する (配布・公衆送信には許諾が必要)
- ・PTAの会合や、教員が集まる部会や研究会で、市販の音楽をBGMとして利用した動画作品を利用する (「授業の過程」での利用ではない)

学校での音楽著作物の取り扱いについては、下記Webサイトなどもご参照ください。

- ・学校での音楽利用について (一般社団法人日本レコード協会)  
[http://www.riaj.or.jp/f/leg/copyright/education/qa\\_jugyou.html](http://www.riaj.or.jp/f/leg/copyright/education/qa_jugyou.html)
- ・学校で音楽を使うときには (一般社団法人日本音楽著作権協会)  
<http://www.jasrac.or.jp/park/inschool/>

## 6-5.音楽を使った表現活動をする

発表資料のBGMや学級の歌、卒業記念の歌など簡単な操作で曲作りを体験することができます。また、同じ楽譜を楽器を換えて演奏させることでどんな印象の違いがあるかを自分の言葉で表現させるなど、音楽に親しみ理解を深める活動に最適です。

### ■操作手順

活用するアプリ： 音楽



#### 操作1 作曲体験をする

児童

ガイドメニュー【つくる・つたえる】の【音楽】から始めます。

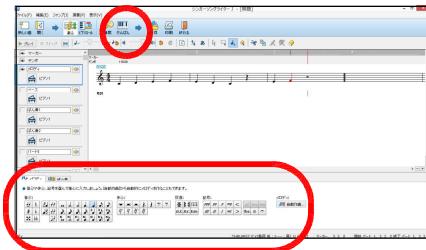
【新しく作る】を選択し、メニューの【新しく作る】をタップします。

##### ① 五線譜をタップして音符・休符を置く

画面下の音符の一覧から四分音符などをタップで選択し、五線譜上の入力したい音階の場所でタップすると、音が入力できます。

これを繰り返して、メロディを作成していきます。

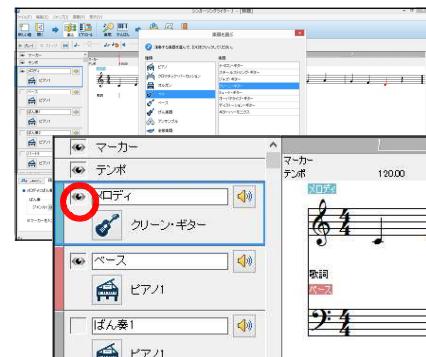
【けんばん】ボタンでソフトウェア鍵盤を表示させて直感的に入力したり、【鼻歌】ボタンでマイクから鼻歌入力することもできます(鼻歌は初期設定が必要)。



##### ② 楽器を変える

左のパート表示の楽器のボタンをタップすると、そのパートの楽器を変えることができます。

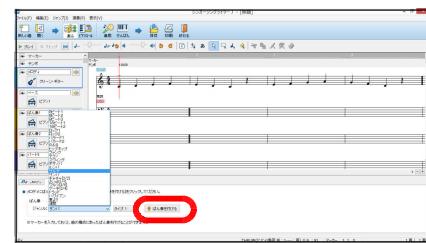
パート表示左の四角をタップすると目のマークが入り、新しいパートを追加できます。



##### ③ 自動伴奏をつける

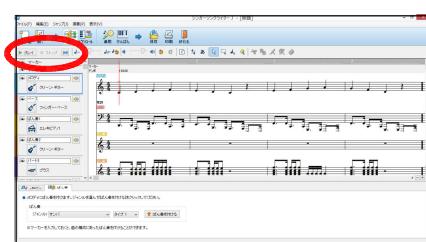
下のシートを【伴奏】に切り替え、好きなジャンルを選んで【伴奏を付ける】ボタンをタップします。

入力したメロディを解析し、それに沿うような伴奏が自動的に追加されます。



できあがった曲を再生するときは、カーソル位置を先頭にしてから【プレイ】ボタンを押して再生します。

【頭出し】ボタンを使うと便利です。

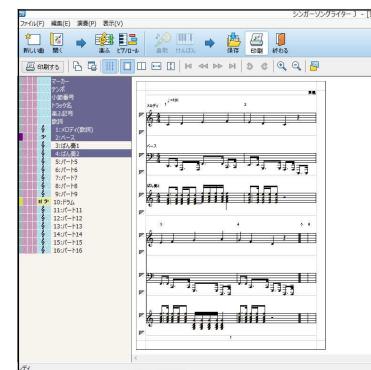




### ● One Point ● 音楽系のクラブ活動でも使える

楽曲の保存形式は独自(\*.lt6)ですが、ほかの音楽作成ソフトとの共通形式 (\*.mid/midi)の読み書きもできます。

また、楽譜印刷機能もあり、パートを選んでパート譜を印刷することも可能です。



## 7. こんな場面で手助けになる先生用の便利機能

### 7-1. 活用例や操作方法を参照したい

スマイル8のアプリを授業で活用する際に、各教科での使い方やアプリ自体の操作方法を詳しく解説した資料が収録されています。

#### ■操作手順

活用するアプリ：  教材  マニュアル



#### 操作1 カリキュラム・略案を確認する

先生

先生メニューの【教材】をタップすると、教科・単元の一覧が表示されます。

画面上部のプルダウン項目を使うと教科や学年を絞り込むこともできます。

各テーマの画面では【教科概要】【使い方】からアプリを使って各教科でどのようにタブレットを活用すればよいか、活用タイミングなどが参照できます。

【アプリ】ではそのまま授業で使える教材データが収録されています。

【略案】から文書形式の略案を開くことができます。

学習のねらいやICT活用のポイント、授業の流れを参考ください。

収録されている各教材データは、自由に書き換えて使えます。授業に合わせてカスタマイズも可能です。


#### 操作2 マニュアルで操作方法を調べる

先生

先生メニューの【マニュアル】をタップすると、各アプリの操作方法がわかるマニュアルが参照できます。

写真付きで手順が掲載されていますので、詳しい操作方法が知りたいときにご活用ください。

【使い方ビデオ】をタップすると、主要なアプリの操作の流れを動画で確認することができます。

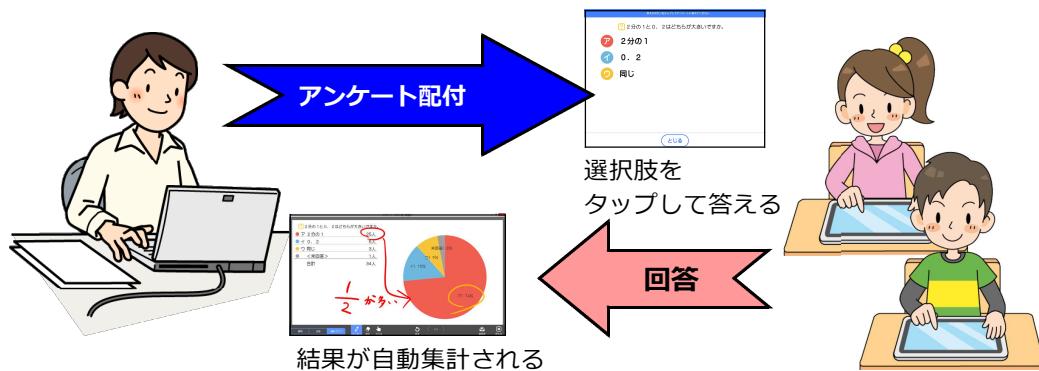
※閲覧にはインターネット接続が必要です。


## 7-2.簡単に意見調査をする

先生機と児童機とをつないで即席のアンケートができます。  
授業の導入での意識調査や理解度チェックなどに活用できます。

### ■ アンケートの流れ



### ■ 操作手順

活用するアプリ： アンケート



#### 操作1 アンケートを作成し、配付する

先生

アンケートは、先生用メニューの【アンケート】からはじめます。

##### ① アンケートの形式を選ぶ

アンケートでは、以下の2種類を実施できます。

- ・普通のアンケート(設問と選択肢を決められる)
- ・チケットアンケート(選択肢が固定されている)

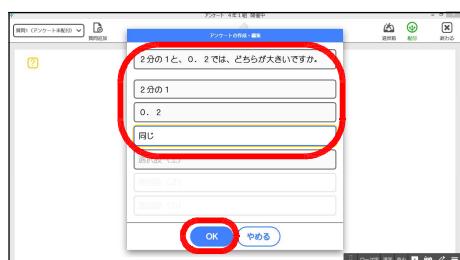


ここでは、**普通のアンケート**をタップし、実施する**年組**を選択して【OK】ボタンをタップします。

##### ② アンケートを作って配る

質問内容と選択肢、資料画像を設定する画面が出るので、それぞれを入力して【OK】ボタンをタップすると回答画面が表示されます。

これでよければ、右上の【配付】をタップしてアンケートを開始します。



※アンケートをその場で実施せず保存しておくこともできます。



## 操作2 アンケートに回答する

児童

### ① 選択肢を選んでタップ

児童がスマイル8にログインしていると、先生が配付したアンケートが自動的に開くので、選択肢のボタンをタップして回答します。

児童はいつでも、ボタンを押し直して別の答えに変えることができます。



## 操作3 先生機で結果を確認し、まとめを行う

先生

児童が回答した内容は、先生機の画面に結果表示されます。

### ① 回答の集計結果を確認する

画面左下の【集計グラフ】タブをタップして画面を切り替えると、回答結果がグラフで表示されます。  
ペン機能で注目点や講評などを書き込んで示すこともできます。



### ② 児童の回答状況を確認する

【回答】タブではだれがどの答えを回答したか、一覧表示で確認することができます。

※この一覧は、道具箱からCSVで保存も可能です。

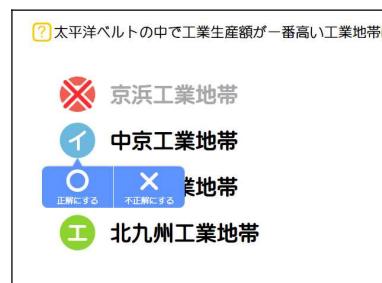
番号	名前	回答	内容
中浦久美さん	ア	2分の1	
丸山莉さん	ア	2分の1	
丹後智宏さん	イ	0. 2	
龜井雅史さん	ア	2分の1	
加藤冕子さん	ア	2分の1	
原一枝さん	ア	2分の1	

### ③ アンケート（クイズ）に正解を表示する

【質問】タブ画面に切り替えると、選択肢をタップして次のような操作ができます。

**【正解にする】** 児童機の回答画面で、選んだ選択肢に○が表示されます。

**【不正解にする】** 児童機の回答画面で選択肢に×が表示され、その選択肢が選べなくなります。



### ● One Point ● プチアンケートで素早く意見を集める方法

プチアンケートでは、あらかじめ用意されている選択肢のセットを選ぶだけで、すぐにアンケートを開始できます。

プチアンケート	
<input checked="" type="radio"/> わかった / わからない	<input type="radio"/> はい / いいえ
<input type="radio"/> はい / いいえ / わからない	<input type="radio"/> YES / NO
<input type="radio"/> ○ / ×	<input type="radio"/> ア / イ / ウ / エ / オ
<input type="button" value="開始"/>	<input type="button" value="やめる"/>

## 7-3. 学級を越えて子供たちの活動を把握する

先生機と児童機との接続方法は2パターンがあり、「チャンネル」と呼んでいます。

通常の授業で児童が自身の年組でログインすれば自動的につながる「年組用チャンネル」と、クラブ活動や合同授業で、児童の年組がばらばらな状態でもこの場にいる全員がつながる「番号指定チャンネル」です。

先生が子どもの活動状況を確認する際に、授業の形式によって使い分けると便利です。

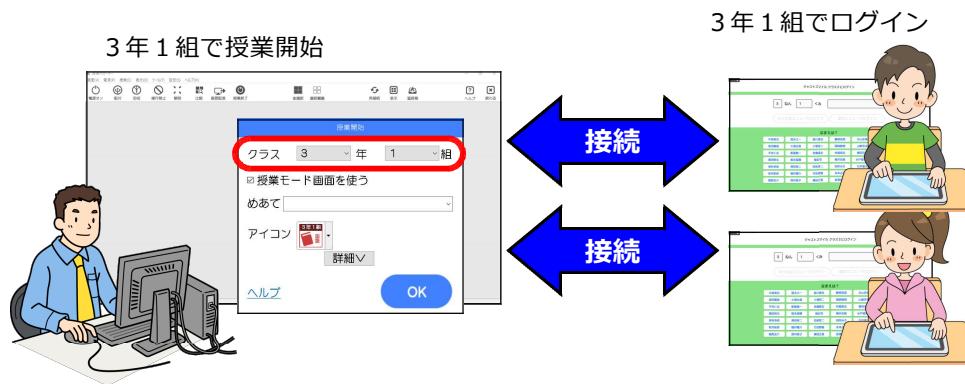


### 操作1 チャンネルを選ぶ

先生

#### ① 年組用チャンネルを使う

通常のクラス内の授業では、先生は授業サポートの授業開始画面の「クラス」で年組を指定するだけでその年組でログインした児童機と自動的につながります。



#### ② 番号指定チャンネルを使う

クラス単位の枠組みではなく、複数組で合同授業や活動を行う場合、またクラス内で複数の教室に分かれて別々の活動を行うなどの場面では、番号指定チャンネルを利用します。

先生は授業サポートの授業開始ダイアログの【詳細部分】で、「チャンネル番号を指定する」にチェックを入れ、チャンネル番号を指定します。

児童は、画面の上部にある黒い部分をタップすると、アシストボタンが表示されるのでアシストボタンの【チャンネル】ボタンをタップして、先生と同じチャンネル番号を選ぶと、先生機と接続されます。



※標準的な環境では年組用チャンネルを利用できるようになっていますが、

導入設定によっては、番号指定チャンネルが標準になっている場合もあります。

## 7-4.名簿を編集する

スマイル8にログインするときの名簿の作成・編集は、先生機の「ジャストスマイル 管理メニュー」の「名簿作成・編集」から行います。



### 操作1 名簿管理ツールの画面を確認する

先生

The screenshot shows the 'Class List Management Tool' window. At the top left, there's a user icon and the text '先生'. The main area has three numbered callouts:

- ① コマンドバー**: Points to the toolbar at the top of the window.
- ② 年組一覧**: Points to the tree view on the left side where classes are listed by year and group.
- ③ 名簿一覧・名簿カード**: Points to the right side of the window where student records are displayed in a grid format, and below it, a detailed student card is shown.

#### ① コマンドバー

よく使う機能が、大きなボタンで並んでいます。

#### ② 年組一覧

年組がツリー表示されており、クリックすると右側の一覧表示が絞り込まれます。

#### ③ 名簿一覧・名簿カード

②で選択した年組に所属する児童が、上部に一覧表示されます。

下部の名簿カード部分で、現在選択されている児童の情報を編集できます。



### 操作2 組を設定する

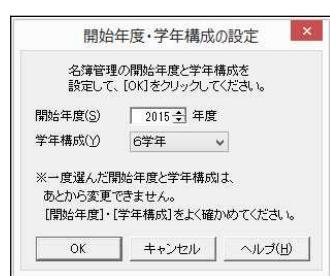
先生

初めて名簿管理ツールを起動したとき、右のようなダイアログが表示され、名簿の年度、学年構成の初期設定を行います。

※この設定は後から変更できないのでご注意ください。

初期状態では、各学年に1組と2組が用意されています。

組の数や、組の名前を変える場合は、から行います。





## 操作3 名簿を登録する

先生

ここでは、表計算ソフトなどで作った名簿ファイルを取り込む手順を紹介します。

### ① 名簿の取り込み

- ① 表計算ソフトなどで、右のような名簿ファイルを作成します。

※重複する「名前」のユーザーは登録できません。

同姓同名の児童は、記号などで区別してください。

例：田中一郎○ 田中一郎◇

A	B	C	D	E	F
番号	名前	ふりがな			
1	有泉 歩夢	ありいすみ あゆむ			
2	飯田 涼	いいだ れん			
3	板井 美桜	いたい みお			
4	宇賀神 健太郎	うかじん けんたろう			
5	薄井 ひなうすい ひなた				
6	江口 莉緒	えぐち りお			
7	緒方 悠	おがた ゆう			
8	押川 瑞星	おしかわ りゅうせい			
9	上里 光希	うえさと みづき			
10					

- ② 名簿管理ツールの



で、作成した名簿ファイルを指定して開きます。

- ③ 項目の割り付けダイアログで、左右の対応する

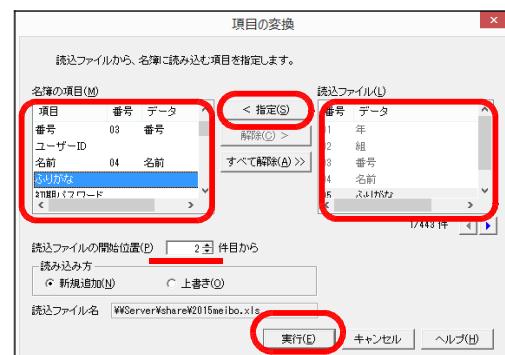
項目をクリックして選択し、中央の【< 指定】ボタンをクリックして割り付けます。

すべての項目の指定が終わったら、【実行】ボタンをクリックします。

※読み込んだファイルの1件目が見出しの場合は、2件目からを指定して読み込みます。

※読み込み方の新規追加では、今の名簿に加えて読み込んだユーザーを登録します。上書きでは、

今の名簿は破棄して読み込んだユーザーだけを登録します。



- ④ 編集画面に読み込まれた名簿が問題なければ、



で編集内容を確定します。

※スマイルクラス2や個人フォルダを利用しているユーザーがいる時は、名簿の反映はできません。

名簿反映は、利用者がいないタイミングで行ってください。



## 操作4 転入・転出処理を行う

先生

年度の途中で児童の転入出がある場合は、次の手順で名簿を修正します。

### ① 転入処理

- ① 年組一覧で、転入する児童の年組をクリック。

- ② コマンドバーの をクリック。

- ③ 右下の名簿カード部分に入力。

- ④ を実行



## ② 転出処理

- ① 年組一覧で転出する児童の年組をクリック。
- ② 名簿一覧から、転出する児童をクリック。

③ コマンドバーのを クリックすると確認のメッセージが表示されるので、【OK】をクリック

④ を実行。



※転出した児童のマイフォルダ内のファイルは、作品フォルダへ移動されます。



## 操作5 年度更新を行う

先生

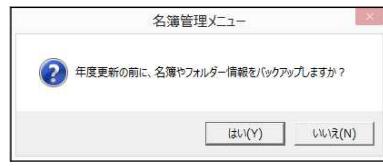
年度更新は、次の手順で行います。

### ① 年度更新を実行

ジャストスマイル 管理メニューを開き、【年度更新】をクリックします。



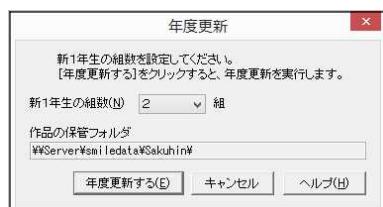
現在の名簿やフォルダーをバックアップするか確認するダイアログが出るので、バックアップを行う場合は、【はい】をクリックして保存先を指定します。  
バックアップしない場合は、【いいえ】をクリックします。



次に、年度更新後の新1年生の組の数を指定します。

【年度更新する】をクリックすると、確認画面が表示されるので、【はい】をクリックします。

「更新しました」とのメッセージが出たら、【OK】をクリックします。



※この時点では、年度更新後の状態はまだ反映(年度更新が確定)されていません。

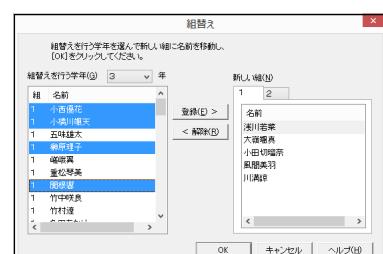
### ② 新学年の名簿を確認し組替えを実行

名簿作成・編集画面を開き、名簿を確認します。

旧1～5年生は、それぞれ学年が繰り上がって、新2～6年生になっています。

旧6年生は、名簿から削除されています。

新1年生は組のみがある状態なので、ユーザーの登録を行います。



組替えがあった場合は【組替え】をクリックして、クラスの振り分けを行います。



※表計算ソフトなどで、組替えを処理した名簿を読み込ませて名簿を一括更新することも可能です。

### ③ 編集内容を確定

【名簿反映】を実行します。



※「☆年」に所属するユーザーは、年度更新の対象外です。



### ● One Point ● 名簿を使わない運用の場合にできること

スマイル8は名簿を使わない運用も選択できますが、その場合は以下の制限があります。

**利用できないもの**：デジタルもぞう紙、学習履歴管理、デジタルノート(先生用)、アンケート、アップロードツール

**制限があるもの**：マイフォルダツールでの配付と回収ができません。漢検ドリルの学習結果が記録されません。



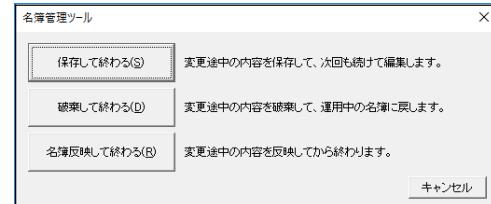
### ● One Point ● 名簿の反映と途中保存について

名簿編集は、



を実行するまでは確定されません。

名簿編集中に、名簿反映をせずに編集画面を終わると、右のようなダイアログが表示されます。



**保存して終わる**を選ぶと、編集中の名簿が自動的に保存され、次回名簿管理ツールを開くと、その状態から作業が再開できます。

**破棄して終わる**を選ぶと、編集中の名簿は破棄され、次回名簿管理ツールを開くと、現在運用されている名簿を読み込みます。

**名簿反映して終わる**を選ぶと、編集中の名簿の内容でサーバーに反映処理を行います。



### ● One Point ● 作品フォルダについて

年度更新を行い、名簿の反映を実行すると、児童のマイフォルダに保存されていたすべてのファイルは、作品フォルダへ移動され、マイフォルダは空に戻ります。

※運用設定によっては、作品フォルダへの移動は行われません。

去年までの作品を確認したい場合は、マイフォルダツールを開き、作品フォルダから確認することができます。

---

## ジャストスマイル8 セミナーテキスト

---

平成30年7月 第1版

編集・制作 株式会社ジャストシステム インストラクタセンター

発行者 関灘恭太郎

発行所 株式会社ジャストシステム

〒163-6017 東京都新宿区西新宿6-8-1 住友不動産新宿オーフタワー

©2018 株式会社ジャストシステム

- 本テキストの一部、あるいは全部を無断で複写複製(コピー)することはできません。
  - 「ジャストスマイル8」は株式会社ジャストシステムの著作物であり、「ジャストスマイル8」にかかる著作権、その他の権利は株式会社ジャストシステムおよび各権利者に帰属します。
  - その他記載された当社の製品名称は株式会社ジャストシステムの登録商標もしくは商標です。
  - 「シンガーソングライターJ」(C)INTERNET Co.,Ltd. 2009-2016
  - よくあるお問い合わせや最新情報はサポート情報サイトへ。 [support.justsystems.com](http://support.justsystems.com)
-

