

ジャストスマイル クラス セミナーテキスト



目次

このテキストでは、小学校向けタブレット活用統合ソフト「ジャストスマイル クラス」の授業での活用方法と、各ソフトの基本操作をご紹介します。

各ソフトの機能詳細については、ジャストスマイル クラスのガイドメニューの「先生用」に「マニュアル」が収録されておりますので、併せてご参照ください。

項目	内容
1. はじめに	1-1. ジャストスマイル クラスとは 2 1-2. Windows 8 の基本操作 4 1-3. スマイルクラスの起動、 ログインとガイドメニュー 6
2. あつめる・まとめる	2-1. マイフォルダ（マイフォルダツール） 10 2-2. くらべる（くらべるツール） 12 2-3. もぞう紙（デジタルもぞう紙） 14 2-4. カード（シナリオカード） 22 2-5. ノート（デジタルノート） 24
3. つくる・つたえる	3-1. 発表（はっぴょう名人） 30 3-2. ペイント（スマイルペイント） 34 3-3. グラフ（グラフ作成） 36 3-4. 地図（地図スタジオ） 38 3-5. ワープロ（一太郎スマイル） 40 3-6. 日本語入力（ATOKスマイル） 42 3-7. 作ってみよう 44
4. 教材	4-1. 国語・算数・理科・社会 （シミュレーション教材） 46 4-2. 漢検ドリル（チャレンジ！漢検） 48 4-3. 計算ドリル 49 4-4. 情報モラル （情報活用教材「情報モラルのタマゴ」） 50 4-5. キーボード練習 （情報活用教材「キーボード入力レッスン」） 51 4-6. 学習りれき（学習履歴管理） 52
5. 先生専用機能など	5-1. 授業支援（授業サポーター） 54 5-2. 授業ツール 60 5-3. アシストボタン 62 5-4. マニュアル 63
6. 模擬授業案	6-1. 5年 理科「ふりこの長さと1往復の時間」 66 6-2. 5年 算数「台形の面積の求め方を考えよう」 82 6-3. 5年 総合「日本の素晴らしさを伝えよう」 96

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

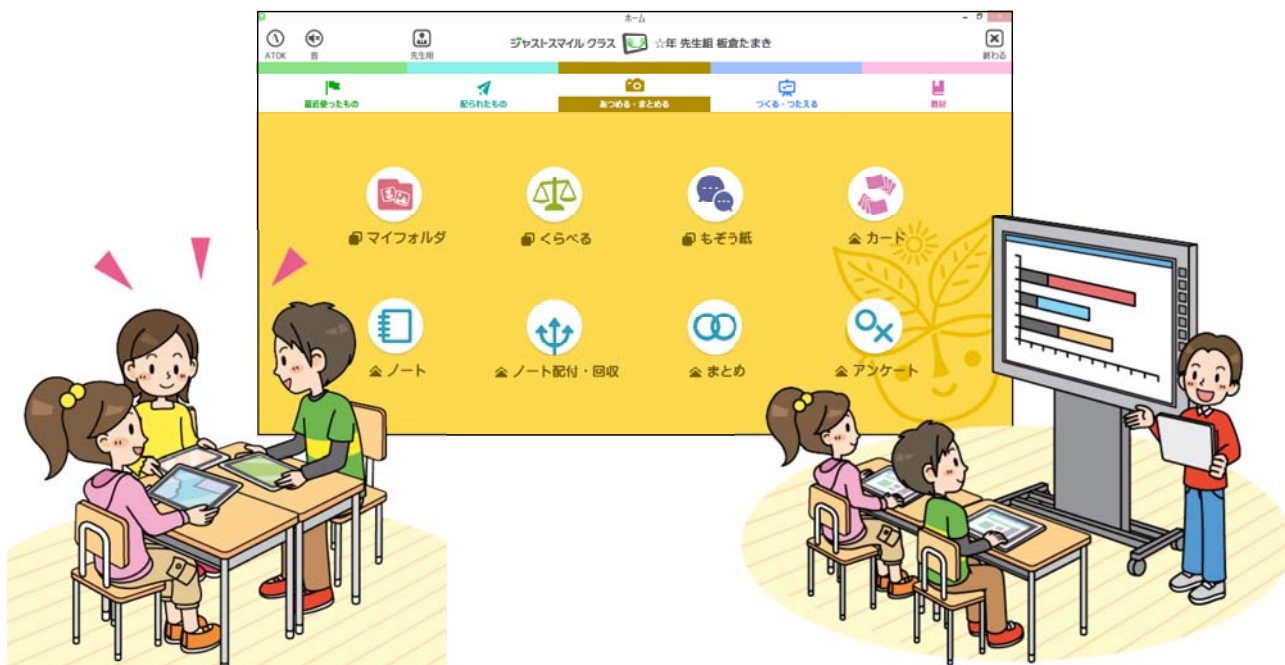
操作解説パート

スマイルクラスに搭載されている
さまざまなソフトの使い方をご紹介します。



1-1. ジャストスマイル クラスとは

「ジャストスマイル クラス(以下、スマイルクラスと略記)」は、小学校のさまざまな場面で、タブレットPCを学びに活かすための統合ソフトです。タッチやカメラといったタブレットPCの特徴を生かして子どもたち自身が授業で活用できる、さまざまなソフトが入っています。



スマイルクラスは、おもに3つのソフト群で構成されています。

活用

タブレットPCの特性を生かしたソフト

- ・デジタルノート
- ・くらべるツール
- ・シナリオカード など

学力

学力・情報活用能力の育成を支援する教材・ソフト

- ・国・算・理・社のシミュレーション教材
- ・漢検ドリル・計算ドリル
- ・情報モラルなどの情報活用教材 など

安心

使い慣れたジャストスマイルの定番ソフト

- ・はっぴょう名人
- ・一太郎スマイル
- ・ATOKスマイル など

そのほか、先生機には授業支援機能も搭載されています。

- スマイルクラスは、以下の構成で動作します。

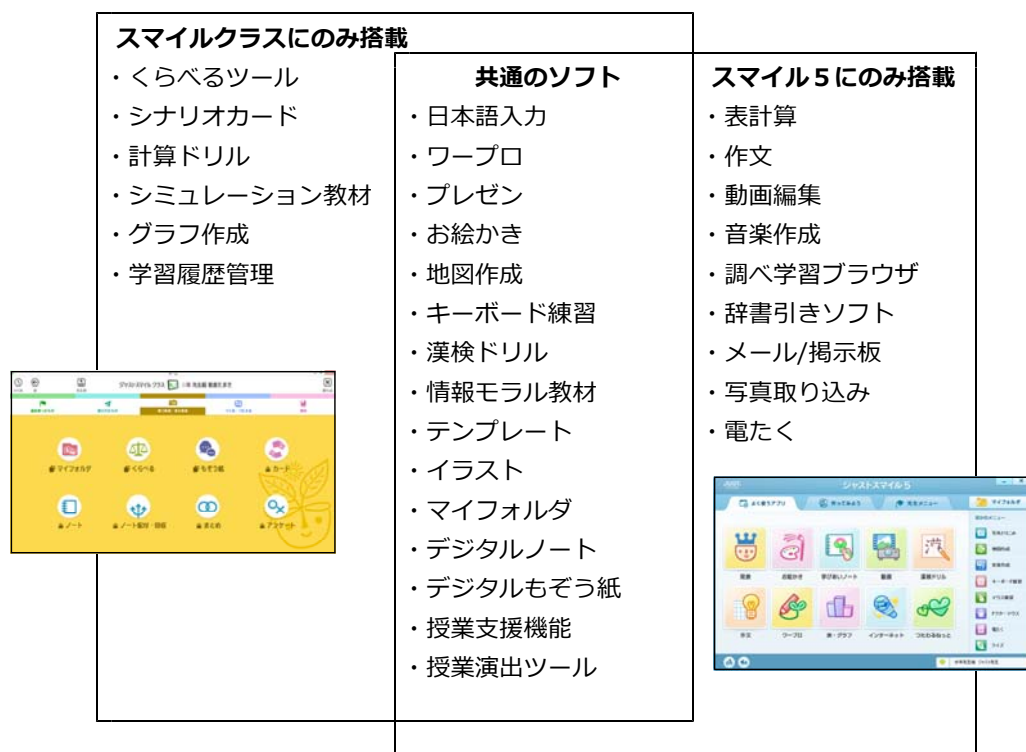


- ※ 無線などでネットワークに接続し、サーバーと通信できる環境ですべての機能が利用できます。ネットワークに接続していない場合は、一部の機能は利用できません。
- ※ スマイルクラスでは、児童一人ひとりの利用状況を記録するため、あらかじめ名簿の設定が必要です。名簿が設定されていない場合、一部の機能がお使いいただけません。



● One Point ● スマイルクラスとジャストスマイル5との違い

スマイルクラスでは、ジャストスマイル5の基本的なソフトに加え、タブレット活用に便利なツールを搭載しています。ジャストスマイルで作成したワープロやプレゼンなどのデータは、スマイルクラスでも開くことができます。搭載されているソフトは、以下の図のような関係になっています。



※ ひとつの学校で、パソコン教室にはスマイル5、普通教室用タブレットPCにはスマイルクラス、のように混在利用いただくこともできます。その場合、両ソフトのサーバーを一本化し、名簿や個人フォルダ内のデータなどは共通化することができます。

1-2. Windows 8 の基本操作

スマイルクラスは、Windows 8 (8.1を含む。以下略)の動作するタブレットPCで利用します。
ここでは、Windows 8 の特徴的なタッチ操作について、おさらいしておきます。

※ タッチに対応していない機種では、タッチ操作はできません。マウス等でご利用ください。

※ 以下の画面は、Windows 8.1 のものです。

確認 起動とスタート画面

① タブレットPCの電源ボタンを押します。

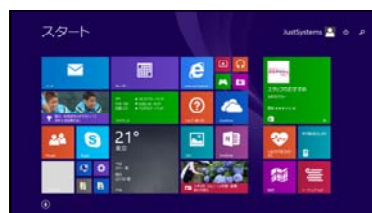
② Windows 8 が起動します。

必要な場合は、所定のユーザー名とパスワードで、Windowsにサインインします。

※設定により、サインインの画面は表示されない場合もあります。

③ 右のような**スタート画面**が表示されます。

※設定により、タイルの配置や色などは異なる場合があります。



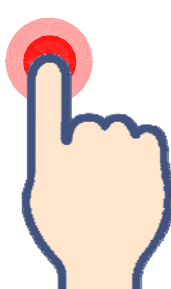
確認 タップ、長押し、スワイプ

以下は、Windows 8 のタッチ操作の基本です。



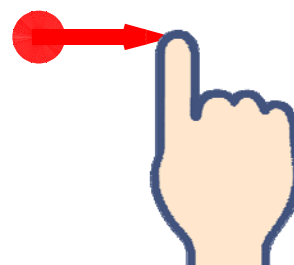
タップ

画面の1カ所に
軽く触れてから
指を離す



長押し

画面の1カ所に
触れたまま1秒
待ってから指を離す



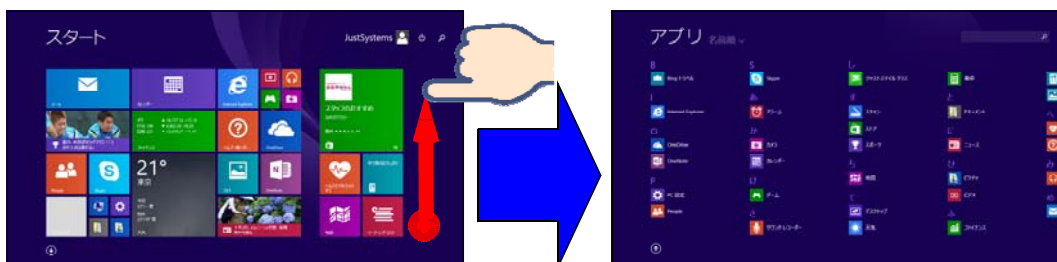
スワイプ

画面に触れたまま
指を滑らせてから
指を離す

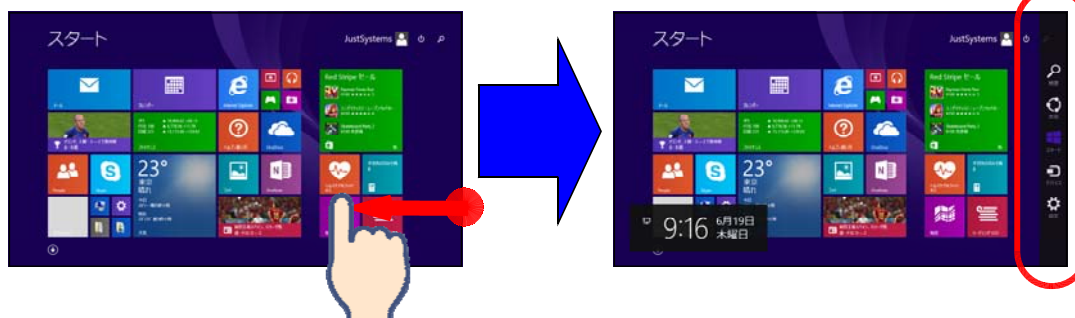
確認 スワイプによる操作

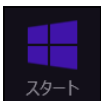
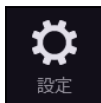
●スタート画面の時、上にスワイプ：詳細なメニューを表示 (Windows 8.1の場合)

※Windows 8 の場合は画面下からスワイプし、画面右下に出る**すべてのアプリ**をタップします。



- 画面の右端から内側にスワイプ：各種設定のできる**チャーム**を表示



チャームは、いつでも呼び出せます。
チャームの中には、いつでもスタート画面に戻る  ボタンや、
コントロールパネルを出す  ボタンなどがあります。



● One Point ● 専用ペンでは、マウスと同じ操作に

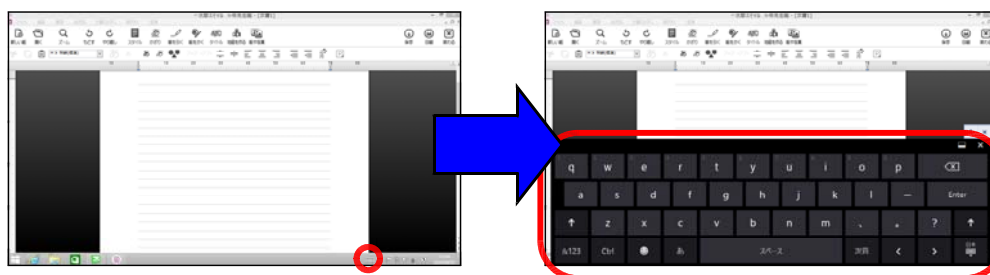
Windows 8 では、専用のペンがある機種もありますが、
専用ペンで操作する場合は、指で行うスワイプは行えず、
マウスと同じ操作方法になります。

詳しい操作方法については、機種のマニュアル等をご参照ください。



● One Point ● タスクバーからソフトキーボードを呼び出せる

Windows 8 のタスクバー右下の  をタップすると、
タッチキーボードが出てきます。



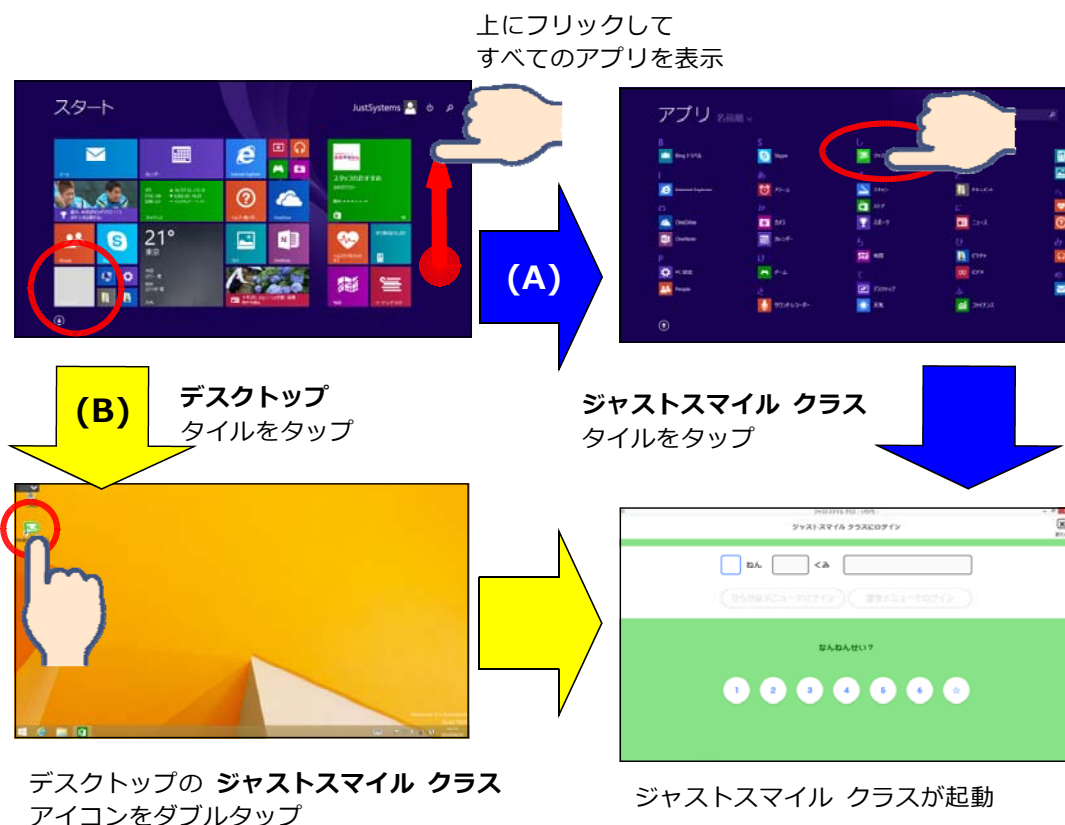
1-3. スマイルクラスの起動、ログインとガイドメニュー

確認 スマイルクラスの起動方法

スマイルクラスを起動する方法は、2つあります。
どちらで操作してもかまいません。

(A) スタート画面のアプリ一覧から、**ジャストスマイル クラス**のタイルをタップ

(B) スタート画面から**デスクトップ**のタイルをタップして、デスクトップ画面の**ジャストスマイル クラス**のアイコンをダブルタップ



操作 スマイルクラスへのログイン

スマイルクラスを利用するときは、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 自分の年を選んでタップ

先生は、「☆」年を選びます。



② 自分の組を選んでタップ

先生は、「先生」組を選びます。



③ 自分の名前を選んでタップ

※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します。

※パスワードが設定されていない場合は、
パスワード入力画面は表示されません。



⑤ ひらがなメニュー、漢字メニューのどちらかを選んでタップすると、ガイドメニューが開きます。

※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。



確認 スマイルクラスのガイドメニュー

スマイルクラス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ソフトが表示され、すぐに続きに取りかかることができます。(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布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、タブレットの特徴を生かしたソフトが利用できます。

★「ノート配布・回収」「まとめ」「アンケート」は先生専用の機能です。



つくる・つたえる

ワープロやプレゼン、地図作成など、作品作りに便利なソフトが使えます。



教材

国・算・理・社のシミュレーション教材やドリル、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、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。





● One Point ● メニューボタンの横の記号の意味

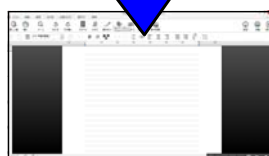
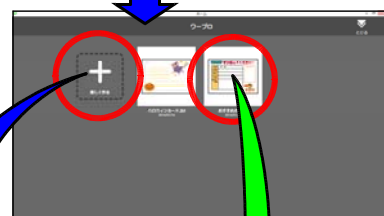
スマイルクラスでは、
ソフトによって起動スタイルが違います。

ボタンの横に ■ の記号があるソフトは、
タップすると別ウィンドウで開きます。

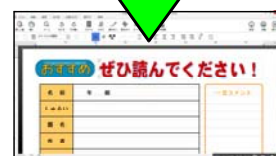
ボタンの横に ▲ の記号があるソフトは、
タップするとガイドメニューがスクロールして、
黒い画面が出てきます。

黒い画面では、マイフォルダの中にある
既存のファイルが一覧で表示されます。
サムネイルをタップすると、
そのファイルを開いて、
すぐに続きから編集できます。

黒い画面の左側の
新しく作るボタンを
タップすると、
白紙から新規作成できます。



新規作成



既存のファイルを開く

2-1. マイフォルダ (マイフォルダツール)

マイフォルダツールは、これまでに作成して保存した自分のファイルを一覧し、開くことができるツールです。

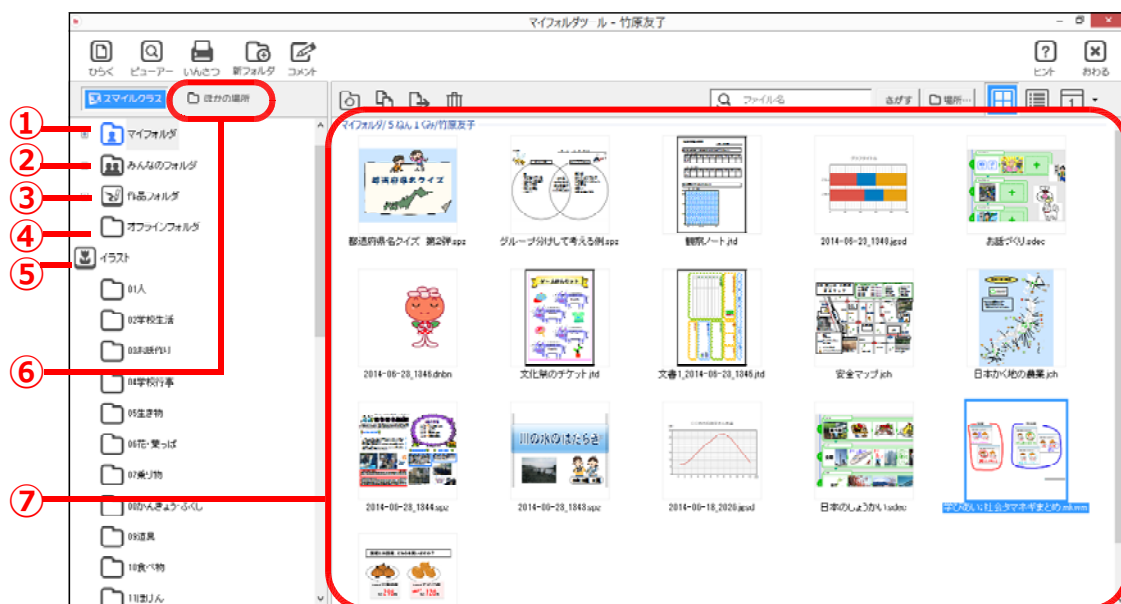
マイフォルダツールは、ガイドメニューをタップして起動します。



の



確認 マイフォルダツールの画面とおもな機能



① マイフォルダ

自分のファイルを保存するフォルダです。各ソフトの標準保存先になっています。

② みんなのフォルダ

校内の全員がアクセスできるフォルダです。共有したい素材などはここに置きます。

③ 作品フォルダ

昨年度までの作品が保存される場所です。名簿の年度更新を行うと、昨年度の作品はマイフォルダから作品フォルダに移動されます。

※ 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。

④ オフラインフォルダ

利用中にネットワークが切断された場合に、一時的に利用される保存場所です。

⑤ イラスト

スマイルクラスに収録されている各種イラストを確認することができます。

⑥ ほかの場所

USBメモリーやCD-ROMドライブなど、マイフォルダ以外の場所を参照するときは、このボタンをタップして参照先を切り替えます。

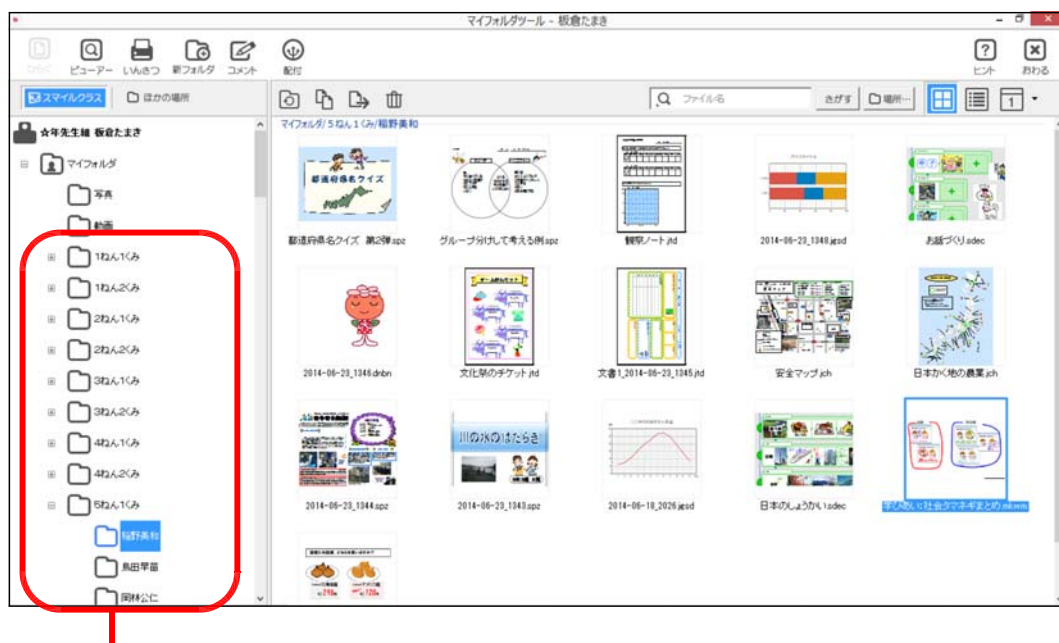
⑦ ファイル表示エリア

選択されたフォルダ内のファイルがサムネイル表示されます。

タップかダブルクリックで、ファイルが開きます。

確認 マイフォルダツールの画面とおもな機能【先生のみ】

スマイルクラスに先生ユーザーでログインしている場合は、学校全員のマイフォルダを確認することもできます。



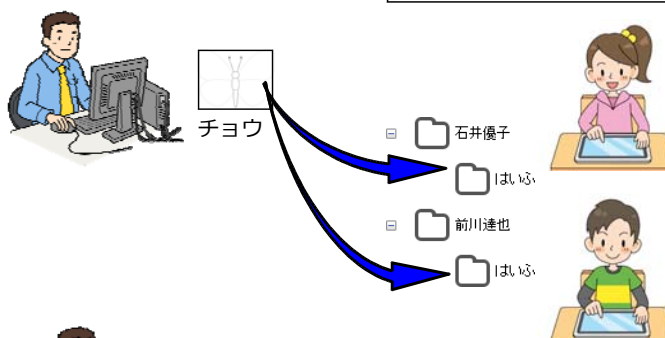
先生は全員のマイフォルダを参照できる



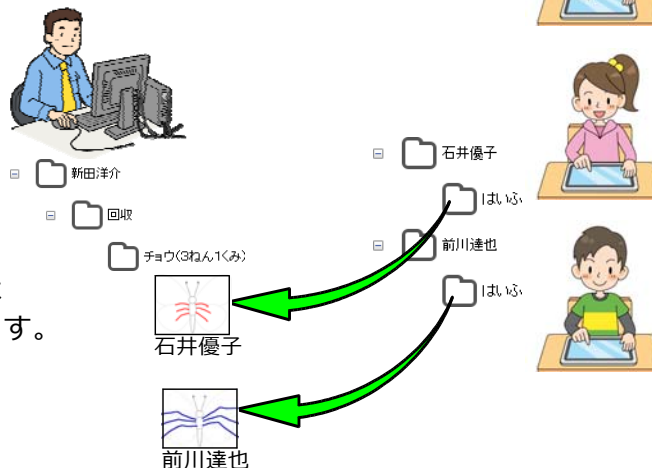
また、先生は 配布 から、指定した年・組の児童のマイフォルダにファイルやフォルダの配布・回収をすることができます。



配布では、先生が指定したファイルやフォルダを、指定した年組児童全員のマイフォルダのはいふフォルダに一齐にコピーできます。



先生が回収を行うと、配布したファイルやフォルダを先生のマイフォルダの回収フォルダ以下に引き上げることができます。



このとき、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。

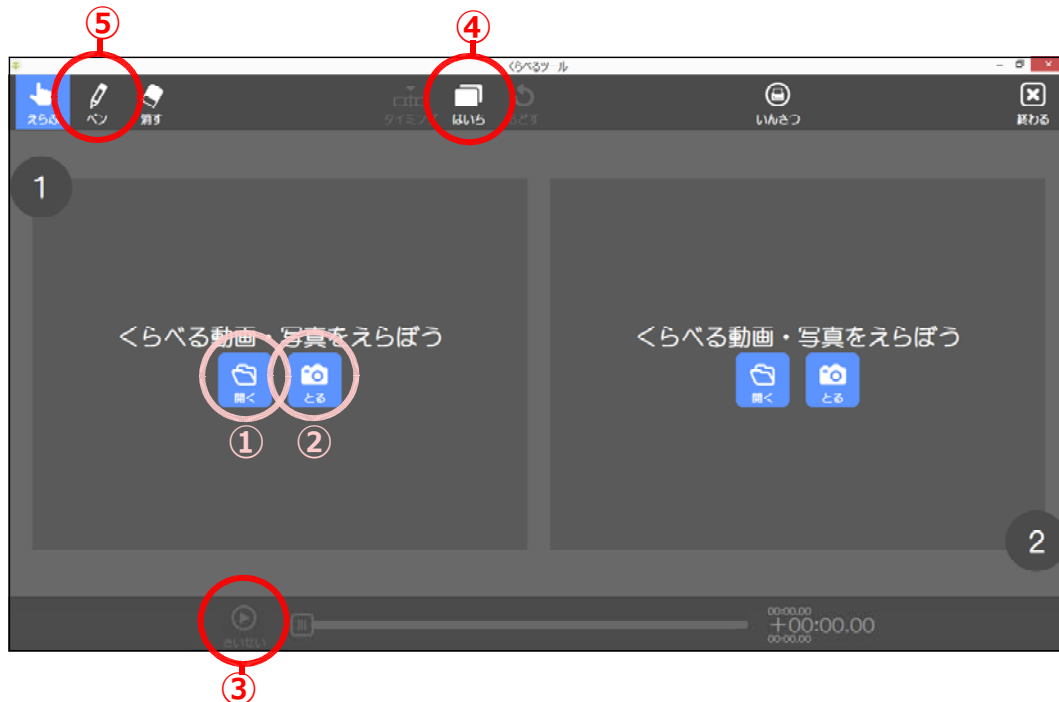
2-2. くらべる (くらべるツール)

くらべるツールは、タブレットPCのカメラで取り込んだふたつの写真や動画を比較して、自ら違いに気づくことを支援するツールです。

くらべるツールは、ガイドメニューの



確認 くらべるツールの画面とおもな機能



- | | |
|--------|------------------------|
| ① 開く | 保存されている写真や動画を読み込む |
| ② とる | タブレットPCのカメラで写真や動画を撮影する |
| ③ さいせい | 配置したふたつの動画を同時再生する |
| ④ はいち | ふたつの写真や動画を、重ねたり並べたりできる |
| ⑤ ペン | 注目させたい場所をマーキングして示す |



● こんな場面で使えます ●

動きを比べる

- ・体育で 跳び箱や鉄棒などの技のできばえを動画にとって、比べる

状態を比べる

- ・理科で 長さの違うふりこの振れる様子を動画にとって、比べる
植物の発芽の様子を毎日写真に撮り、重ねて比べる

資料を比べる

- ・社会で 昔の地図と今の地図を写真に撮って、重ねて比べる
地勢図と降水量などを写真に撮って、重ねて比べる

操作 3ステップで使ってみよう

① 比べる写真か動画をふたつ選ぶ

ファイルを開く場合は  をタップして、
取り込む写真か動画を選択します。

カメラで撮るときは  をタップ。

- 動画を撮影するときは、**ろく画**で撮影開始。**てい止**で終了。
撮影後にプレビューが表示されるので、これでよければ**使う**をタップ

- 写真(静止画)を撮るときは、**さつえい**をタップ

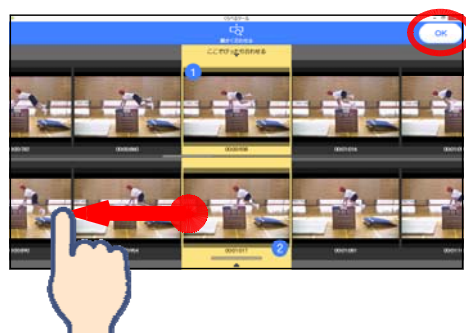
※ 撮影した動画や静止画は、タブレットのピクチャーフォルダに保存されます。



② ふたつの動画の再生タイミングを合わせる

(静止画の場合は、この手順はないので③へ)

 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、指やペンでスクロールしてタイミ
ングを合わせたら、**OK**をタップ。

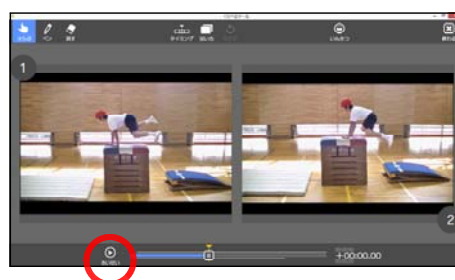


③ 同時再生したり、重ねたりして比べる

動画は  をタップしてふたつの動画を同
時再生します。比べやすいように、②で指定
したタイミングで一旦停止します。

ふたつの動画・写真を  で重ねて
表示したり、指で位置や大きさ・角度を
微調整したりできます。

 で注目してほしい箇所に直接書き込み、
違いを示すこともできます。



● One Point ● 動画は余裕をもって撮る

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。



2-3. もぞう紙 (デジタルもぞう紙)

みんなで同じ画面を見ながら、複数の児童機から同時に書き込みできるデジタルもぞう紙です。学級新聞などの共同制作や、話しあいやワークショップなどの「協働学習」に最適です。

くらべるツールは、ガイドメニューから起動します。



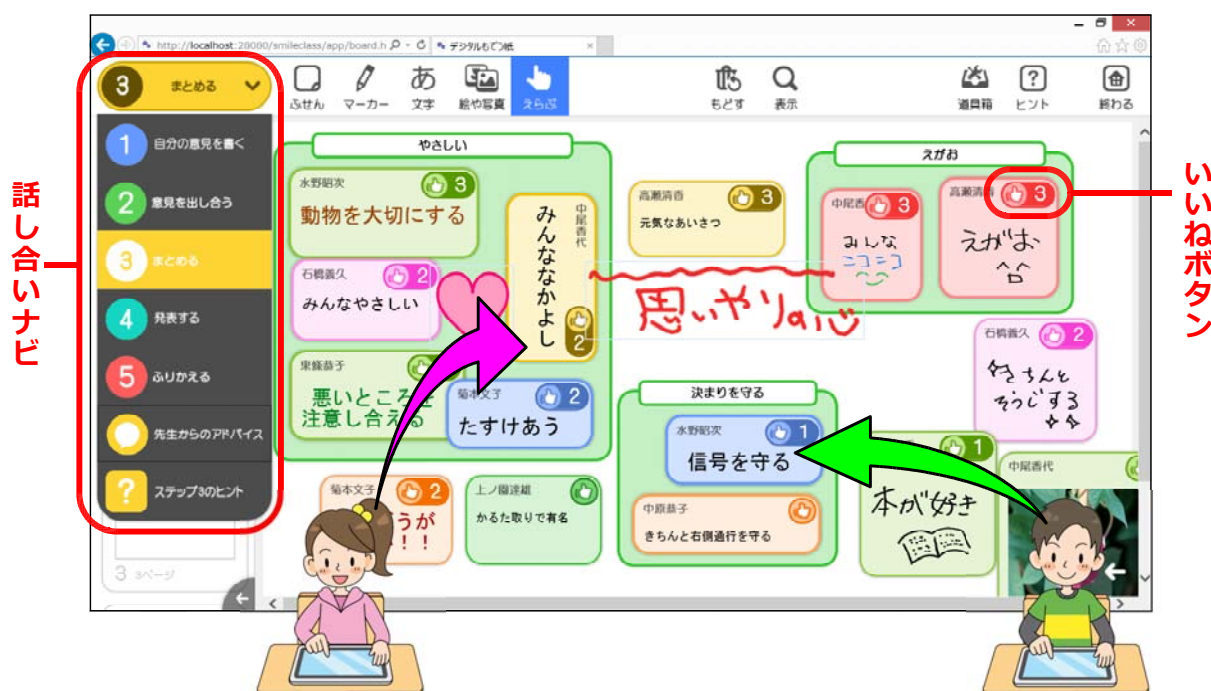
の



※ 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。

編集内容は常にサーバーに自動保存されているので、「ほぞん」の操作は不要です。

確認 デジタルもぞう紙の画面とおもな機能



☆活用例☆



話しあい活動



新聞作り

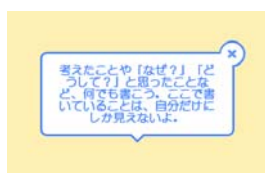


安全マップ作り



● 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。



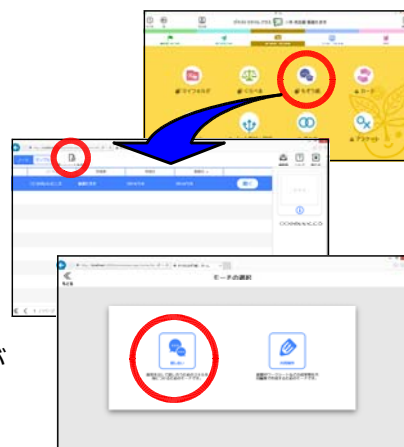
以下では、東小学校の児童たちが、「東っ子の良いところ」というテーマで、自分たちの良いところをみんなで見つける、という活動を例に説明します。

操作 事前にノートを作成する【先生のみ】

① 新しいノートを作る

ガイドメニューの**もぞう紙**をタップすると、デジタルもぞう紙のノート一覧画面が開きます。

授業の前に、先生が**新しいノートを作る**から、話しあい活動で使うノートを作成しておきます。ノートの作成では、「話しあい」と「共同編集」が選べますが、ここでは**話しあい**をタップします。



② ノートのタイトルなどを決める

次に、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**東っ子の良いところ**とタイトルを記入し、ほかはそのまま**次へ**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「話しあいナビの設定」画面が出ます。ここでは、そのまま**次へ**をタップします。



④ テンプレートの設定

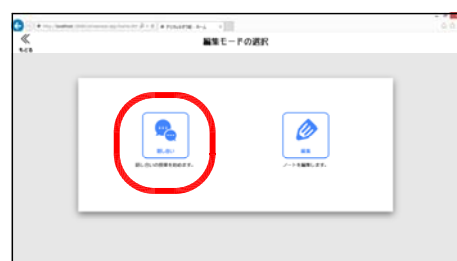
最後に、テンプレートの選択画面が出ます。ノートの下敷きとして、野線やべん図など、意見を整理する助けとなる背景を設定できます。ここでは、白紙のままとします。

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、左上の**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。ここでは、**6**を選択して、**次へ**をタップします。



⑤ ページを開く

最後に編集モードの選択が出てきます。ここでは、**話しあい**をタップすると、作成したページが開き、準備は完了です。



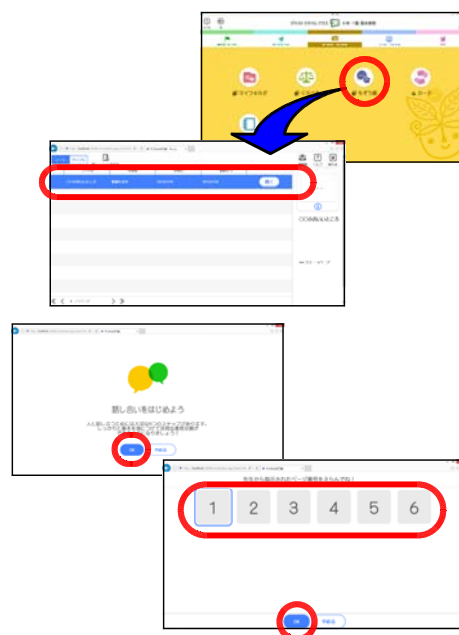
操作 ノートを開く

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。

児童は先生から**指示のあったノート**をタップして選択し、**開く**をタップします。

最初に「話しあいを始めよう」という画面が出るので、**OK**をタップして進めます。

次に、ページ番号を選ぶ画面が出ます。
先生はグループごとに違う番号を指示します。
児童は、指示された番号をタップして選択し、**OK**をタップしてノートを開きます。



操作 ステップ1 自分の意見を書く

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。
各ステップの冒頭説明画面は、**OK**をタップして進めます。

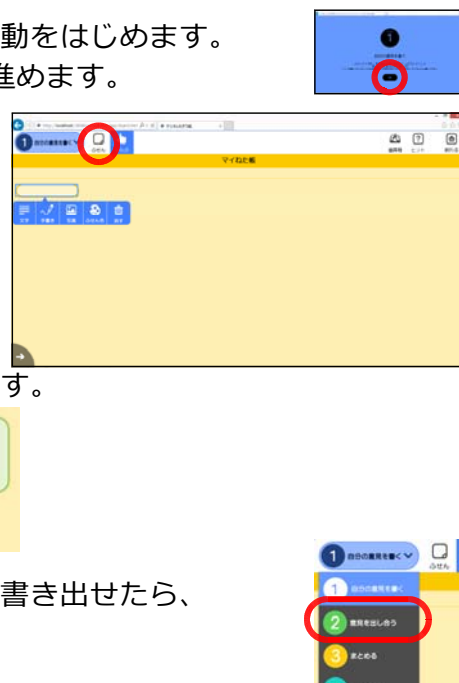
ここで開く黄色い台紙の**マイねた帳**は、自分だけが見える場所です。他の人の意見に惑わされず、まずは自分なりの意見を思いつく限り書き出していきます。

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



ある程度の時間が経過し、自分の意見がいくつか書き出せたら、左上のステップ切り替えボタンをタップして、**ステップ2 意見を出し合う**に進みます。



● One Point ● ふせんの色を使い分けるヒント



ふせんの色について、次のようなルールを決めてもよいでしょう。

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

操作 ステップ2 意見を出し合う

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。



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。

全員が共有しているもぞう紙に自分の意見を貼り付けるには、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。

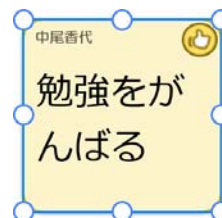
一度もぞう紙に貼り付けたふせんは、タップして選択し、内容を再編集したり、マイねた帳に戻したりもできます。



● 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、だれかが触っている(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。



操作 ステップ3 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 ふせんグループでふせんをまとめる

新規ふせんの編集メニューから

グループをタップすると、

ふせんグループが作成できます。

へん集から、ふせんグループの見出しを変えられます。

付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 マーカーで関係性を示す

マーカーでは、もぞう紙の好きなところに

線が書き込めます。ふせんとうせんの

関係性や違い、注目すべき箇所などを

書き入れることができます。



● One Point ● いいねボタンでみんなの評価が見える化

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。

いいと思った友だちの意見には、積極的にいいねボタンを押しましょう。



操作 ステップ4 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 全画面

操作ボタンやページ一覧を隠して、もぞう紙の画面をより広く表示できます。



② 注目

注目では、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。



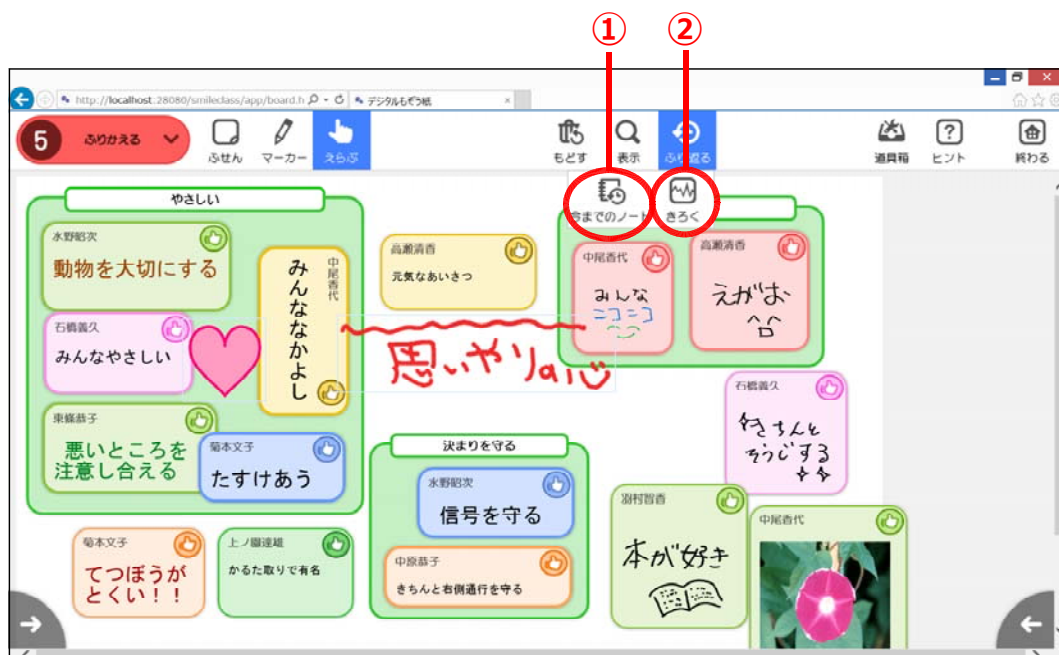
③ 表示

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。



操作 ステップ5 ふりかえる

発表の後には、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しょう。
ステップ5では、振り返りの場面で便利な機能が使えます。



① ふり返る > 今までのノート (児童)

前回の授業の終わりなど、節目のタイミングであらかじめ先生が履歴の目印をつけておくと、児童はその時点の画面を振り返って確認することができます。

※ 履歴の目印は、先生専用メニューの

道具箱 > 履歴の目印をつける から設定できます。

② ふり返る > きろく (児童)

児童は、自分がどれくらい話しあいに取り組んだか、ふせんの数や、いいねをもらった数などの数字で自分の活動量を振り返ることができます。



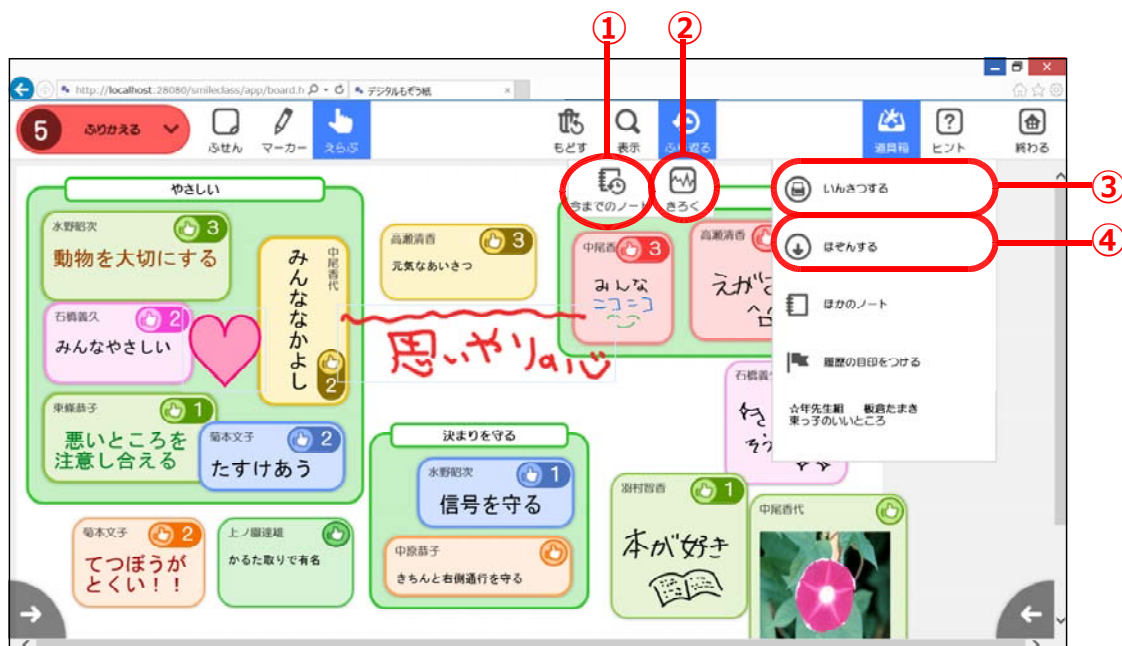
● One Point ● 「ふりかえりシート」を作っても良い

ふりかえりのステップでは、先生は新しいページを用意して、**よかったところや、次はがんばりたいところ**などをふせんに書いて貼る、**ふりかえりシート**として使っても良いでしょう。

ふりかえりシート		
1期	2期	3期
ふせんの数 いいねの合計		

操作 話しあいを評価する【先生のみ】

授業を終えた後、先生が活動を評価する際に便利な機能もあります。



① ふり返る > 今までのノート【先生のみ】

先生は、ノートを作っ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っていったか、児童の思考の過程を追うことができます。



② ふり返る > きろく【先生のみ】

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

児童のきろく			
1ページ			
名前	ふせんの数	いいねの合計	ふせんの平均文字数
上ノ園連雄	1	0	8
中原恭子	1	0	11
中尾杏代	3(2)	5	7
東條恭子	1	1	13
水野昭次	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 道具箱 > いんさつする

ノートの内容を、プリンターで印刷することができます。

印刷サイズは、ノートの作成時に設定したサイズとなります。

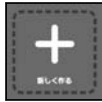
より大判で印刷したい場合は、プリンターのドライバー側で分割印刷してください。

④ 道具箱 > ほぞんする

ノートの内容を、HTML形式や画像(PNG)形式で書き出すことができます。

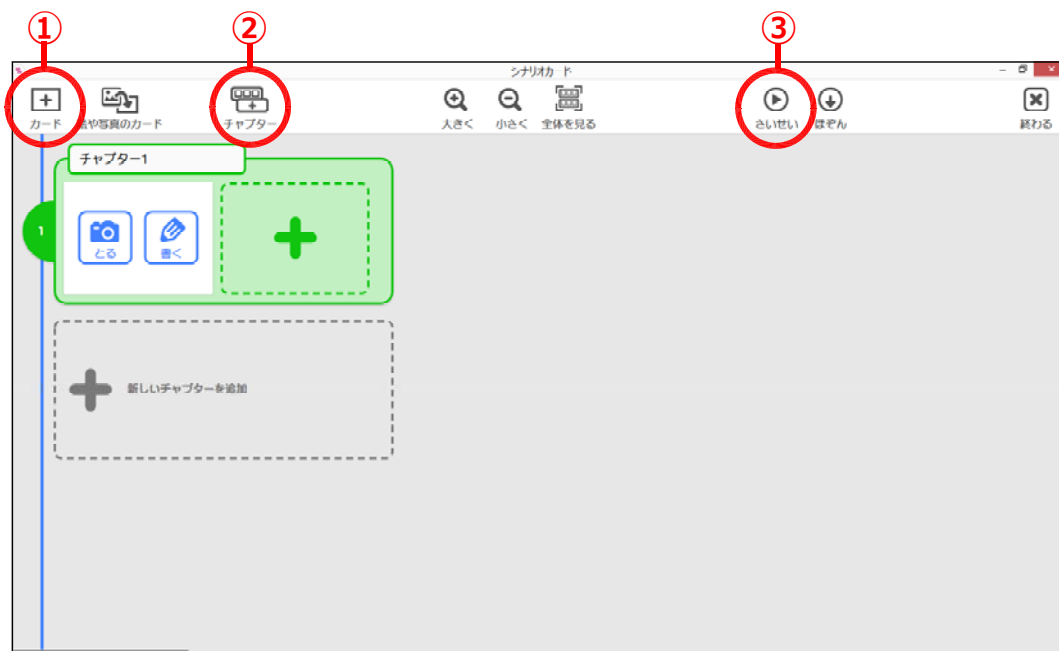
2-4. カード (シナリオカード)

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ソフトです。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鍛えられます。

シナリオカードは、ガイドメニュー  の  をタップし、  をタップしてはじめます。



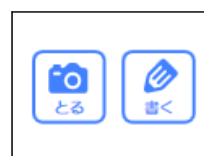
確認 シナリオカードの画面とおもな機能



① カード

新しいカードを作ります。

タブレットPCのカメラで写真や動画を撮って1枚のカードにしたり、カードの編集画面を開いて自由に編集したりできます。



また、**絵や写真のカード**から、画像を選んで次々にカードを作ることできます。作成したカードは、ドラッグして好きな位置に配置することができます。

② チャプター

新しいチャプター(章)を作ります。

作成したカードを緑色のチャプターの中にドラッグ&ドロップして、章立てと発表の順序を整理します。チャプターには名前をつけることもできます。

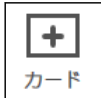


③ さいせい

チャプターに入っているカードが左上から順に全画面表示されます。

操作 3ステップで使ってみよう

① カードを作る

コマンドバーの  をタップすると、右のような新しいカードができます。



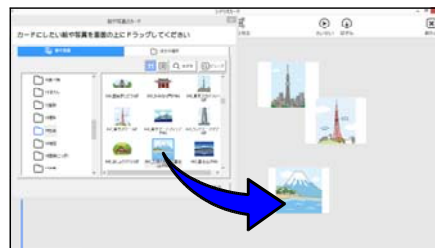
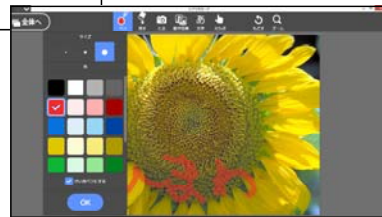
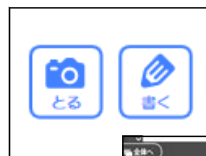
から、タブレットPCのカメラで撮った写真や動画をカードにできます。



では、カードの編集画面で内容を細かく編集したりできます。



コマンドバーの  では、絵や写真をドラッグ&ドロップするだけで、簡単に次々とカードを作成できます。



② カードの順序をみんなで考える

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。

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。

左端をつかんで、チャプターの順序を入れ替えもできます。

マルチタッチに対応したタブレットPCなら、ひとつの画面をみんなで同時に触りながら並べ替えたり、わかりやすいシナリオ展開を話しあいながら検討できます。



③ 「さいせい」で発表する



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。



画面下のスライドコントローラーをタップするか、画面をスワイプすると、ページを切り替えることができます。画面を示しながら、発表しましょう。



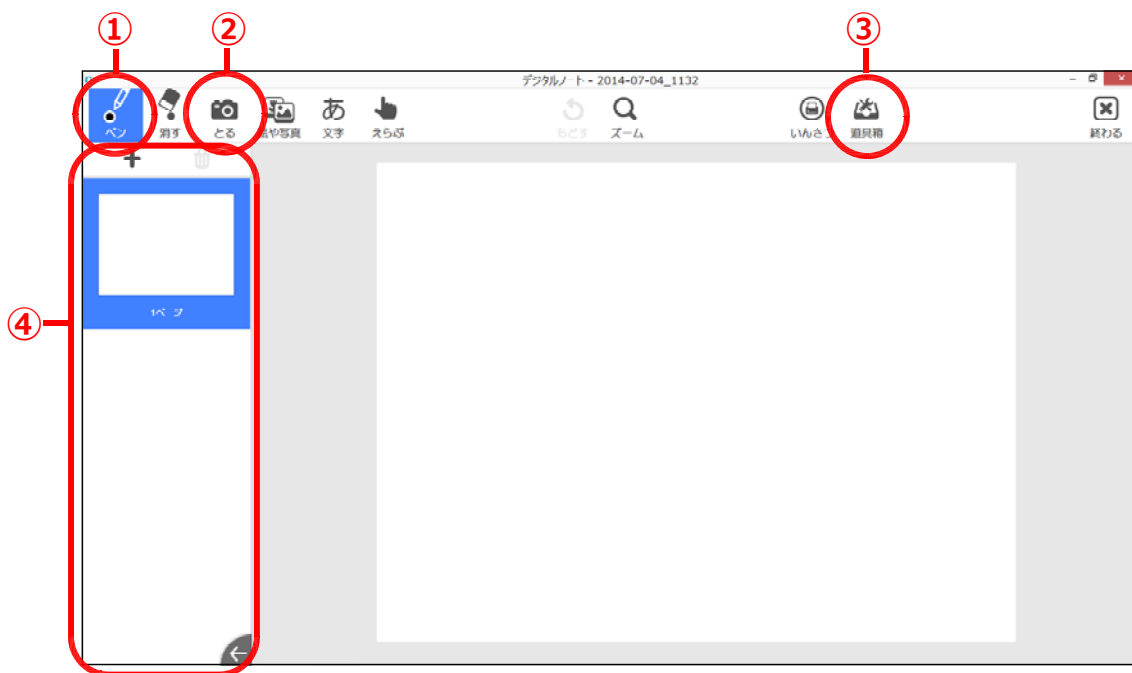
2-5. ノート (デジタルノート)

デジタルノートでは、先生機と児童機とでノートのやりとりや、即席アンケートができます。児童それぞれの考えをクラス全員で共有しながら授業を進行できるので、児童は他人のさまざまな考えに触れながら、思考をより深められます。

デジタルノートは、ガイドメニューの「ペン・カメラ・消す・貼る」をタップし、



確認 デジタルノートの画面とおもな機能



① ペン

指やペンで、ノートに直接書き込むことができます。

② とる

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。

③ 道具箱 (けい線の設定)

ノートの背景に罫線を表示させることができます。

④ ページ一覧

ノートの一覧が表示されており、タップしてページを切り替えることができます。上部の+ボタンでページを増やしたり、ごみ箱ボタンで、ページを削除したりできます。

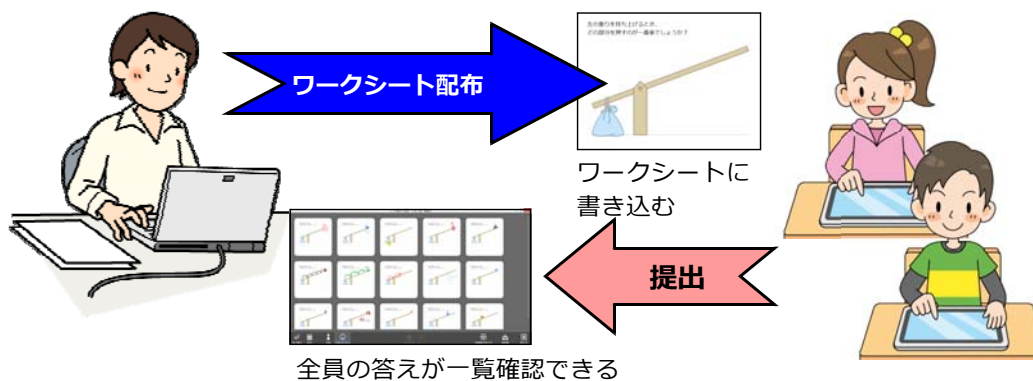


※ デジタルノートは、**終わる**をタップすると自動的にマイフォルダに保存されるため、**保存**ボタンはありません。

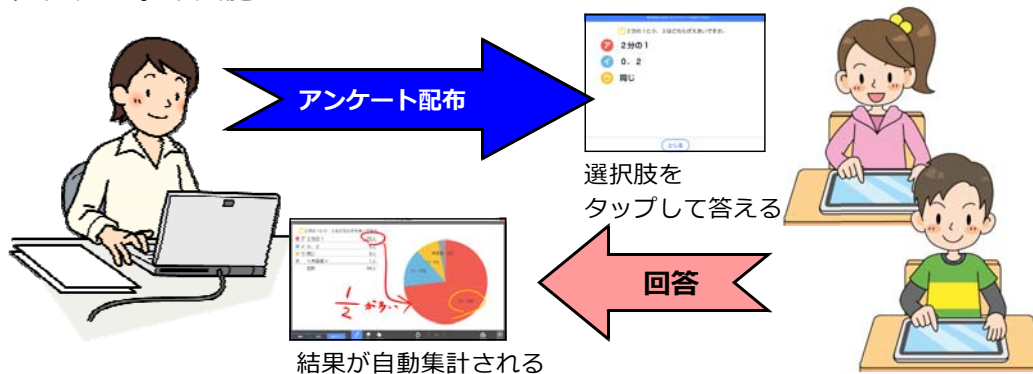
確認 デジタルノートでできること

デジタルノートでは、児童のデジタルノートと先生のデジタルノートをつないで、ワークシートや作品のやりとりを行ったり、即席アンケートを採ったりすることができます。

・ノートの配布と回収



・アンケートの実施



スマイルクラスに先生ユーザーでログインすると、ノートに加えて、

- ノート配布・回収
- まとめ
- アンケート

の3つのボタンが表示されます。ここから、児童のノートとの連携を行います。



児童でログインした場合には、これらのボタンは表示されず、ノートだけが利用できます。



操作 授業前にワークシートを準備する【先生のみ】

あらかじめ回答用紙となる**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。

ワークシートの作成は、ガイドメニュー  の  をタップし、  から行います。



① 「作って保存する」を選ぶ

最初の画面では、

- 作って配布・回収する
- 作って保存する

を選択する画面が出ます。

事前にワークシートを作るときは、**作って保存する**をタップして選び、**OK**をタップします。



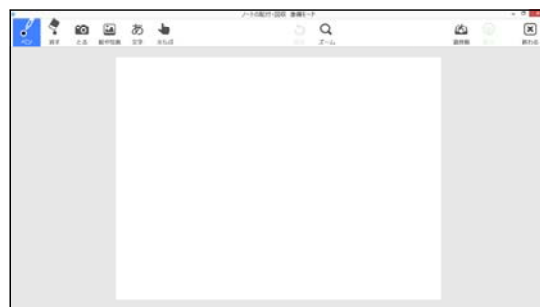
② ワークシートを作成する

編集画面が開いたら、ペンや文字、絵や写真などを配置し、児童が書き込む回答用紙となるワークシートを作ります。



から、タブレットPCのカメラで資料や教科書などを画像として取り込むこともできます。

※ 授業の間だけの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)



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。

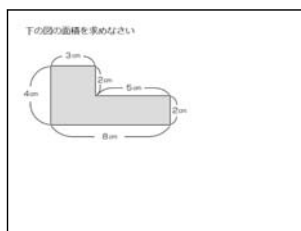
保存の確認メッセージが出たら、**はい**をタップして保存します。

※ セミナーでは、ワークシートは作らず、サンプルを利用して進めます。



● One Point ● ノートの作り方のポイント

ワークシートを作るときは、児童が書き込める余白を多めにもうけておきましょう。



操作 ワークシートを児童に配布し、回答を記入させる【先生のみ】

それでは、先生機と児童機のデジタルノートをつなぎ、授業を実践してみましょう。

授業本番でのワークシートの配布も、
からはじめます。

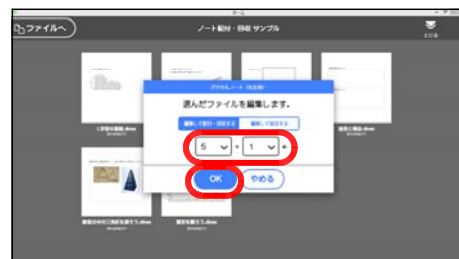


- ① 作っておいたワークシートを開く
すでにマイフォルダに自動保存されたワークシートがある場合は、右のようにグレーの画面に一覧表示されます。



このセミナーでは、**サンプル**から、
てこの原理のワークシートをタップして開きます。

- ② 選んだワークシートを配布する
ワークシートを選択すると、右のような画面が出るので、これからノートの授業を行う**年・組**を指定して、**OK**をタップします。



編集画面右上の  ボタンをタップして確認ダイアログの**はい**をタップすると、指定した年・組の児童に対して、ワークシートの配布がスタートし、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
児童がデジタルノートを開いていると、ワークシートが配られた旨のメッセージが出ます。**OK**をタップすると、ワークシートが開きます。



先生から、ワークシートにペンなどで答えや意見などを書き込むように案内してください。

答えや意見を書き込めたら、

右上の  をタップすると、その時点のノートのデータが、先生の待ち受け画面に送られます。



操作 ノートを回収し、まとめを行う【先生のみ】

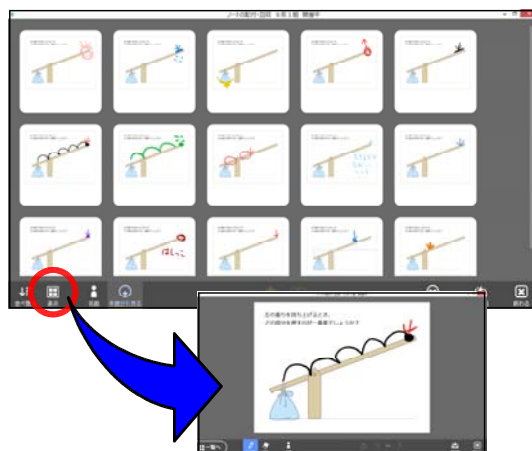
児童がノートを提出したら、先生の回収画面に届きます。

先生は特徴的な意見をピックアップして、意見のまとまりを整理して示します。

① 提出されたノートを確認する

児童が提出したノートは、先生の待ち受け画面に順次サムネイル表示されていきます。

左下の  から、一つひとつのノートを大きく表示することもできます。



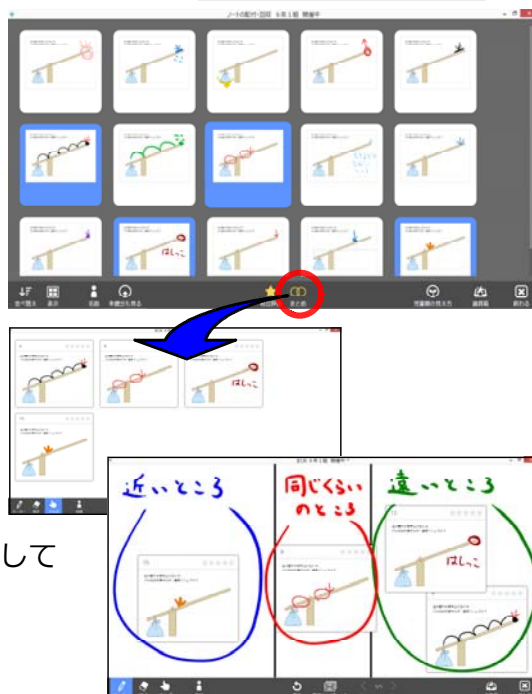
② 特徴的な意見をピックアップして、まとめ画面で整理して見せる

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

次に、画面下の  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。

ノートは大きさや配置を自由に調整でき、ペンで書き込むこともできます。

先生は似た意見をグルーピングするなどして意見のまとまりを図に整理し、電子黒板やプロジェクターに映して授業を進行します。



● One Point ● 相互評価でクラス内の評価を可視化

ノート一覧画面下の  を実行すると、先生が選択した代表的な意見について、共感度を星の数(1つ星～5つ星)でつける画面が、児童のデジタルノートに出ます。先生の画面では、児童が投票した星の数の平均値が表示されるので、クラスの中で評価の高い意見がわかります。



操作 アンケートを実施する【先生のみ】

児童機のデジタルノートに対して、先生機からアンケートを送ることができます。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。

アンケートは、ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。



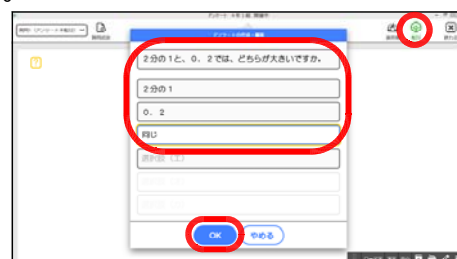
① アンケートの作成と配布

設問と選択肢を設定する普通のアンケートと、あらかじめ選択肢が固定されているプチアンケートが実施できます。



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**をタップします。

質問内容と選択肢を設定する画面が出るので、入力して**OK**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  をタップして、アンケートを開始します。

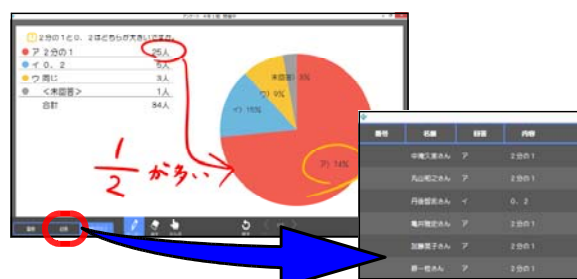
② 児童がアンケートに回答する

児童がデジタルノートを開いていると、先生が配布したアンケートが自動的に開くので、選択肢をタップして回答します。



③ 先生機で結果を確認する

児童が回答した内容は、先生機の**集計グラフ**で割合を確認したり、**回答一覧画面**でだれが何を答えたかを確認したりできます。



● One Point ● プチアンケートなら簡単

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

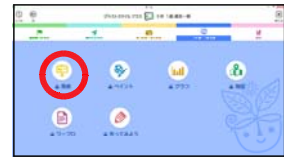
- ☒ わかった / わからない
- ☐ はい / いいえ
- ☐ はい / いいえ / わからない
- ☐ YES / NO
- ☐ ○ / ×
- ☐ ア / イ / ウ / エ / オ

開始 やめる

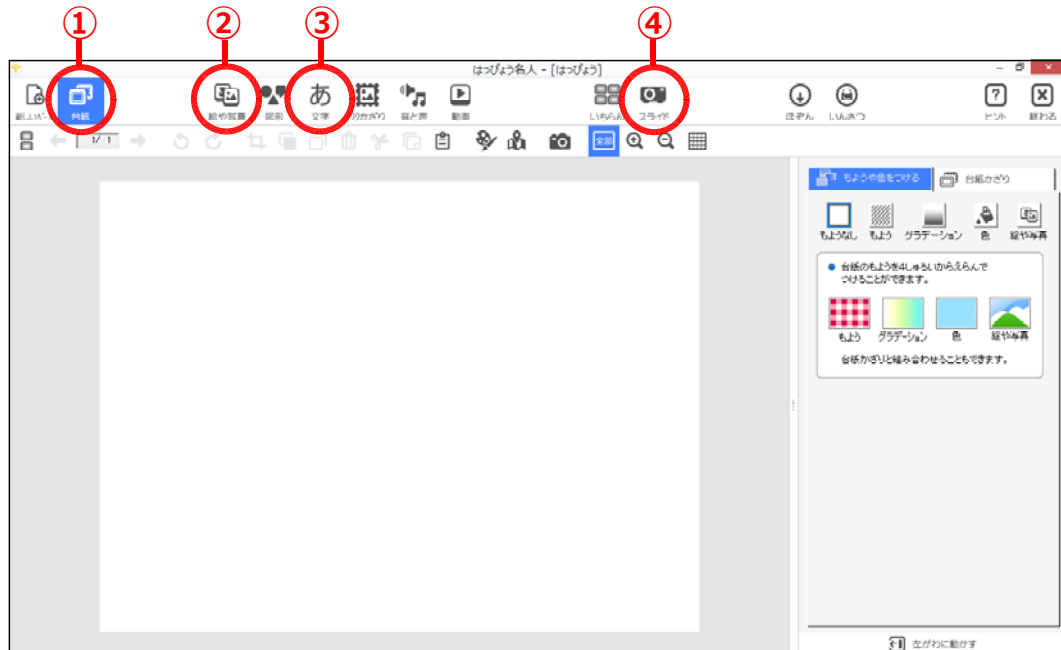
3-1. 発表（はっぴょう名人）

魅せるプレゼン資料を作成できる、本格的なプレゼンテーションソフトです。
調べた内容の発表資料はもちろん、ポスター作成や、先生の教材作成の場面でも役立ちます。

はっぴょう名人は、ガイドメニュー  の
をタップし、  をタップしてはじめます。

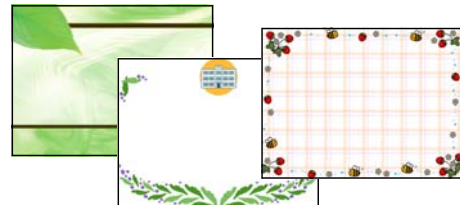


確認 はっぴょう名人の画面とおもな機能



① 台紙

スライドの背面に色や柄をつけたり、
台紙の周りに飾りなどをつけたりできます。



② 絵や写真

スライドに、絵や写真を貼ることができます。
教科で便利なイラストも多数収録されています。

また、マイフォルダや他の場所にある
デジカメ写真なども、ここから呼び出します。



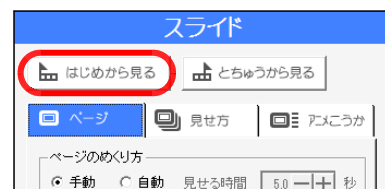
③ 文字

スライドに文字を貼ることができます。
迫力のあるタイトル文字も作ることができます。



④ スライド

完成したスライドを全画面再生するときは、
スライドメニューをタップし、
右側の操作パネルの **はじめるから見る** を
タップします。



操作 プレゼンテーション資料を作ってみよう

ここでは、はっぴょう名人のおもな機能を使いながら、右のようなプレゼン資料を作成してみます。

完成例

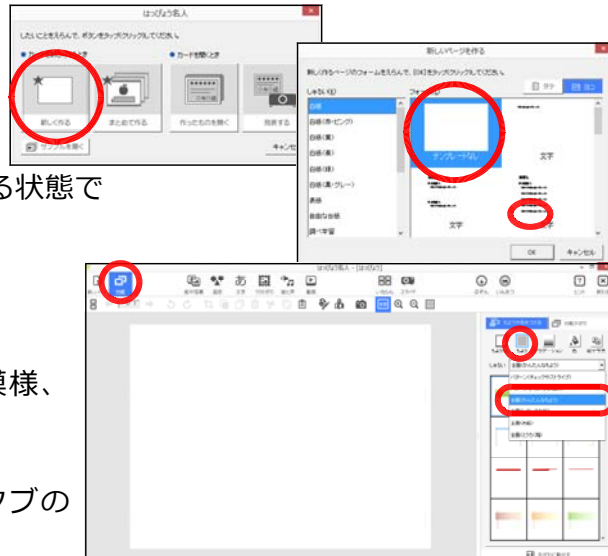


① 表紙のページを作る

最初の画面では、**新しく作る**をタップし、
テンプレートを選ぶ画面では、**テンプレートなし**が選択されている状態で
OKをタップしてはじめます。

編集画面は、が選択された
状態で開きます。
右側の操作パネルで台紙の色や模様、
かざりなどを選びます。

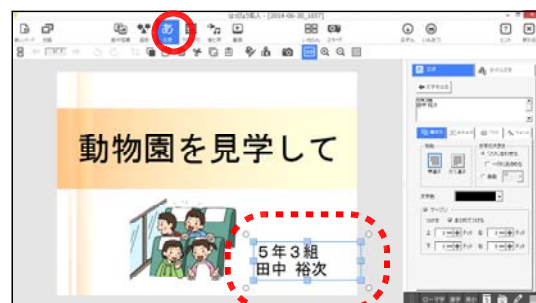
ここでは、**もようや色をつけるタブ**の
もよう  をタップし、
しゅるい**全面(かんたんなもよう)**の中から
好きなデザインの台紙を選びます。



② 文字やイラストを入れる

文字を挿入するときは、 **あ** **文字** を
タップし、右側の文字入力枠に
文章を入力して、
 **文字をはる** をタップします。

ここでは、「**動物園を見学して**」と
入力し、表紙の文字を貼りつけてみましょう。



はりつけた文字枠には、四隅にマークが出ています。

■マーク … ドラッグすると、文字枠の大きさを変えることができます。

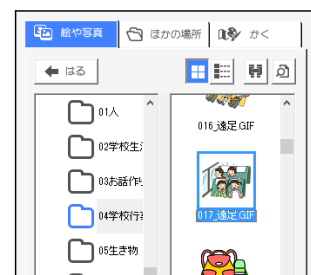
○マーク … ドラッグすると、文字枠を回転して角度を変えることができます。

右側の操作シートでは、フォントの種類や、文字の大きさを変えることもできます。

イラストを挿入するときは、 **絵や写真** をタップし、
貼りたい素材を選んで、 **はる** をタップします。

ここでは、**04学校行事**フォルダの中の
017_遠足.GIFを貼り付けてみましょう。

貼り付けたイラストも、文字枠と同様、
四隅のマークをドラッグして大きさや角度を変えることができます。

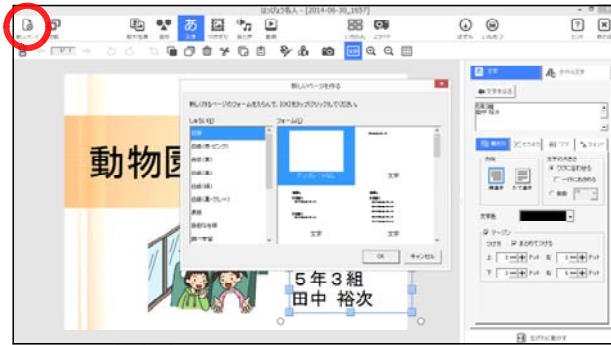


③ ページを追加する

次のページを作るときは、

 をタップします。

テンプレートを選ぶ画面が出るので、デザインを選んで、**OK**をタップすると、編集中のスライドの最後に新しいページが追加されます。



この手順を繰り返して、絵や写真、文章を組み合わせ、調べた内容を資料にまとめていきます。

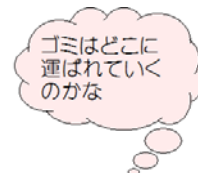
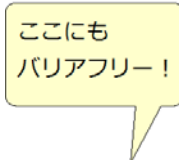


● One Point ● その他の機能

・ふきだし



をタップし、右側の操作シートのふきだしから、ふきだしを貼り付けることができます。



・ワクかざり



では、文字や画像などの枠に、ワクかざりをつけることができます。



・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、音を鳴らすことができます。

BGMや効果音、英単語や英語フレーズの音声サンプルも多数収録されています。

マイクがあれば、録音してオリジナルの音をつけることもできます。



操作 スライド教材を作ってみよう

はっぴょう名人では、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、3ステップで簡単に作成できます。

教材を作成する場合は、はっぴょう名人の最初の画面で**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**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_英語**フォルダの**088_春.GIF**を選択し、**はる**をタップします。夏・秋・冬のイラストも同様にはるで左側の枠に取り込み、**次へ**をタップします。

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。

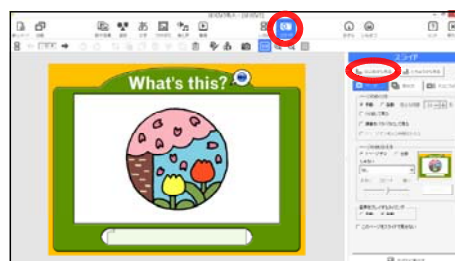
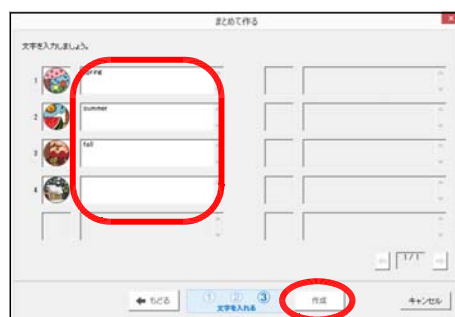
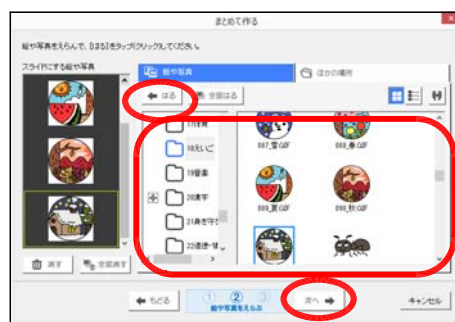
入力できたら作成をタップし、「選んだ内容でページを作ります。よろしいですか?」とのメッセージが出たら**はい**をタップします。

④ できた教材を全画面再生する

設定した内容で、複数ページの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。

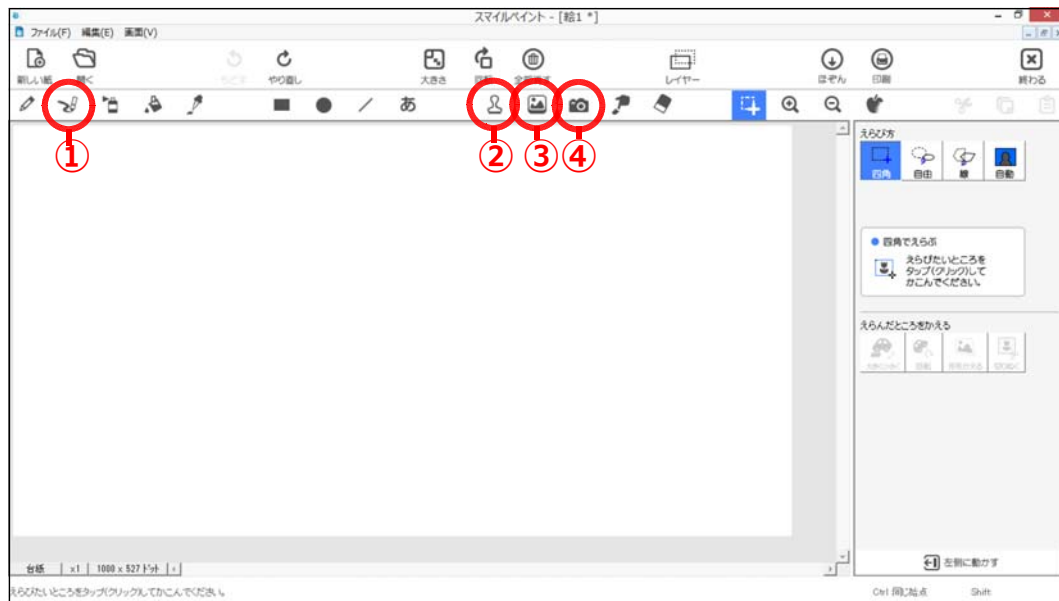
再生中に、画面のふせん部分をタップすると、そこからふせんがはがれて、設定した文字が現れる演出が設定されています。

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。



3-2. ペイント (スマイルペイント)

指やペンで直接書き込めるお絵かきソフトです。タブレットPCのカメラで写真を撮って貼り付けることもできます。パソコンに慣れ親しむ低学年から使え、自由な表現力を伸ばします。



① ブラシ

色や太さを変えて自由に線を描くことができます。

② スタンプ/スタンプローラー

タップするだけで小さなイラストが貼りつきます。はんこや吹き出し、キャラクターなどさまざまなイラストがあり、短時間で見栄えのいい作品にできます。

③ 絵や写真をはる

保存してあるイラストや写真を貼り付けることができます。

④ カメラ

タブレットPCのカメラで写真を撮って、画像として貼り付けることができます。

操作 3ステップで使ってみよう

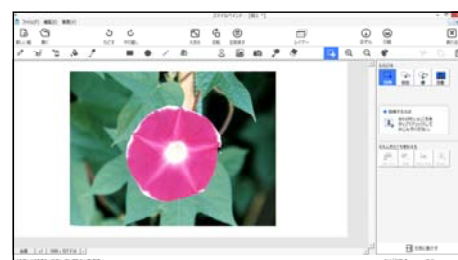
① タブレットPCのカメラで写真を撮る

ツールバーの  をタップすると、撮影プレビューの画面が出ます。



さつえいをタップすると、写真が真ん中に大きく貼りつきます。貼り付けた直後は、右側のツールで写真の大きさなどを変えることもできます。

画像以外のところをタップすると、写真の位置が確定します。

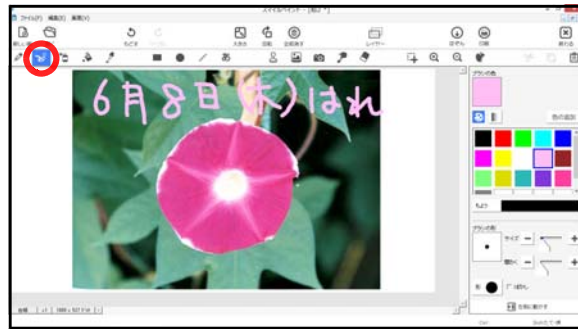


② ブラシで画像に描き込む



をタップして、
写真の上にブラシで
自由に描き込んでみましょう。

右側で、ブラシの色や
ペン先の形などを変えることも
できます。

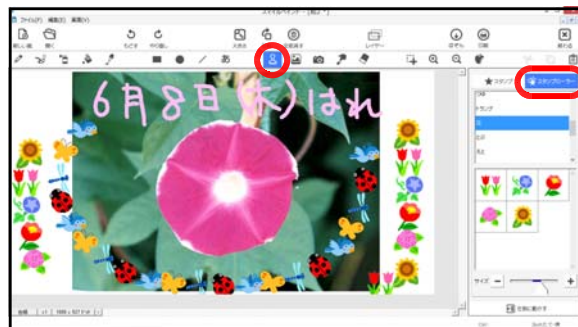


③ スタンプローラーで飾る



をタップすると、
作品に小さな画像のスタンプを
貼り付けることができます。

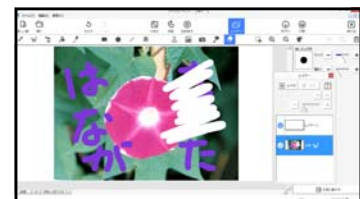
右側のタブを切り替えて
スタンプローラーから、
好きな絵柄を選んでみましょう。
好きなところを指でなぞると、スタンプが次々に貼りつきます。



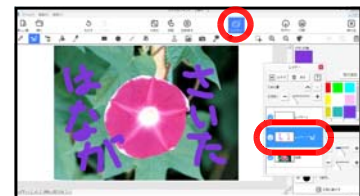
● One Point ● レイヤーを分ければ、やり直しも簡単

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消したりできます。

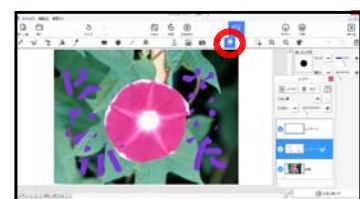
右のように、朝顔の写真に直接ブラシで書き
込んだ後に文字を書き直したいとき、消しゴ
ムツールで文字を消すと、下の画像ごと消え
てしまいます。



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。



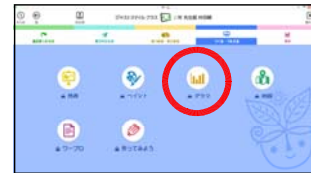
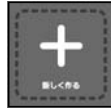
このあと、レイヤー 1 にブラシで書き込んだ
文字を消しゴムツールで消すと、レイヤー 1
の文字だけを消すことができます。選択して
いない「台紙」レイヤーには、消しゴムツ
ルの影響は及びません。



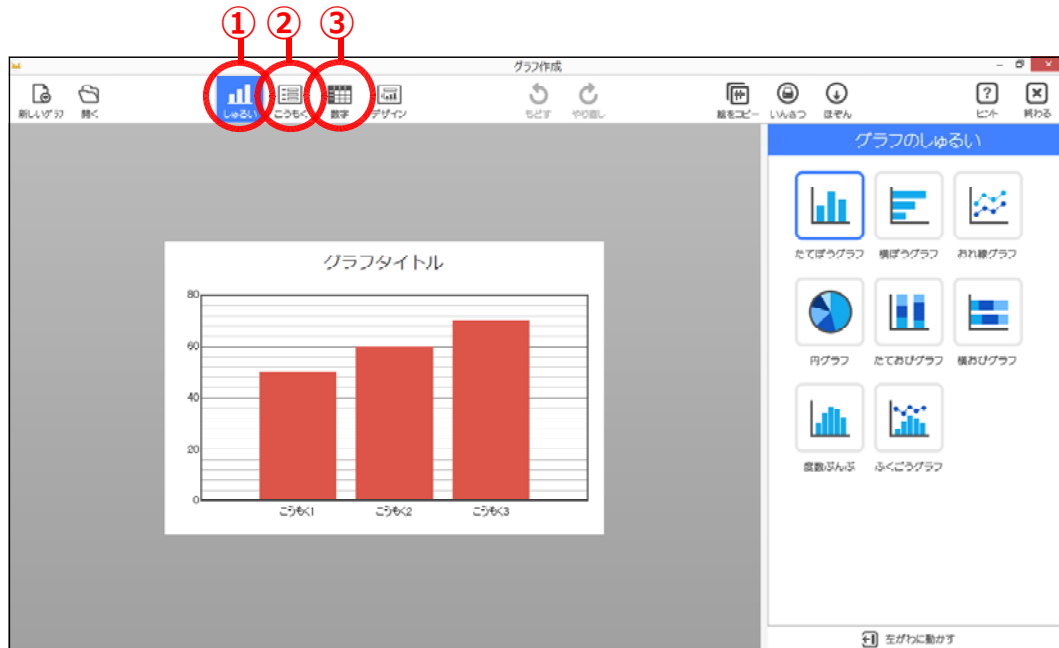
3-3. グラフ (グラフ作成)

さまざまな種類のグラフを簡単に作成することができるツールです。調べた内容をグラフにまとめ、数値の裏付けを添えた、説得力のある資料を作ることができます。

グラフ作成は、ガイドメニュー「**つくる・つたえる**」の「**グラフ**」から起動し、**+** をタップしてはじめます。

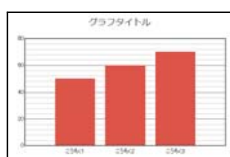


確認 グラフ作成の画面とおもな機能

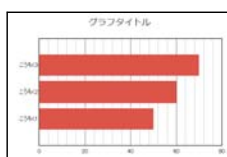


① しゅるい

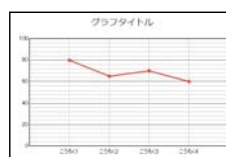
グラフの種類を選びます。以下のようなグラフが作成できます。



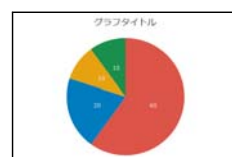
たてぼうグラフ



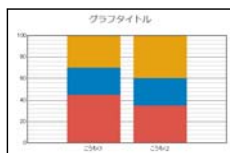
横ぼうグラフ



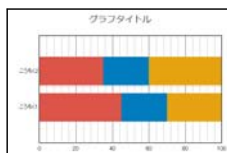
おれ線グラフ



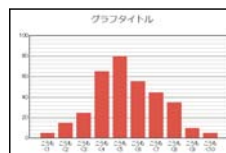
円グラフ



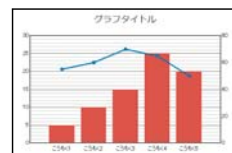
たておびグラフ



横おびグラフ



度数ぶんぷ



ふくごうグラフ

② こうもく

グラフの縦軸と横軸にする項目名・系列名と単位などを入力します。

③ 数字

グラフの元となる値を入力します。

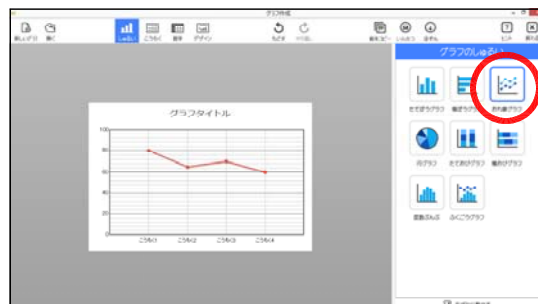
操作 3ステップで使ってみよう

お住まいの地域の、月別平均気温の折れ線グラフを作ってみましょう。
(統計データは事前にご準備ください)

① しゅるいを選ぶ

最初に、作りたいグラフの種類を決めます。画面右から、作りたいグラフのボタンをタップします。

ここでは、 を選びます。



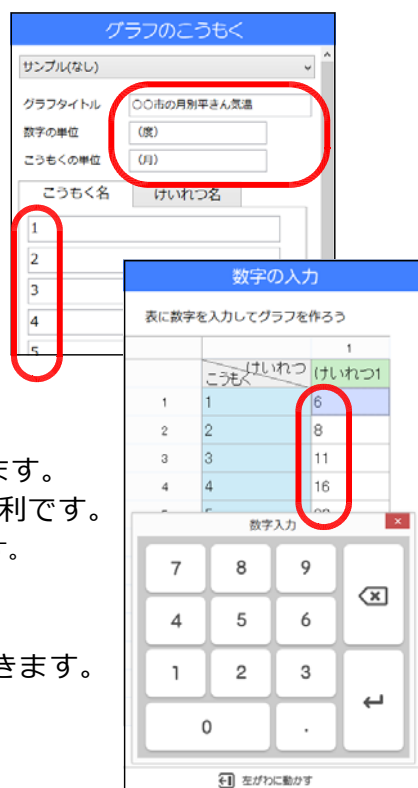
② こうもくと数字を入力し、デザインを調整する

-  をタップして、次のように入力します。
- **グラフのタイトル**：〇〇市の月別平きん気温
 - **数字の単位**：(度)
 - **こうもくの単位**：(月)
 - **こうもく名**：1 から12までの数字を入力

今回作るグラフは、複数の値を持たないため、**けいれつ名** はそのままにかまいません。

次に、 をタップして、値を入力していきます。
タッチで操作するときは、数字入力のパネルが便利です。
※小数点を含む値は、四捨五入して整数として表示されます。

 をタップすると、
グラフの色や目盛りの線などを変えることができます。

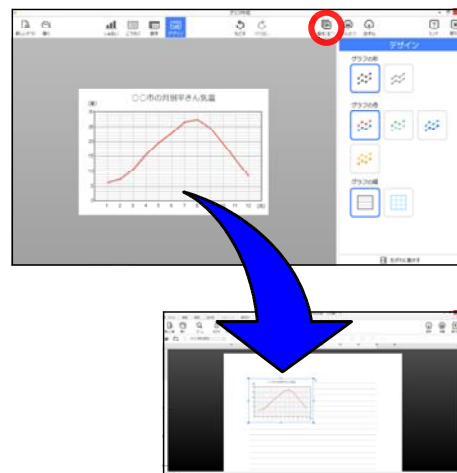


③ 絵をコピー から、他のアプリに貼り付ける

完成したら、 をタップすると、
できたグラフがWindowsの
クリップボードにコピーされます。

この後、ワープロやデジタルノートなどを
開いて**貼りつけ**をすると、
作成したグラフの画像が貼りつきます。

 をタップして、作成したグラフを
ファイルに保存しておくこともできます。

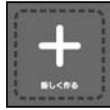


他のソフトへ貼り付けられる

3-4. 地図（地図スタジオ）

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。

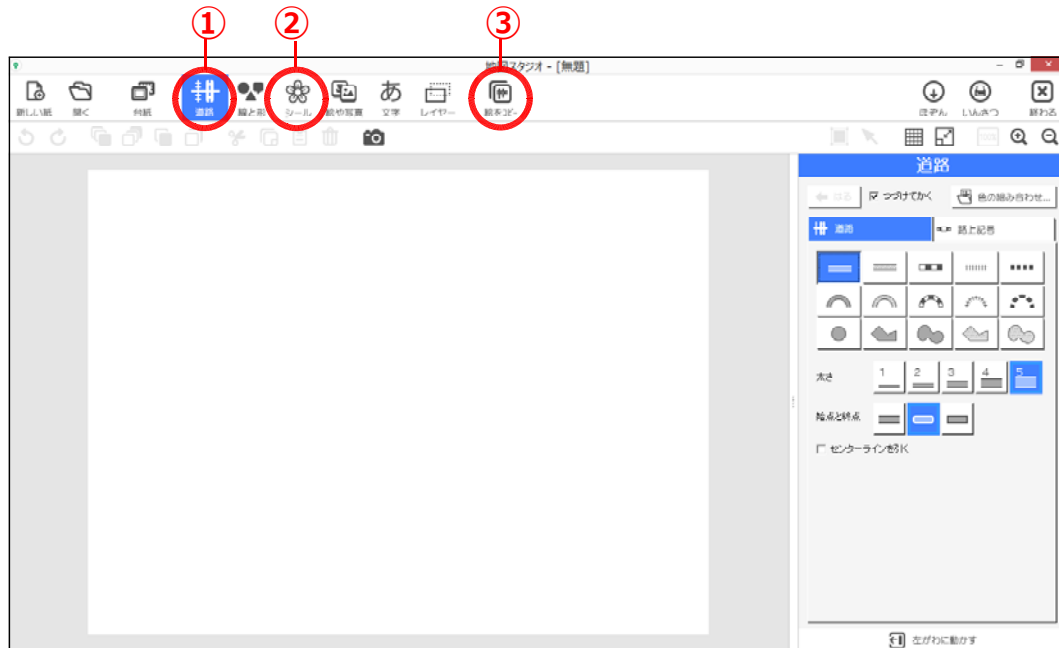
地図スタジオは、ガイドメニューの「つくる・つたえる」をタップして、



からはじめます。



確認 地図スタジオの画面とおもな機能



① 道路

道路や川、線路などを描くことができます。道路や川の交わる所は自動的につながります。

② シール

右のように、信号機やポストなど町で見かけるもののシールや、地図記号のスタンプなどが多数用意されています。



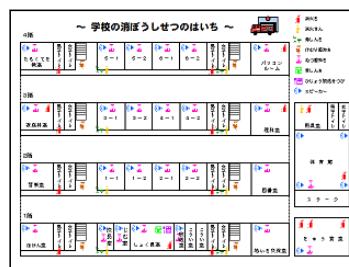
③ 絵コピー

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、他のソフトに貼り付けることができます。

☆作品例☆ 地域の安全マップや校内図などを作ることができます。



安全マップ



校内図



地域調べ

操作 3ステップで使ってみよう

① 道路や川、路線を引く

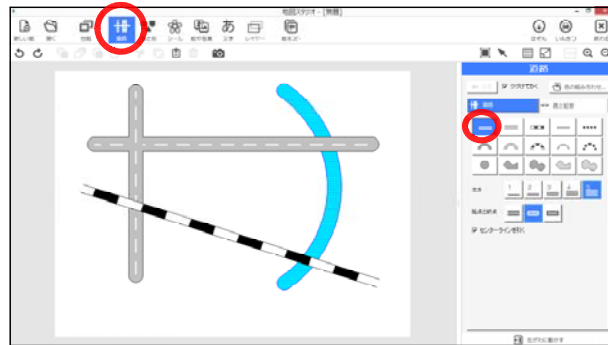
 をタップして選択すると、右に道路などのボタンが出ます。

 が選択された状態で、白紙部分の

- 始点でタップ
- 終点でタップ

すると、まっすぐな道路が引けます。ドラッグして道路を引くこともできます。

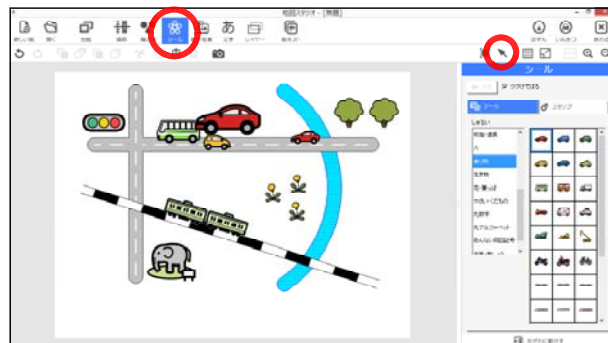
道路の幅や、センターラインの有無も設定できます。
まっすぐな道路以外に、曲がった道路、線路や川も引く事ができます。



② シールや地図記号を貼る

 をタップします。
右から貼りたいシールを選び、貼りたい箇所をタップします。

 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

 をタップします。
右の枠内に文字を入力して  をタップすると、文字枠が貼りつきます。

文字枠は、指やペンで好きな位置に移動できます。

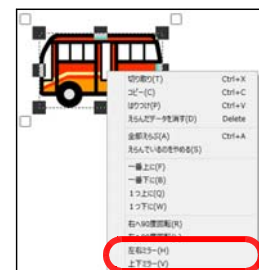


文字の色や大きさ、縦書き・横書きを変えることもできます。



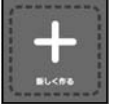
● One Point ● シールの左右を反転する

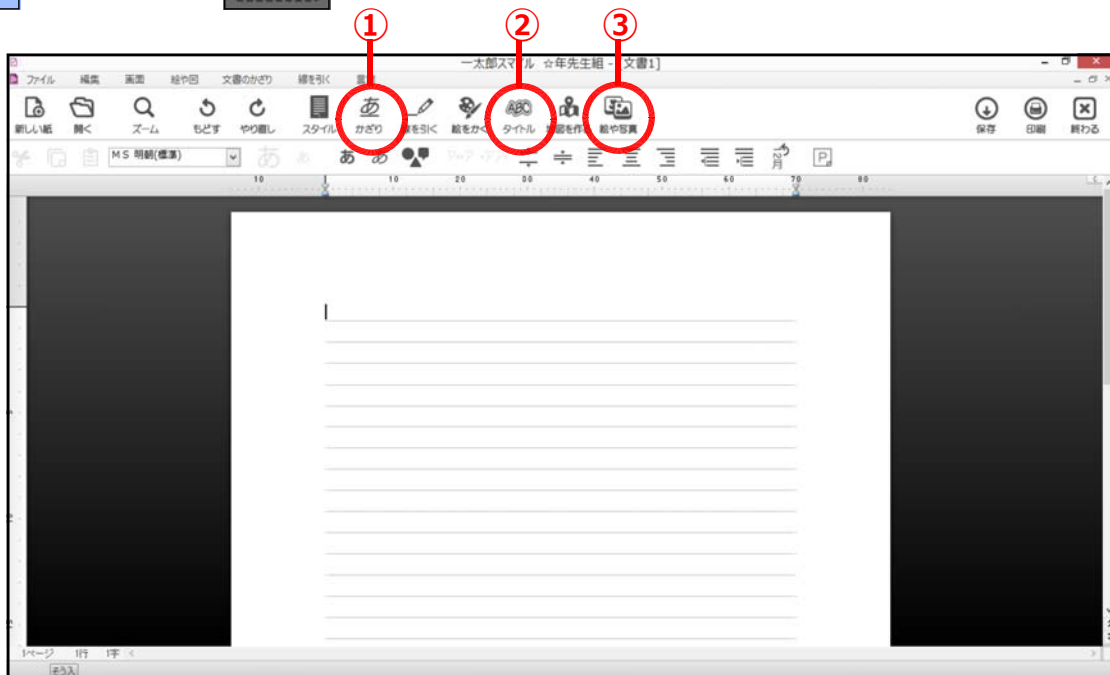
シールを長押しすると、メニューが表示されます。
左右ミラーでシールの左右を、
上下ミラーでシールの上下を反転することができます。



3-5. ワープロ (一太郎スマイル)

大きなボタンで操作がわかりやすい、小学生向けのワープロです。
調べ学習のまとめや、学級新聞・お便りの作成に、幅広く利用できます。

一太郎スマイルは、ガイドメニュー  の
をタップし、  から始めます。



① かざり

文字の色やサイズを変えたり、枠線を付けたりといった効果をつけることができます。

② タイトル

専用画面が立ち上がり、簡単操作で見栄えのいいタイトルを作成できます。



③ 絵や写真

挿絵を入れられます。イラスト素材は、学校での文書に適したものが多数用意されています。

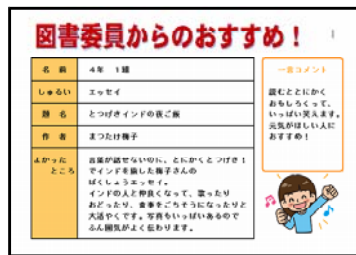


☆作品例☆

学級新聞や委員会などのお知らせ文書、調べ学習のまとめなどの作成で活躍します。



学級新聞



お知らせ文書



調べ学習のまとめ

操作 3ステップで使ってみよう

① タイトルを入れる

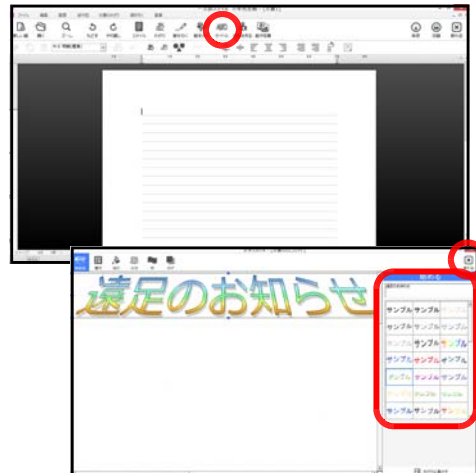


をタップすると、タイトル文字を作成できる「文字スタジオ」が起動します。

ここでは、右の入力欄に「遠足のお知らせ」と入力し、下のデザインサンプルから、好きなデザインをタップして選びます。



右上の をタップすると、作ったタイトル文字が文書に貼りつきます。



② 文字を入力し、かざりをつける

本文に、次のように入力しましょう。

日 時 平成26年10月16日

行き先 中央動物公園

持ち物 お弁当・すいとう・しおり

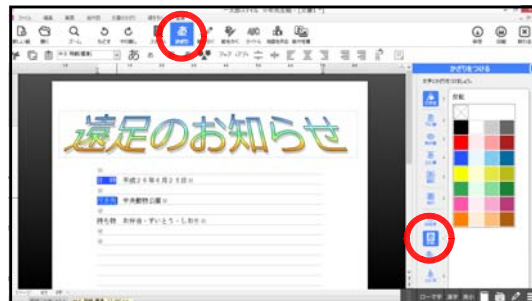
「日 時」をドラッグして選択したら、



をタップして、**反転**の効果をつけてみましょう。

また、カラーパレットから青色を選んで、青色の反転にしてみましょう。

同様に見出しの「行き先」「持ち物」にも、反転のかざりをつけてみましょう。

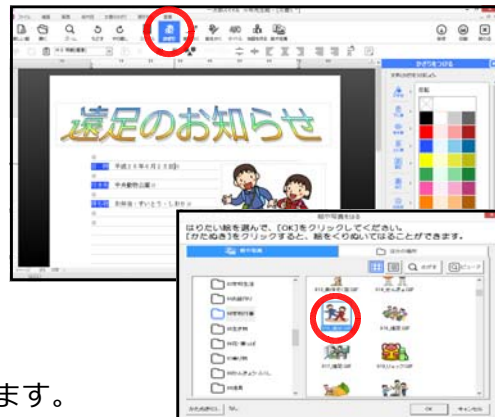


③ イラストを入れる



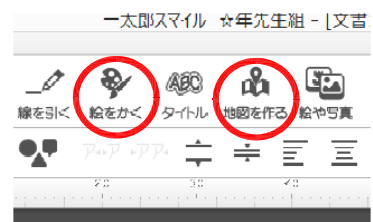
をタップすると、イラストを選択する画面が出てきます。貼り付けたいイラストを選択して、**OK**をタップします。

ここでは、**04 学校行事**フォルダーの**015 遠足.GIF**を選択して貼り付けたら、タップして選択し、位置や大きさを調節します。



● One Point ● イラストや地図を書いて貼り付ける

絵をかくをタップすると「スマイルペイント」が起動して、お絵かきをすることができます。スマイルペイントの画面を閉じると、書いた内容はそのまま文書に貼りつきます。同様に、**地図を作る**では「地図スタジオ」で地図を作成し、貼り付けることができます。



3-6. 日本語入力 (ATOKスマイル)

スマイルクラスには、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。スマイルクラス内のソフトに限らず、ことばを入力するあらゆるシーンで利用できます。

ATOKスマイルの特徴を確認するため、

ここではガイドメニュー



から、



をタップ、

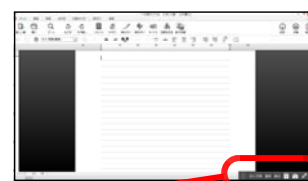


をタップし、ワープロを開きます。



確認 ATOKスマイルのツールパレットを確認する

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、画面右下などに、下のようなツールパレットが表示されます。



①

②

③

④

- ① ローマ字入力・かな入力を切り替えることができます。
スマイルクラスに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**になりますが、
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。

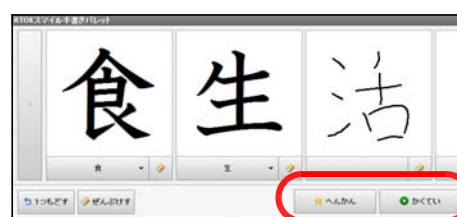
- ② 漢字変換辞書を切り替えることができます。
(→次ページ)

- ③ タッチで文字が入力できる
クリックパレットを呼び出します。



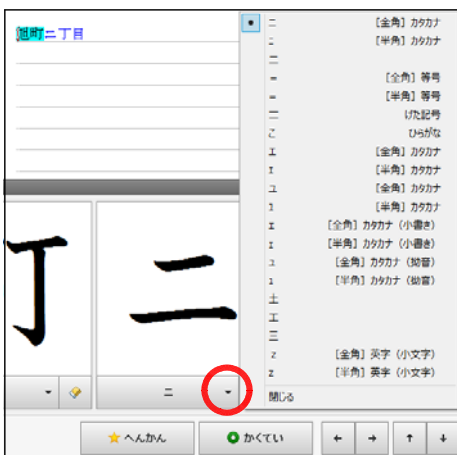
- ④ タッチやペンで文字が入力できる
手書きパレットを表示します。

指やペンで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でき、
かくてい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
入力をやり直します。

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。



確認 変換と学年別辞書

ATOKスマイルには、7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

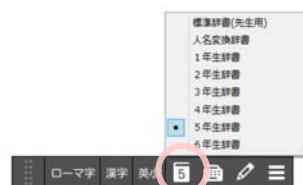
学年別辞書による変換例	
標準辞書(先生用)	一心不乱に復習する
1年生辞書	いっしんふらんにふくしゅうする
2年生辞書	一心ふらんにふくしゅうする
3年生辞書	一心ふらんにふく習する
4年生辞書	一心不らんにふく習する
5年生辞書	一心不らんに復習する
6年生辞書	一心不乱に復習する

学年別辞書は、スマイルクラスにログインした「年」に応じて、自動的に切り替わります。

※ ☆年 先生組 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。



● ATOKスマイルの便利な変換 ●

・小学生語彙の優先変換

学年別辞書では、学校でよく使うことばを優先して変換できます。

例：こうてい 変換 → 校庭 (標準辞書では 工程 などが優先)

かねこみすず 変換 → 金子みすゞ

・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 → 斉藤彩花 (斎藤・齋藤も変換可)

・F4キーで英単語変換

日本語や読みを F4キーで、英単語変換できます(基本的な単語のみ)。

例：きょうしつ F4変換 → class / classroom

ひぼぽたます F4変換 → hippopotamus

3-7. 作ってみよう

スマイルクラスには、ワープロ文書のひな形「テンプレート」が約800点収録されています。そのまま印刷して使ったり、アプリで自由に編集して使ったりできます。

テンプレートは、ガイドメニュー  の  から開いて利用できます。



確認 作ってみようの画面とおもな機能

左でカテゴリをタップして選びます。



サムネイルをタップすると、ワープロ(一太郎スマイル)で開きます。



確認 収録されているテンプレート (一例)

●ワークシート

生活習慣のチェックシートや英単語カード、白地図などが収録されています。



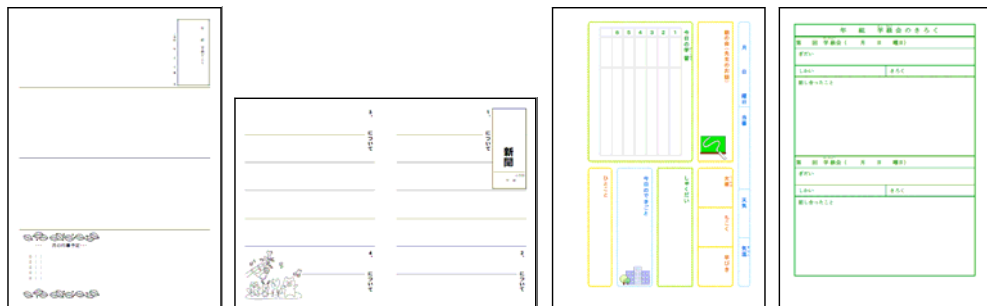
●招待状・ありがとうカード・賞状

運動会や音楽会の招待状、ありがとうカード、賞状なども収録されています。



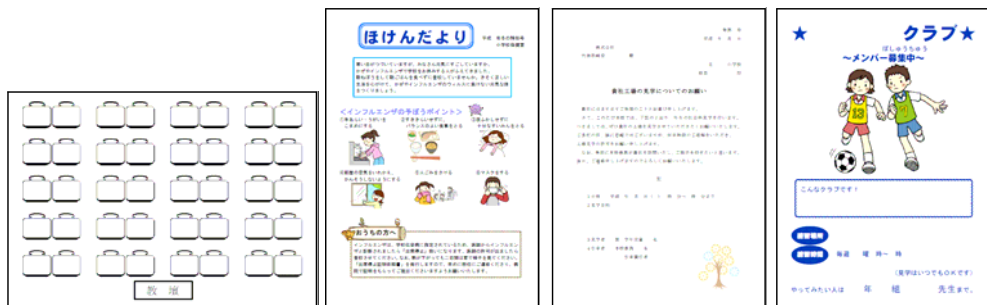
●新聞・学級日誌

新聞や学級日誌のひな形も収録されています。



●学校文書 (先生専用)

先生ユーザーでログインすると、座席表や工場見学の依頼状など、校務で使える先生用の文書も利用できます(児童でログインした場合は表示されません)。



4-1. 国語・算数・理科・社会（シミュレーション教材）

デジタルならではの音や動きで教科の学習内容の理解を深められる教材です。1・2学年では国語と算数の教材が、3～6学年では国語・算数・理科・社会の教材が利用できます。

シミュレーション教材は、ガイドメニュー



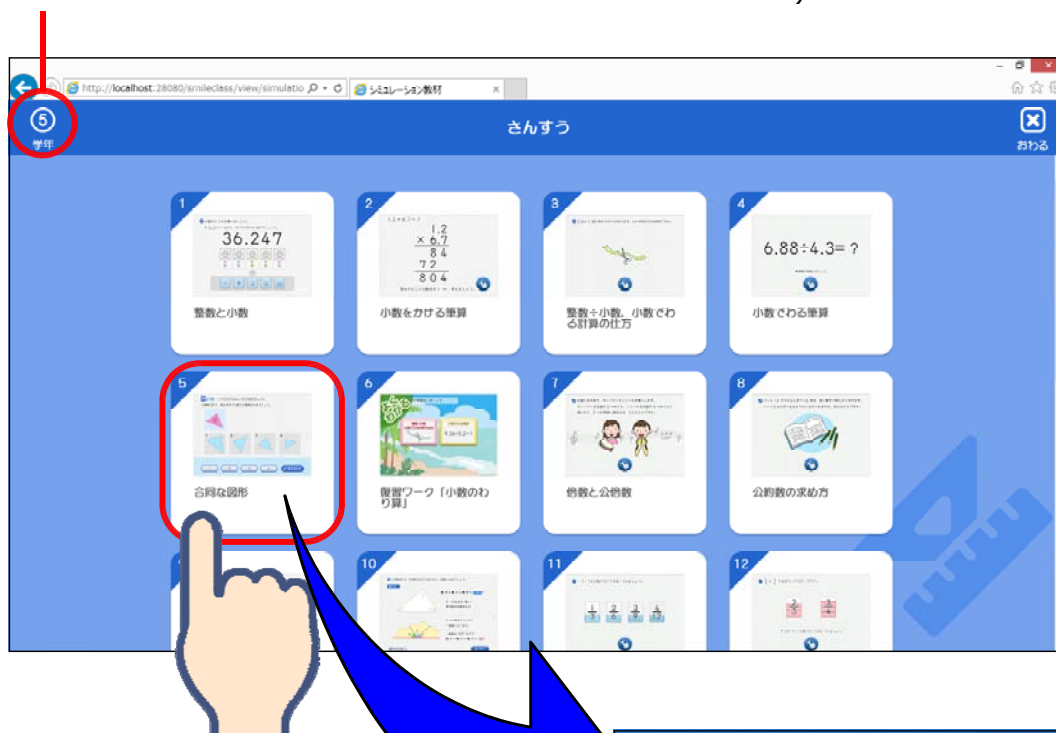
をタップしてはじめます。



確認 収録されている教材を確認する

ここから、学年を切り替えることができます。

(児童でログインしている場合は、自分の学年の教材が開きます)



一覧から教材をタップすると、そのテーマの学習がはじまります。

各テーマは10分程度で確認できる内容になっています。

右のように簡単な選択肢で答えて理解度を確認する教材や、アニメーションや動画で動きを確認できる教材などが収録されています。



学習した内容が定着したか確認するおさらいや、理解が浅い部分の復習に便利です。

児童が教材を開いたかどうかはサーバーに記録されており、先生は学習履歴管理の画面で履修状況を確認することができます。(→P.52)

各教科には、次のような教材が収録されています。

●国語の教材(1～6 学年)の一例



2 学年 漢字の練習



5 学年 思いを伝える言葉

●算数の教材(1～6 学年)の一例



2 学年 三角形と四角形



5 学年 角柱と円柱のてん開図

●理科の教材(3～6 学年)の一例



3 学年 太陽とかげ



5 学年 ふりこ

●社会の教材(3～6 学年)の一例



3 学年 学校のまわりとまちたんけん



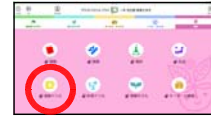
6 学年 歴史地図をたのしもう

4-2. 漢検ドリル (チャレンジ! 漢検)

近年取り組む小学校も増えている「日本漢字能力検定(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。

確認 漢検ドリルの内容を確認する

ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。

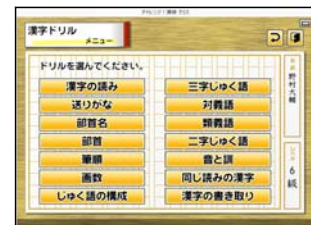


① レベルとドリルを選ぶ

レベルは漢検の基準に沿っており、
10級の小学1年生修了程度から、
1学年刻みで5級の小学6年生修了程度まで、
さらに4級の中学校在学程度、
2級の高校卒業・大学・一般程度までの問題が収録されています。



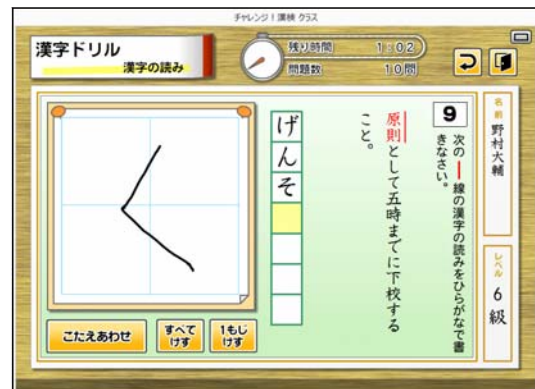
各レベルについて、漢字の読み、部首名、
送りかな、熟語などが選べる漢字ドリルや、
さまざまなドリルを組み合わせた漢字テストが
選択できます。



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。
級により異なりますが、ドリルでは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
学習りれきから確認できます。(→P.52)

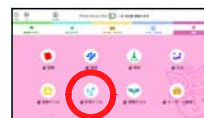


4-3. 計算ドリル

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。
タブレットの特性を生かし、手書きで筆算をして考えながら取り組みます。

確認 計算ドリルの内容を確認する

ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。



① 問題のカテゴリーを選ぶ

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。

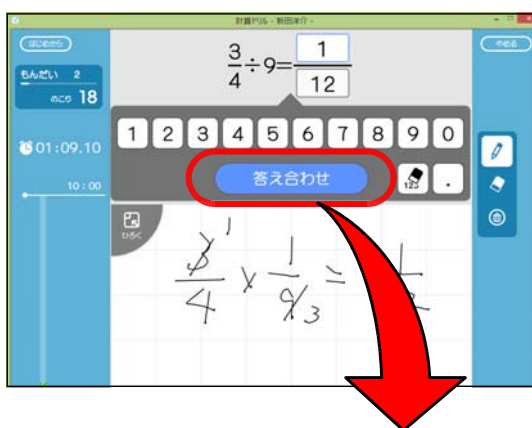


② 問題に回答する

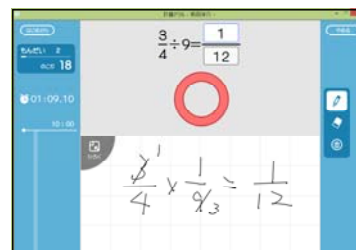
画面上に問題が表示されるので、
数字をタップして回答を入力します。

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。



問題数はカテゴリーごとに異なりますが、
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。



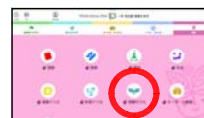
結果は自動集計され、自分の成績や苦手な分野は **学習りれき** から確認できます。
(→P.52)

4-4. 情報モラル（情報活用教材「情報モラルのタマゴ」）

子どもたちにも身近な携帯電話やインターネットなどのテーマについて、マンガ形式のシナリオを楽しく読み進めながら、情報社会の危険性と回避方法を学べます。

確認 情報モラル教材の内容を確認する

ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。



① 学習するテーマを選ぶ

携帯電話のマナー、著作権、無料通話アプリのトラブルなど、児童にも身近な14のテーマを収録しています。取り組みたい教材をタップして開きます。



② ストーリーを進め、クイズに答える

マンガ形式のストーリーが始まります。読み終えたらタップし、次のページに進みます。

途中の選択肢では、自分だったらどうするかをよく考えて回答します。選択に応じた解説画面が表示されます。



③ 学習のまとめをおさえる

ストーリーの最後には**学習のまとめ**が表示され、テーマの中のキーポイントをあらためて確認できます。



● One Point ● 暗証番号で教材を隠すことができる

情報モラル教材は、授業の前に児童が内容を見てしまわないように、暗証番号を入力しないと開かないようにすることができます。

暗証番号の有効/無効の切り替えは、「ジャストスマイル クラス設定ツール」で行います。

第1章 携帯電話を上手に使いこなそう

1章の番号を入れてください

リセット

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4-5. キーボード練習 (情報活用教材「キーボード入力レッスン」)

画面に表示されることばを制限時間内に次々入力していく、ゲーム感覚のタイピング練習ソフトです。1回1分間なので、短い時間でも取り組みます。

確認 キーボード練習の内容を確認する

ガイドメニュー  の  をタップしてはじめます。



※このソフトは、物理キーボードがある環境での利用をおすすめします。

① 学習テーマを選ぶ

取り組むテーマをタップして選びます。

第1章

- 右手の使い方
- 左手の使い方

第2章 文字のタイピング(制限時間30秒)

- 50音(せい音)
- だく音・半だく音
- その他(よう音、数字、記号等)

第3章 単語や文章のタイピング(制限時間60秒)

- たん語を入力しよう
- 文章を入力しよう

ローマ字表



② タイピング練習をする

問題が開いたら、スタートボタンをタップして開始します。

制限時間がカウントダウンされるので、できるだけ早く正確にタイピングし、適切に変換をした後、**Enterキー**で次の問題に進みます。

もし入力が間違っていると次の問題に進めないで、修正してから、**Enterキー**で次の問題に進みます。



③ 結果が表示される

所定の制限時間が経過すると、3段階の評価の画面が表示されます。



がんばりましょう



よくできました



たいへんよくできました

4-6. 学習りれき (学習履歴管理)

学習履歴管理には、スマイルクラスの教材の利用状況が記録されています。
児童は自分の教材利用状況を、先生は児童全員の教材利用状況を確認できます。

学習履歴管理は、ガイドメニューの一番下にある



から開きます。



確認 学習りれきを確認する【児童】

学習履歴管理では、児童は自分が教材に取り組んだ結果を確認することができます。
漢字ドリル・計算ドリルについては、得意・不得意な単元の確認もできます。

漢字ドリル・計算ドリルについて

- 学習記録を見る <学習状況>
取り組んだドリルの得点が記録されており、
単元ごとに自分の最高点や平均点が
レーダーチャートで示されます。
クラスの平均点を重ねて表示することも
できます。
- 学習記録を見る <教材一覧>
ドリルの各単元について、学習済みか、
未着手かが、一覧で確認できます。
- ランキング
単元ごとに、クラス全員の得点が、
上位から順に表示されます。



シミュレーション教材について

- 学習記録を見る
各教科の各教材について、学習済みか、
未着手かが、一覧で確認できます。
※ シミュレーション教材では得点の集計がないので、
レーダーチャートやランキングはありません。

確認 学習りれきを確認する【先生のみ】

先生ユーザーでログインしている場合、
学習履歴管理では、クラス全員の児童が
それぞれの教材に取り組んだかどうかの
実施状況を一覧確認できます。

漢検ドリル・計算ドリルについては、
クラスの平均点と学年の平均点を比較したり、
誤答率の高い問題を確認したりできます。

実施状況と得点は、書き出しをタップして
クラスごとの成績をCSVファイルに保存して、
表計算ソフトなどで分析することもできます。



memo

5-1. 授業支援（授業サポーター）

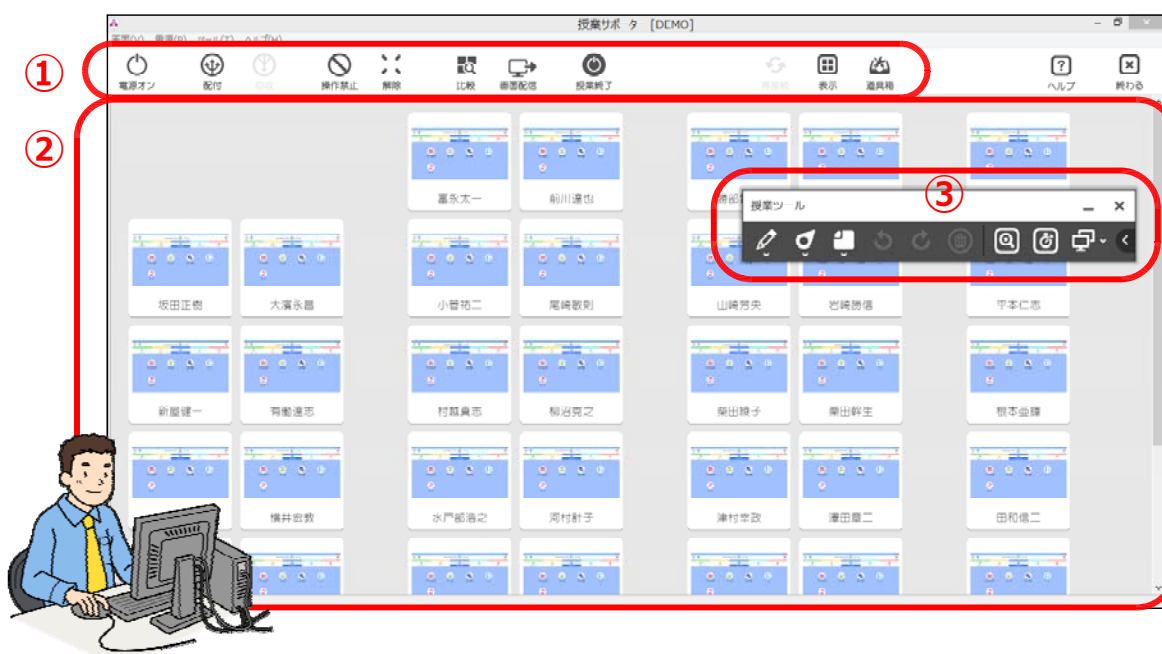
スマイルクラスに先生ユーザーでログインしたとき、ガイドメニュー左上の**先生用**ボタンをタップすると、先生だけが使える**先生メニュー**が表示されます。



では、同じネットワークにつながった児童機の状況を一覧で把握したり、操作禁止・画面配信などの制御を行ったりすることができます。



確認 授業サポーターの画面とおもな機能【先生のみ】



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 一覧画面

児童機の現在の画面が一覧表示されます。

サムネイルを順にタップして、操作対象とするパソコンを選ぶこともできます。

※児童機は自動認識された順に並びますが、プルダウンメニューの「ツール>レイアウト設定」から配置を調整することもできます。

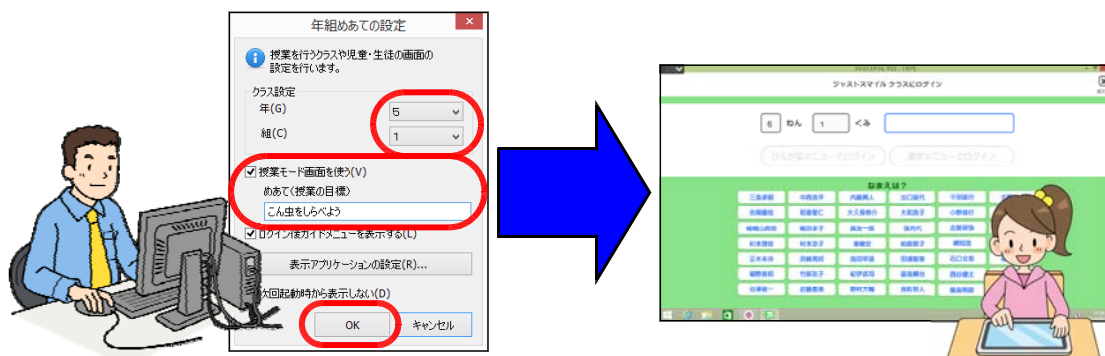
③ 授業ツール

電子黒板やプロジェクター利用時に便利な授業演出ツールです。（→P.60）

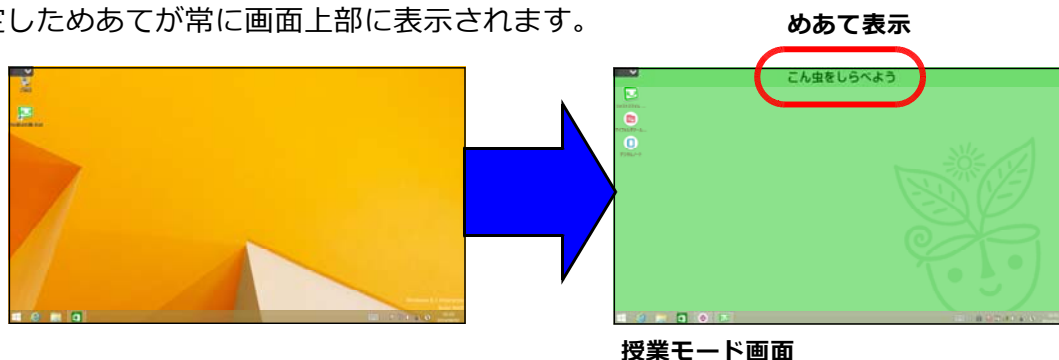
授業サポーターの起動時に、同時に起動します。

確認 授業サポーターを起動する・年組めあてを設定する【先生のみ】

授業サポーターを起動すると、最初に**年組めあて**の設定画面が表示されます。
年・組を設定して**OK**をタップすると、指定した年組を選択した状態で、
児童機のスマイルクラスを一齐に起動することができます。



また、**授業モード画面**を使うにチェックを入れ、
めあてを入力して**OK**をタップすると、
児童機のデスクトップが緑色の授業モード画面で覆われて、
設定しためあてが常に画面上部に表示されます。



確認 児童機の電源をオンにする【先生のみ】



をタップすると、選択した児童機に対して、電源オンの命令を送ります。
あらかじめ設定している場合は、自動的にWindowsにサインインも行われます。

※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。

※電源オンは、有線LAN接続で、児童機のWake-On-LAN設定が有効な場合に利用できます。

市販されているほとんどの機種では、無線LAN接続での電源オンには対応していません。



● One Point ● 児童機サムネイルの状態表示について

児童機サムネイル右肩の小さなマークは、
それぞれ、次のような状態を表しています。

- ① スマイルクラスの環境復元が停止状態
- ② 児童機無線LANの電波状況 ※
- ③ 児童機バッテリーの状況 ※
- ④ 操作禁止状態



※ 先生機の授業サポーターのオプション設定で、表示する設定ができます。

確認 ファイルを配付・回収する【先生のみ】

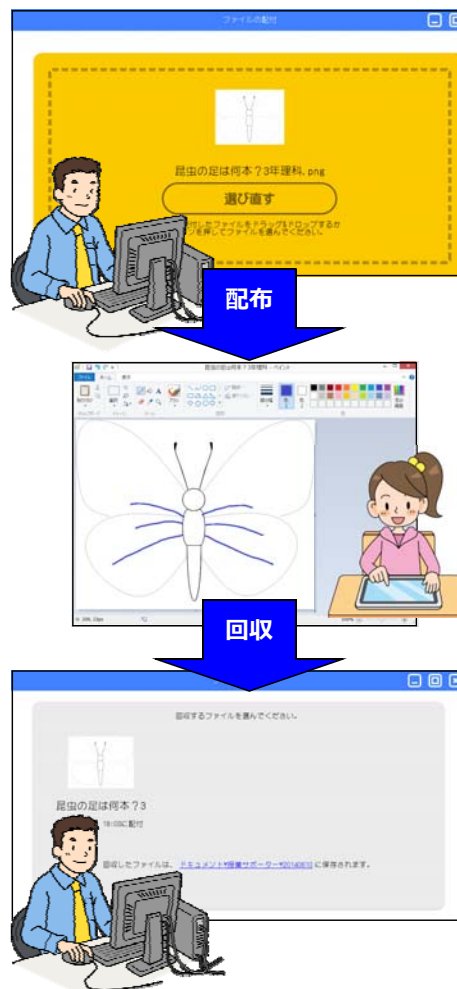


では、先生が指定したファイルを、
選択した児童機に配付することができます。
※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、
すべての児童機が対象となります。

配付されたファイルは児童機に届き、
対応するソフトで自動的に開きます。
児童は、ファイルに書き込みなどを行い、
そのまま上書き保存します。



では、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¥20140623
のような日付のフォルダの中に、それぞれ
児童の名前にリネームされて保存されます。



確認 児童機の一時的な操作禁止【先生のみ】

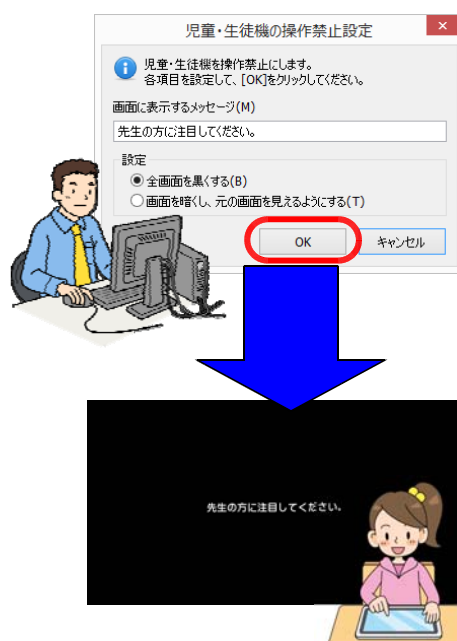


をタップして、
設定画面のOKをタップすると
選択した児童機について、
画面を暗くしてロックし、
キーボードやマウス・タッチによる
操作をできない状態にします。

※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。



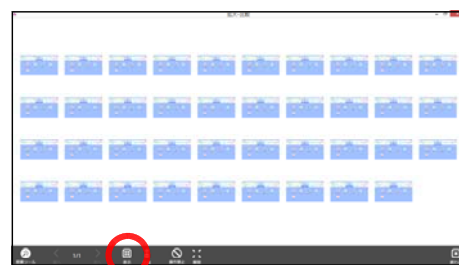
をタップすると、
すべての操作禁止が解除されます。



確認 児童機の画面をとりあげ、比較する【先生のみ】



をタップすると、
選択した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。



比較画面下の

- 全部表示
- 1つずつ表示
- 2つずつ表示
- 4つずつ表示

を切り替えることができます。



確認 画面を配信する【先生のみ】



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。



配信元は、下記から選択できます。

- このパソコンの画面（授業サポーターを実行している先生機のプライマリモニタ）
- 先生操作機（アシストボタン先生機用を実行している先生機の画面）
- 指定した児童機 1 台

配信先は、下記から選択できます。

- 全員（授業サポーターを実行している先生機を除く）
- 先生操作機
- 選択しているパソコン（メイン画面で選択されている児童機。複数指定可能）
- 指定した児童機 1 台

配信元と配信先を選んだら、



をタップで配信を開始し、



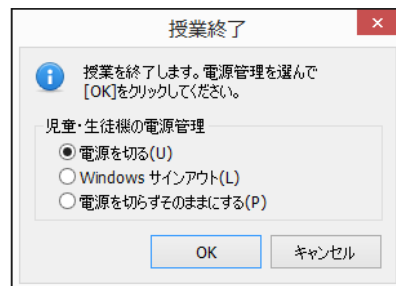
をタップで配信を終了します。

確認 授業を終了する【先生のみ】

授業を終了するときには、 をタップします。

接続しているすべての児童機について、

- 電源を切る
- Windowsサインアウト
- 電源を切らずそのままにする(授業モードを終わる)の処理が行えます。



確認 そのほかの機能【先生のみ】

他にも「工具箱」から、次のような機能が利用できます。

●年組めあて

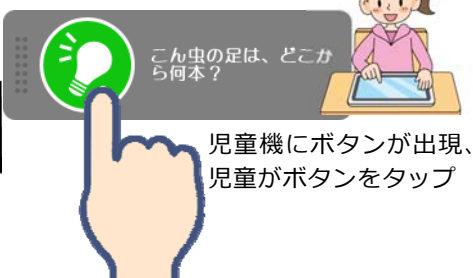
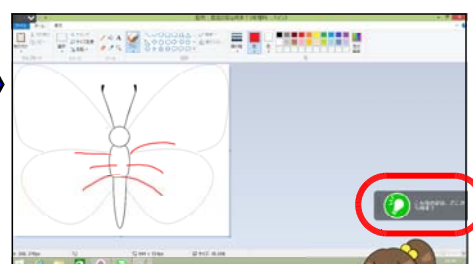
年組めあて(→P.55)を再設定することができます。

●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。



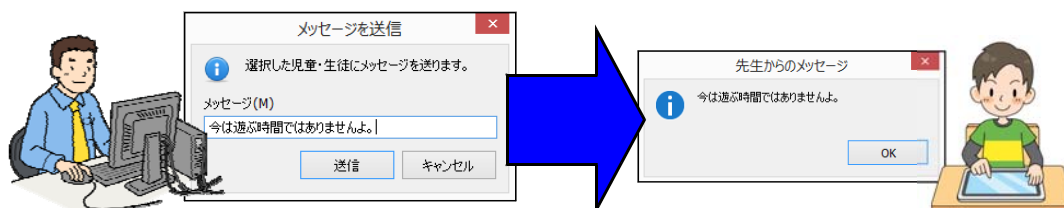
先生がお題を設定し、ボタンの表示を開始



児童機にボタンが出現、児童がボタンをタップ

●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

選択した児童機(1台)の画面を、動画として保存できます。

動画ファイルは、先生機の**ビデオ¥授業サポーター**フォルダに、AVI形式で保存されます。

●リモート操作

選択した児童機(1台)を、先生機から遠隔操作できます。

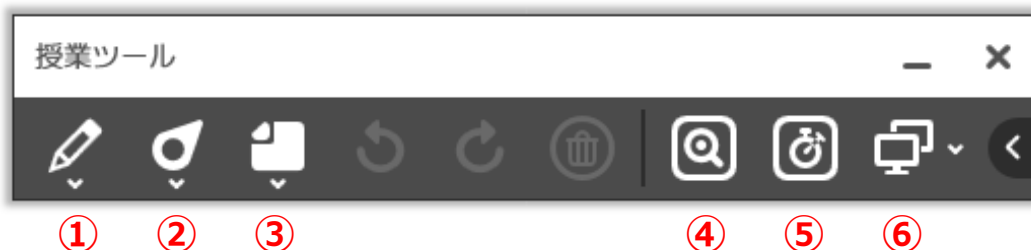
5-2. 授業ツール

授業支援(授業サポーター)を起動すると、同時に授業ツールも起動します。
※先生メニュー内の右のボタンから単独で起動することもできます。

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。



確認 電子黒板で便利な授業ツール【先生のみ】



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。

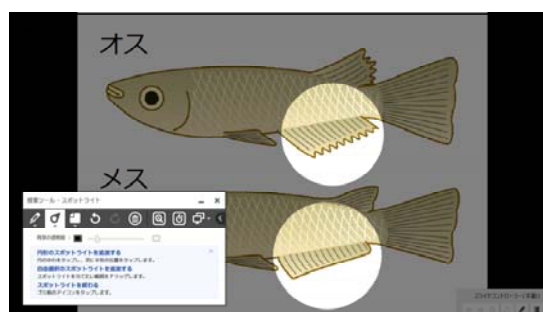


② スポットライト

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。

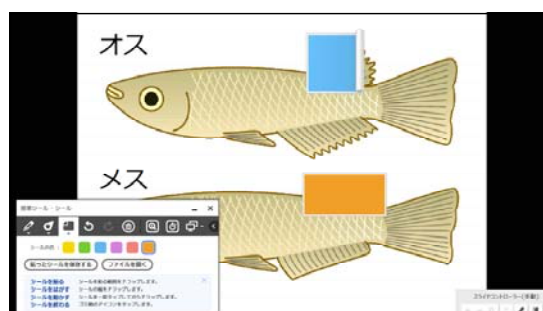


③ シール

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。

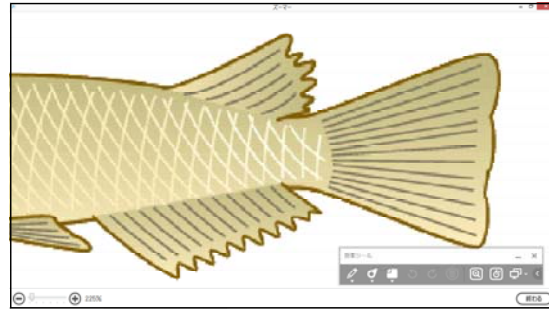
図表などの大事なところを隠し、考えさせたい場面で便利です。

貼り付けたシールは、ドラッグして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**

先生機のメイン画面以外に、
電子黒板やプロジェクターなど
別の画面が接続されている場合に、
出力設定を簡単に切り替えられます。

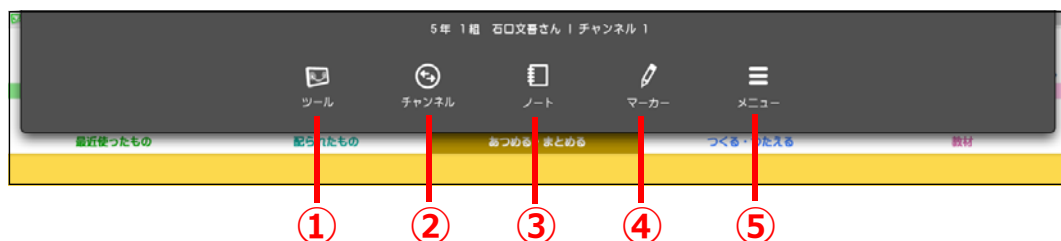


5-3. アシストボタン

児童機の画面の上部にある黒い部分をタップすると、よく使う機能呼び出せる便利ボタンが出てきます。これを**アシストボタン**といいます。



確認 アシストボタンの画面とおもな機能



① ツール

スマイルクラスやマイフォルダなどを起動できます。

② チャンネル

チャンネル(下述)の切り替えボタンを呼び出します。

※このボタンは、チャンネルが設定されていない環境では表示されません

③ ノート

デジタルノートを呼び出します。

④ マーカー

自分の画面に指やペンで書き込めるマーカーを呼び出します。

⑤ メニュー

ボタンの表示位置などを変更できます。



● One Point ● チャンネルで、授業支援を同時に使える

授業支援機能は、先生機と同じネットワークにつながったすべての児童機に影響します。複数の先生が同時に授業支援機能を使う場合は、先生ごとに違う**チャンネル**を使えば、同じ校内ネットワークで複数の授業支援を同時に平行して利用することもできます。



チャンネルの利用には、あらかじめ設定が必要です。
詳しくはマニュアル「導入・運用ガイド」をご参照ください。

5-4. マニュアル

先生メニューの**マニュアル**をタップすると、スマイルクラスの各ソフトの操作方法がわかるマニュアルが参照できます。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、主要なソフトの操作の流れを動画で確認することができます。

※ www.youtube.comの動画にリンクしています。
閲覧にはインターネット接続が必要です。



memo

模擬授業パート

普通教室でスマイルクラスを活用すれば、
楽しくわかりやすい、こんな授業ができます。



6-1. 5年 理科「ふりこの長さと1往復の時間」

前提：これまでの授業で、おもりの重さやふれはばを変えても、1往復の時間に影響しないことがわかっている。本時では、ふりこの長さを変えた場合にどうなるか予想を立て、実験を行う。

■本時のめあて

- ・ふりこ運動について条件を変えながら調べ、規則性についての考えを持つ。
- ・グループで協力して実験を行い、協働して課題を解決する力や態度を身につける。

■ねらい

実験の結果の数値を元に、ふりこの長さと1往復する時間との関係性について、自分の考えを表現することができる。

授業の流れ

授業展開	学習活動	指導・支援	ICT活用
導入 (4分)	①前時までの実験内容を振り返る。 (重さ・ふれはばを変えたとき)	・前時までの実験を振り返る。	
	ふりこの長さを変えたとき、ふりこの1往復する時間は変わるのか、調べよう。		
	②本時の課題を実験する前に、結果と理由を予想してみる。	・グループで話し合い、意見と理由をまとめる。	
展開 (28分)	③グループごとに実験する条件(ふりこの長さ)を決める。 ④実験を行い、結果を記録する。くらべるツールで実験の動画を比較する。 ⑤グループで実験の結果を話し合い、デジタルノートに書き込み、提出する。	・同じ条件に偏らないよう指導する。 ・実験・計測・記録など役割分担して実施させる。 ・動画で何度も見直すことで気づきを促す。	・くらべるツール ・デジタルノート(配布・回収)
まとめ (13分)	⑥グループごとに実験結果と考察を発表する。 ⑦各グループの実験結果から導き出せる結論をまとめる。	・複数の実験結果をまとめ、そこから規則性を見つけさせる。	・電子黒板/デジタルノート(まとめ)

授業前の準備

■ 先生が事前に作っておくデータ

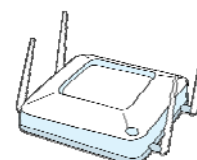
- ・実験の結果をまとめるワークシート

ノート配付・回収から、
グループごとの実験の結果を
書き込むワークシートを作っ
ておきます。

実験後に、グループごとに
実験の結果や
気づいたことを書き込み、
提出してもらいます。

■ 授業前に用意する機材

- ・スマイルクラスの入ったタブレットPC
グループに 1 台あれば実施できます。
先生用にも 1 台必要です。
- ・無線LANアクセスポイント
デジタルノートやアンケートなど、児童機と先生機とを
連携させるソフトを利用する場合は、
無線LAN等のネットワーク接続が必要です。
- ・電子黒板・プロジェクター
先生機の画面を投影できる電子黒板や
プロジェクターがあるとよいでしょう。
- ・ふりこ実験セット
実験に必要なふりこも
用意します。



授業展開

■【導入】前時までの実験をふりかえり、本時のめあてを確認する

【 児 童 】

【 先 生 】

これまでの授業のおさらいをする

<予想される反応>
「変わらなかった！」

「やっぱり変わらなかった！」

・実験の予想と理由を、グループで1分間話し合う

<予想される意見>



□□さん「はい。私たちのグループでは、~~~~~なので、ふりこの長さを変えても、1往復にかかる時間は変わらないと考えました。」

・共感する児童から拍手。

「では授業を始めます。前回までの授業では、ふりこのひみつを探る、として、二つの実験を行いました。

まず、ふりこの**重さ**を変えたとき、ふりが1往復する時間は、変わったでしょうか。変わらなかったでしょうか。」

「はい、ふりこの重さを変えても、1往復にかかる時間は変わらなかったですね。」

「では、ふりこの**ふれはば**を変えたときは、どうだったでしょうか。1往復にかかる時間は？」

「そうでしたね。ふりこの重さを変えたときも、ふれはばを変えたときも、1往復にかかる時間はかわらない、という実験結果になったのでした。」

「では今日は、最後の実験を行います。ふりこの**長さ**を変えたときには、1往復する時間は変わるでしょうか。変わらないでしょうか。さあ、これはまだ実験をしていませんが、1分間グループで話し合って、予想を立ててみましょう。あとで理由も聞くので、考えておいてください。ではスタート。」

「さて、1分経ちました。意見はまとまりましたか？ では、変わらないと予想したグループはいますか？ では、□□さんのグループ、予想とその理由を教えてください。」

「なるほど。納得できる、同じ意見だ、という人は拍手しましょう。」

【 児 童 】

<予想される意見>



〇〇さん「はい。私たちのグループでは、~~~~~なので、ふりこの長さを変えれば、1往復にかかる時間は変わると考えました。」

・ 共感する児童から拍手。

・ ふりこ実験セットを用意し、実験の準備をする。

【 先 生 】

「はい。では別の意見も聞いてみましょう。変わると予想したグループはいますか？ では〇〇さんのグループの予想と理由を教えてください。」

「みんなはどうですか。納得できる、同じ意見だ、という人は拍手しましょう。」

「はい。意見が分かれています。実験をすれば結果がわかるはずです。今日は、ふりこの長さを変えたとき、1往復にかかる時間がどうなるか、実験で調べてみましょう。」

めあてを板書

ふりこの長さを変えたとき、ふりこの1往復する時間は変わるのか、調べよう。

「では、実験の準備をしましょう。実験係さんは、ふりこ実験セットを準備してください。」

■【展開】実験を行い、くらべるツールで違いを見つける

★ICT活用のポイント★

- ・ふたつの実験動画を同時に再生したり、重ねて再生したりできるので、違いに気づくまで何度でも繰り返し見直すことができる

【 児 童 】

【 先 生 】

実験を行う条件(長さ)をグループごとに決める

「はい!」「はい!」と挙手。

・グループ内で話し合っ、実験をする長さを決める。

<予想される意見>



「私たちのグループは、25cmの倍の50cmで実験したいと思います。」など

・各グループがそれぞれに決めた長さで、ふりこの実験を行う。
・実験の計測結果は、各自の紙のノートに書き込む。

「さて、全員が同じ長さで実験すると、あとで長さの違いが比較できなくなるので、グループごとに違う長さで実験してもらおうと思います。」

「では、希望制でいきましょう。まず、基準となる25cmで実験をしたいグループは挙手してください。」

「では、一番早かったこのグループは、25cmの長さで実験をしてください。そのほかのグループは、25cmとは違う長さを、グループで話し合っ決めてください。」

「話し合っ長さを決めたら、挙手をして実験をする長さを発表してください。はい、ではそのグループは?」

～中略～ 各グループの長さ案を聞く。
※ 条件にばらつきが出ない場合は、先生から再考を促し条件に広がりが出るよう調整する。

「はい、ではこれで各グループが実験する長さが決まりました。」

「測定の仕方は覚えていますか? 10往復する時間をストップウォッチで計って、10で割って1往復の時間を求めるのを、3回行って平均をとるんでしたね。実験係さん、計測係さん、記録係さん、みんなで協力して、分担して実験を行いましょう。では、はじめ!」

※ 教員は巡回して支援を行う。

【 児 童 】

【 先 生 】

実験の様子をくらべるツールで撮る

＜実験に取り組み、一段落した頃合いで＞

「はい、ではちょっと手を止めて話を聞いてください。」

「自分のグループでの実験はできたと思いますが、他のグループの実験結果と比べて、違うところ・同じところを見つけてもらおうと思います。タブレット係さんは、スマイルクラスの**あつめる・まとめる**の黄色いメニューから、**くらべる**をタップしてください。」

児童機 タブレット係は、スマイルクラスのガイドメニュー**あつめる・まとめる**のメニューから、**くらべる**をタップ。



「黒い画面が出たら、左右どちらかの**とる**ボタンをタップすると、動画が撮れます。これから、自分のグループのふりがが10往復するのを撮ります。」

「撮る前に、手で持っている画面がふらふらして後で見比べにくくなるので、机の上に置くとか、どこかに固定しましょう。」

児童機 先生の指示に従い画面を確認しながら、動画を撮影する準備をする。



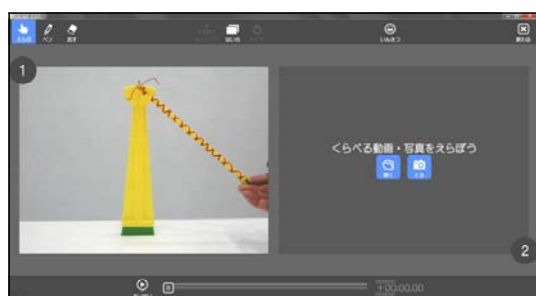
「画面にカメラの映像が出たら、右側の**とる**画ボタンで動画の撮影がスタートします。」

「タブレットの表側のカメラと裏側のカメラを切り替えるときは、**カメラ切りかえ**ボタンをタップします。」

【 児 童 】



児童機 手順に従って、自分のグループのふりこの実験を動画に撮る。



<予想される意見>



「長さ・重さ・振れ幅のどれが原因で結果が違ったのかわからない。」

児童機 タブレット係は、他のグループのふりこの動画も撮る。

【 先 生 】

「撮影が終わるときは、右側の**てい止**ボタンをタップします。」

「撮り終わったら、撮れた動画が繰り返し再生されるので、これでよければ**使う**をタップします。撮り直すときは、右下の**とり直し**をタップします。」

「使い方はわかりましたか？ では、はじめ！」

※教員は巡回して支援を行う。

「自分のグループのふりこの動画は撮れましたか？ では、タブレット係さんは他のどこかのグループにお邪魔して、もうひとつの画面に、他のグループのふりこの動画を撮りましょう。」

「さて、2つの実験を比べるときに大事なことがあります。今回、長さの比較をするので、ふりこの重さやふれはばが違っていると…」

「そうですね。いくつも条件が違っていると、長さだけに絞って比べることができません。ふりこの重さは同じもの、ふれはばも同じぐらいの角度で実験をして比べましょう。」

「動画がふたつ撮れたら、グループに戻ってみんなで比べてみましょう。」

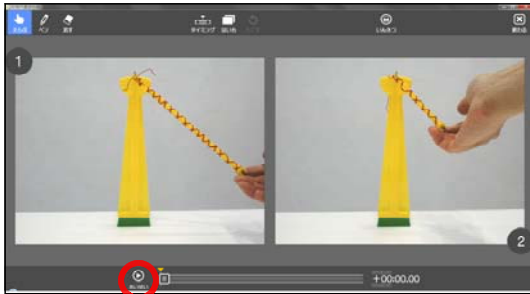
※教員は巡回して支援を行う。

【 児 童 】

【 先 生 】

くらべるツールで撮ったふたつの実験動画を見比べる

【児童機】 **さいせい** ボタンをタップすると、ふたつの動画が同時に再生される。



【児童機】 **タイミング** ボタンをタップすると、ふたつの動画が上下にコマ送りで表示される。指でフリックして、画面の中央に基準となるタイミングを表示させる。右上の**OK**ボタンをタップすると、2つの動画の再生タイミングを合わせられる。



【児童機】 **はいち > 重ねる** ボタンをタップすると、ふたつの動画が重ねて表示される。ずれている場合は、指やペンでタップして、表示位置を調整することができる。

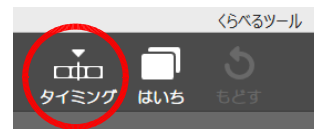


<気づきの例>

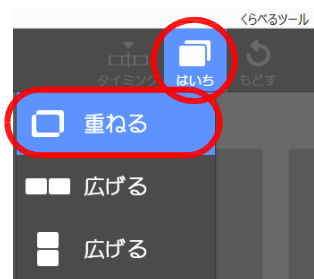
- ・「重ねたら、明らかにずれてるね。」
- ・「長い方が遅いみたい。」

「動画がふたつ撮れたら、タブレット係さんは自分のグループに戻ってください。みんなで画面を見ながら、下の**さいせい** ボタンをタップして、違いを見つけましょう。」

「ふたつの動画のスタートがずれているときは、上の**タイミング** ボタンをタップすると、再生タイミングを合わせられます。」



「もっと違いをわかりやすくするには、上の**はいち** ボタンをタップして、動画を重ねてみましょう。位置が少しずれているときは、触って微調整できます。」



「重ねて再生すると、どうですか。1往復する時間は同じでしょうか。違うでしょうか。」

「どちらかが早くて、どちらかが遅いのでしょうか。」



● One Point ● くらべるツール活用のヒント

★比較できるように動画を撮る

- ・ぶれないようにタブレットを固定して撮る
- ・被写体までの角度・距離をできるだけそろえて撮る

★くらべるツールは保存できない

アプリを閉じると、比べた状態は破棄されるのでご注意ください。
くらべるツールで撮影した動画や写真は、タブレットの
ピクチャフォルダーに保存されています。

★くらべるツールは、こんな使い方も

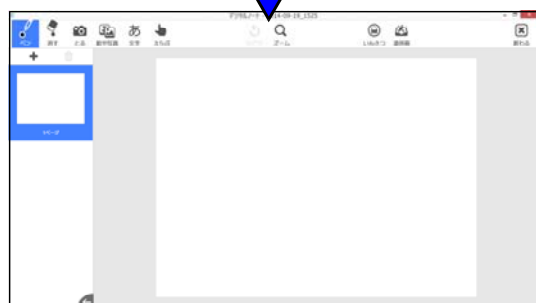
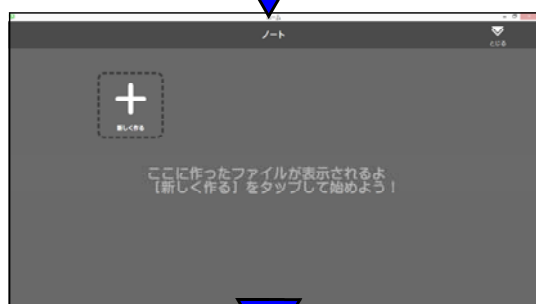
- ・体育の跳び箱など、自分の技のできばえを動画に撮って、動きを確認したり、他の人の技の動画と重ね合わせて比べたりする
- ・植物の成長の様子を毎日写真に撮り、重ね合わせて変化を確認する
- ・地図と、降水量の分布図などを重ねあわせてみる

【 児 童 】

【 先 生 】

実験を通じてわかったことを話し合い、ワークシートに書いて提出する

児童機 ガイドメニューあつめる・まとめるから、ノートをタップ。黒い画面では新しく作るをタップして、白紙のノートを開く。

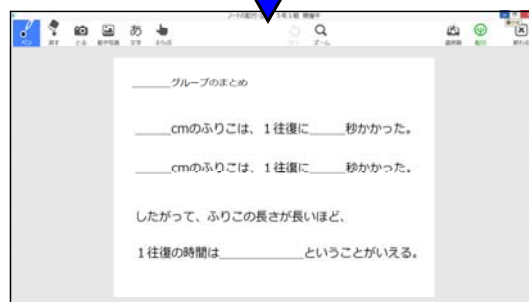


「では、比較してわかったことをグループでまとめましょう。ワークシートを配るので、タブレット係さんはスマイルクラスのノートを開いてください。」

先生機 ガイドメニューあつめる・まとめるから、ノート配付・回収をタップ。



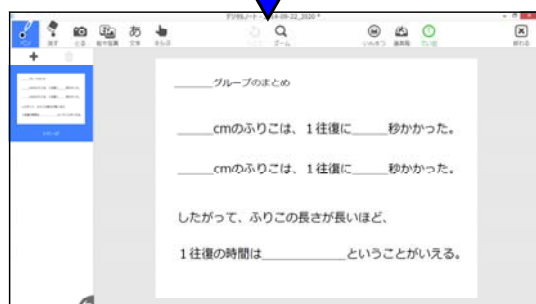
先生機 「ふりこ_まとめ」のワークシートをタップし、年・組を指定してOKで開き、配付をタップする。



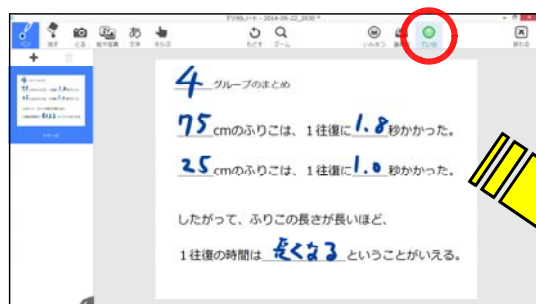
【 児 童 】

【 先 生 】

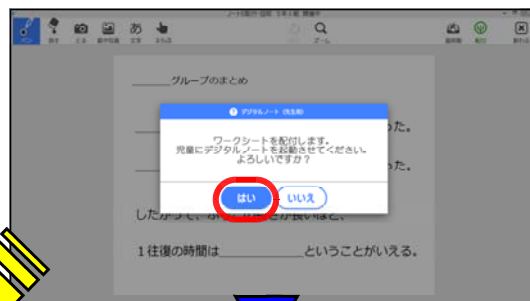
児童機 ノートを開いているとワークシートが配られた旨のメッセージが出る。**はい**をタップすると、先生が配付したワークシートが開く。



児童機 グループで話し合い、実験の結果とわかったことをノートに書き込む。**てい出**ボタンをタップすると、今表示しているページが提出される。



先生機 配付開始の確認メッセージが出るので**はい**をタップすると、配付が開始され、灰色のノート回収の待ち受け画面が開く。



「ワークシートが届いたら、グループで話し合って、実験の結果を書き込んでください。一行目には自分のグループの結果を、二行目には、比較した他のグループの結果を教えてもらって書いてください。」

「ワークシートに書き込めたら、**てい出**ボタンをタップして、提出してください。」

先生機 回収画面では、児童機から提出されたノートが順に一覧表示される。



■【まとめ】提出されたノートを、先生が整理して示す

★ICT活用のポイント★

- ・提出されたすべてのワークシートを先生機で一覧確認してピックアップし、関係性などを書き込んで、図にまとめることができる。

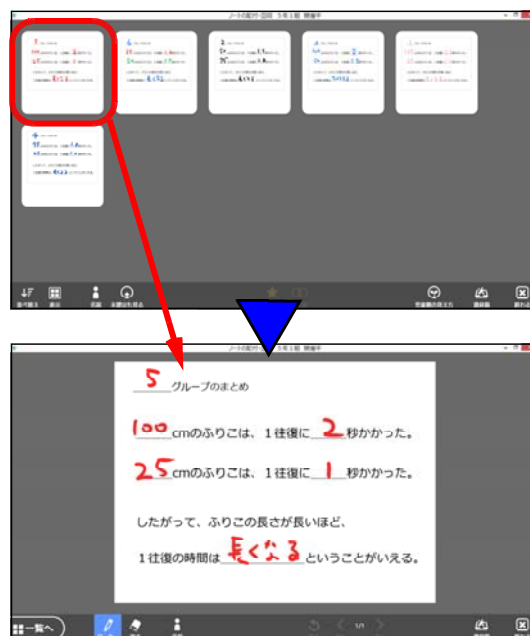
【 児 童 】

【 先 生 】

各グループの意見を取りあげ、気づいたことを発表してもらう

「では、全グループからノートが提出されたので、順に見ていききたいと思います」

先生機 注目したいノートをダブルタップすると拡大表示される。



「5グループさんはどんな意見ですか？ 発表してください。」

<予想される意見>



「はい、私たちのグループは100cmのふりこで実験して、1往復は2秒ちょうどでした。隣のグループの25cmのふりこは1往復が1秒だったので、ふりこの長さが長いほど、1往復の時間は長くなる

と考えました。」

「はい、ありがとう。では、他のグループの意見も見てください。」

先生機 左下の一覧へボタンをタップして一覧表示に戻り、他のノートを取りあげる。



※以降、意見や気づきを拾い上げていく。

【 児 童 】

【 先 生 】

まとめて各グループの実験から導き出せる結論をまとめる。

「全グループ、ふりこの長さが長いと、1往復にかかる時間は長くなる、という結論にたどり着きました。それでは、各グループの実験結果をまとめて確認してみましょう。」

先生機 回収画面でノートを順にタップしてすべて選択し、画面下の**まとめ**をタップすると、白紙上に選択したノートが配置されたまとめ画面が表示される。



「それでは、各グループの結果をグラフにしてみましょう。」

先生機 画面下中央の**思考テンプレート**ボタンをタップし、L字のテンプレートをタップして選択し、**OK**をタップ。



【 児 童 】

<予想される意見>

「1.0秒でした。」



【 先 生 】

先生機 ノートを囲むようにドラッグしてすべて選択し、四隅の○をドラッグしてノートの表示サイズを小さくする。



先生機 ノートを並び替えたり、横軸に長さ、縦軸に秒数をとって実験結果をペンでプロットしたりしてまとめる。



「では、結果を整理していきます。
25cmのときは、1往復は何秒でしたか？」

「はい、1.0秒。(まとめ画面に書き込む)
50cmのときは？(中略)」

※各グループの実験結果を聞き取り、
グラフにプロットしていく。

【 児 童 】

<予想される意見>



「ふりがが長ければ長いほど、1往復の時間も長くなる」
「長さが25cmのときと100cmのときを比べると、ふりこの長さが4倍になったときに、1往復にかかる時間が2倍になっている。」



「長くなる！」

【 先 生 】

「実験の結果をまとめると、こんなグラフになりました。ここから、どんなことがわかりますか？」



「なるほど。いろんな気づきがありますね。では最初の疑問に戻ります。実験の結果、ふりこの長さが長いほど、1往復にかかる時間は…？」

「そうですね、長くなることがわかりました。ということは、ふりがが1往復する時間は、ふりこの重さやふれはばを変えても変わらないが、ふりこの長さを変えると変わる、ということになりますね。」

～まとめを行い、授業終了～



● One Point ● ノートには名前を表示することもできる

ノート一覧画面やまとめ画面では、提出されたノートがだれのものか、名前を表示していません。これは「先入観なく、さまざまな意見に触れられるように」との意図から、あえて非表示を標準としているものです。

なお、先生の設定により、名前を表示させることもできます。

名前を表示するには、ノート一覧・まとめ画面下の、



ボタンをタップします。



memo

6－2．5年 算数「台形の面積の求め方を考えよう」

■ 本時のめあて

- ・台形の面積の求め方を考え、筋道を立てて説明することができる。

■ ねらい

- ・補助線を引いたり変形したりするなど、既習内容を応用して台形の面積を求めようとする。
- ・高さが同じだと、上底と下底の長さの和が、面積に比例することに気づく。

授業の流れ

授業展開	学習活動	指導・支援	ICT活用
導入（7分）	①三角形と平行四辺形の面積の求め方を振り返る。 ・三角形Dの面積を求め、説明してもらう。 ・平行四辺形Bの面積を求め、説明してもらう。	・求め方を自分のノートに書かせる。	・電子黒板/デジタルノート
台形の面積の求め方を考えよう。			
展開（25分）	②台形の面積の求め方を考える。 ・台形Cの面積の求め方を個人で考えさせる。 ・できたら提出させる。 ③考え方をクラスで共有する。 ・代表意見を選んで考え方を説明してもらう。 ・いろんな考え方で求められることを知る。 ・共通する考え方を発表してもらう。	・求め方を自分のノートに書かせる。 ・早くできた児童には他の求め方も考えさせる。 ・ペアで相談させる。	・デジタルノート ・電子黒板/デジタルノート
まとめ（13分）	④演習 ・カステラの台形A/Eの面積を求める。 ・どのカステラの面積が一番大きいのか、確認する。	・どの求め方も共通して、上底と下底の和に関係していることに気づかせる。	・電子黒板/デジタルノート

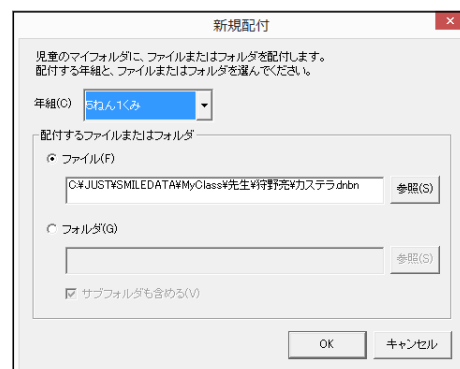
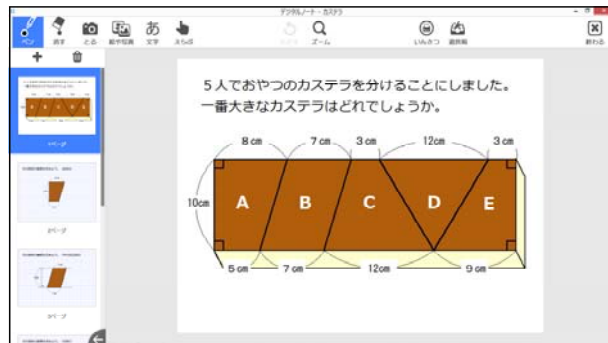
授業前の準備

■ 先生が事前に作っておくデータ

- ・書き込んでもらうノート
デジタルノートで、
 - ・最初に提示するカステラの図
 - ・三角形・平行四辺形・
台形などの個別の図のページを作成します。

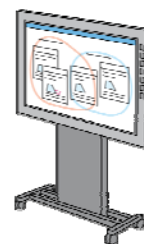
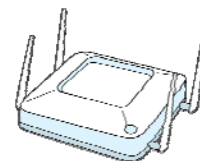
図形は作図ソフトで描いたり、
方眼紙に手書きしたものを
Webカメラで撮影したりしても
よいでしょう。

作成したワークシートは、
マイフォルダから**配付**を行い、
授業を行うクラスの各児童に
あらかじめ配っておきます。



■ 授業前に用意する機材

- ・スマイルクラスの入ったタブレットPC
ひとり1台での実施をおすすめしますが、
足りない場合はグループに1台とし、
グループで考えさせてもよいでしょう。
先生用にも1台必要です。
- ・無線LANアクセスポイント
デジタルノートやアンケートなど、
児童機と先生機とを連携させるソフトを利用する場合は、
無線LAN等のネットワーク接続が必要です。
- ・電子黒板・プロジェクター
先生機の画面を投影できる電子黒板や
プロジェクターがあるとよいでしょう。



授業展開

■【導入】三角形と平行四辺形の面積の求め方をおさらいする

★ICT活用のポイント★

- ・共有する題材の図表が手元で確認できるので、見やすく、触ったり、ペンで書き込んだりしながら考えることができる。

【児童】

【児童機】スマイルクラスにログインして配られたもののメニューを開くと、先生が配っておい

たファイルがあるので、タップして開く。



【先生】

「これまでの授業で、三角形と平行四辺形の面積の求め方を学びました。今日は復習と応用の問題をやってみようと思います。」

「では、タブレットに問題を配っているの、スマイルクラスにログインしてください。」

「メニューの配られたものタブに、先生が配ったカステラのワークシートがあるので、それをタップして開いてください。」

【 児 童 】

【 先 生 】

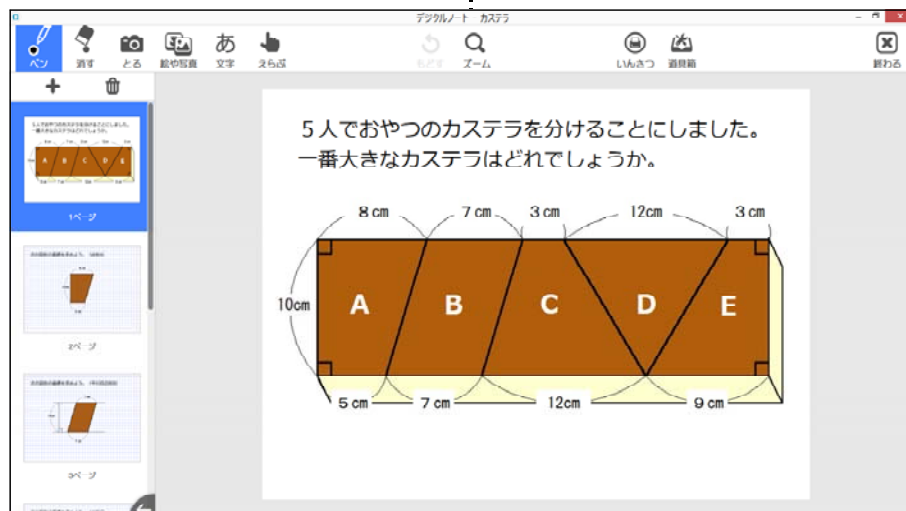
本時の課題となる「カステラ」の図を提示し、
既習内容である三角形・平行四辺形の面積の求め方を振り返る

「5人でおやつのカステラを分けることにしました。
一番大きなカステラはどれでしょうか。」

「ワークシートの上に、問題が書いてあります。
全員で言ってみましょう。」

「カステラをこのように切ったとき、一番大きいのはどれでしょうか。厚みが同じなら、
上の茶色い部分の面積を求めればよさそうですね。」

これまでの面積の求め方を使うと、いくつかの面積は求められそうです。では、ここで1
分間だけ考える時間を設けるので、各自でち
よっと考えてみてください。」



<予想される反応>



- ・ 三角形と平行四辺形の面積はわかりそうだ。
- ・ 平行四辺形じゃない台形の面積はどうやって求めるのかな。

<予想される意見>



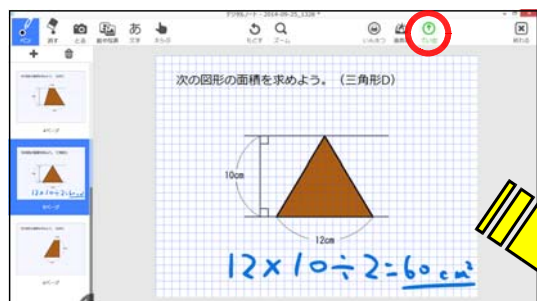
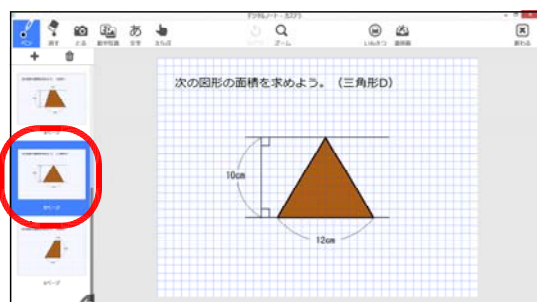
- 「Bは平行四辺形だから求められます。」
- 「Dはひっくり返せば三角形だから大丈夫。」

「はい、では1分経ちました。AからEまで、
いろんな形がありますが、この中で面積を求められる形はありますか？」

「Bの平行四辺形と、Dの三角形は、これまでに
求め方を勉強しましたね。おさらいとして、
この2つの面積から求めていきましょう。」

【 児 童 】

児童機 ノート左端のページサムネイルをスワイプしてスクロールし、5ページ目をタップして、表示しているページを切り替える。



児童機 三角形Dの求め方をノートに書き込み、**てい出**ボタンをタップする。

【 先 生 】

「配ったノートは左側にいくつかページがあるので、5ページ目を探して、三角形の書いてあるページをタップして開いてください。」

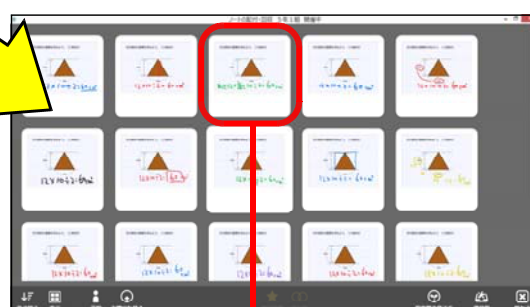
「三角形のワークシートを開いたら、周りのあいている部分に、この三角形の面積の求め方と、答えを書き込んでください。」

先生機 ノート配付・回収を開き、灰色の画面右上の**提出箱**ボタンをタップし、ダイアログで**年・組**を指定して**OK**をタップ。児童のノートの提出受付を開始。



「できたら、右上の緑の**てい出**ボタンを押してください。」

先生機 回収画面では、児童機から提出されたノートが一覧表示される。ダブルタップして代表者の意見を拡大表示できる。



【 児 童 】

<予想される意見>



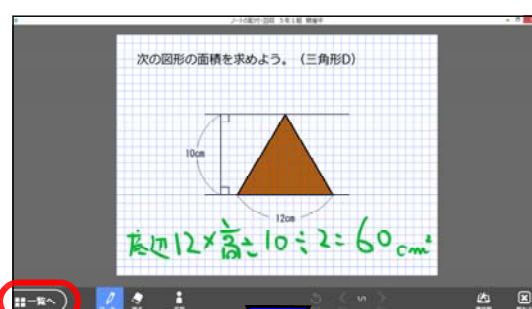
「はい、三角形の面積は、底辺×高さ÷2なので、 $12 \times 10 \div 2$ で60cm²です。」

【 先 生 】

「はい、みんなできていますね。では、〇〇さんに代表して説明してもらいましょう。」

「はい、三角形の面積は、底辺×高さ÷2で求めるんですね。この三角形の面積は、 $12 \times 10 \div 2$ で、60cm²になります。正解ですね。よくできました。」

先生機 画面右下の**一覧へ**ボタンをタップして、回答一覧画面に戻る。



「では次に、平行四辺形の面積の求め方もおさらいしたいと思います。」

先生機 ノートの回収画面を開いている場合は、右上の×ボタンで一旦閉じる。

※ 3 ページ目の平行四辺形Bを開き、面積を書いて提出させる。
代表者を当て、解法を説明してもらう。

～省略～



● One Point ● 児童が誤ってノートを開じてしまったら

授業中に児童が誤ってデジタルノートを開じてしまったときは、もう一度ガイドメニューからノートを開かせます。
作業中だったノートは、自動保存されています。

■【展開】台形のワークシートを配り、各自で面積の求め方を考えてみる

★ICT活用のポイント★

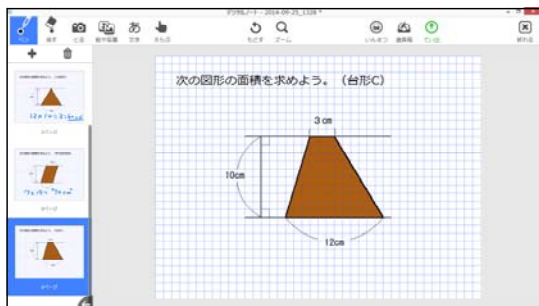
- ・デジタルノートに書かれた各児童の意見を短時間で先生に集約し、全員のさまざまな意見を比較検討しながら、授業を進行することができる。

【 児 童 】

【 先 生 】

既習内容を応用して、台形の面積の求め方を考え、ペアを組んで相手に説明する

児童機 ノート左端のページサムネイルから4ページ目をタップして、表示しているページを切り替える。



「ここまでで、5つの図形のうち2つの面積がわかりました。残りの3つを考えてみましょう。まずは、4ページ目をタップして、台形Cの面積を考えてみましょう。」

先生機 ノートの回収画面を開いている場合は、右上の×ボタンで一旦閉じる。

先生機 再度**ノート配付・回収**を開き、灰色の画面右上の**提出箱**ボタンをタップし、ダイアログで**年・組**を指定して**OK**をタップ。児童のノートの提出受付を開始。



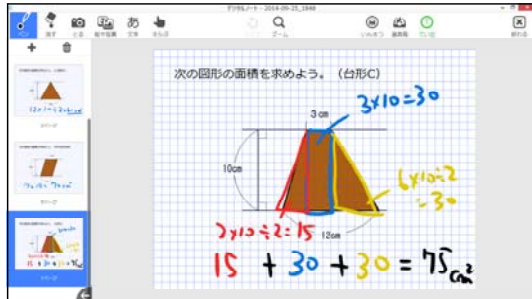
「まず、自分ひとりで考えてみてください。ノートに書いたり消したりして、解き方を考えていきましょう。線を引いて分割してみたり、四角で囲んでみたりすると、何か見えてくるかもしれませんよ。」

【 児 童 】

<予想される反応>



- ・ 三角形と四角形に区切れるかな。
- ・ 四角で囲んでみればいいのかも。
- ・ 平行四辺形と三角形にも区切れるな。



<ペアになって、自分の解法を説明する>

<交代して、ペアで自分の解法を説明する>

<手が上がる>

<手が上がる>

【 先 生 】

<巡回しながら児童を支援する>

「では、だいたいみんな書けたでしょうか。そうしたら、隣の人とペアになって、1分間で自分の考え方を説明してみましよう。聞き手は、自分の考えと、同じところ、違うところを考えながら聞きましょう。ひとりが終わったら、攻守交代をします。では、はじめ！」

「はい、説明は終わったでしょうか。隣の人と自分の解き方が同じだった人は手を上げてください。」

「逆に、解き方が違っていた人は？」

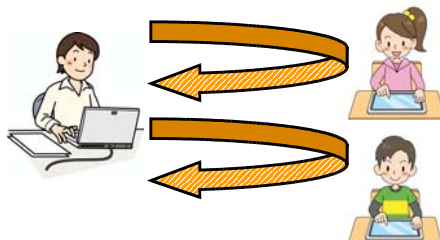
「違うペアもたくさんいますね。実は台形の面積の求め方は、何種類もあるんです。他の人の意見やアイデアも参考にして、よりよい求め方を発見したら、書き直してもかまいません。ちょっと見直してみましよう。」

<解答を考え直す時間を設ける>

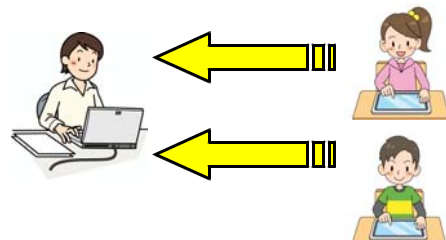


● One Point ● 配付をしないで回収だけしたいときは「提出箱」

ワークシートの配付と回収



提出箱でのノートの回収

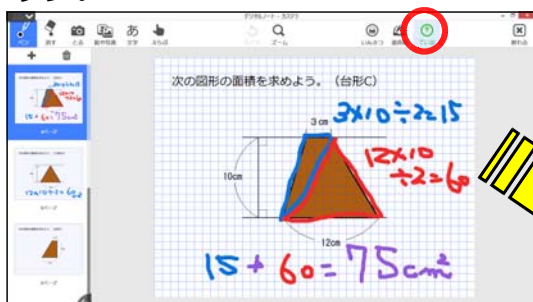


【 児 童 】

【 先 生 】

自分の考えた台形の面積の求め方をノートに書いて提出させる

児童機 左のサムネイルから、提出したいノートをタップして選択し、右上の**てい出**ボタンをタップ。



「台形Cの面積の求め方は書けましたか？ では、そのノートを表示して、右上の**てい出**ボタンをタップしましょう。」

先生機 回収画面では、児童機から提出されたノートが一覧表示される。



【 児 童 】

【 先 生 】

提出されたさまざまな解き方を、クラスで共有する

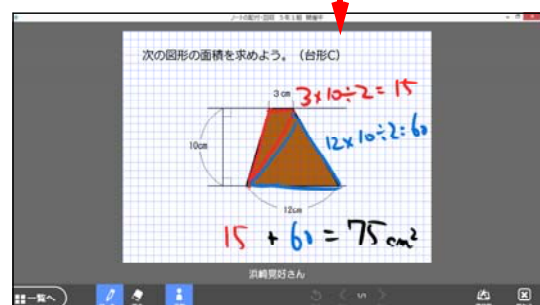
「はい、先生の画面には、クラス全員のいろんな解き方が集まりました。何人かに説明してもらいましょう。まず、名前を表示します。」

先生機 下の**名前**ボタンをタップし、ノート提出者の名前を表示させる。



「では、この解き方を説明してもらいましょう。〇〇さん。」

先生機 注目したいノートをダブルタップして、拡大表示する。



<想定される意見>

「はい、私は、~~~~~と
考えました。」



・納得できた児童から拍手

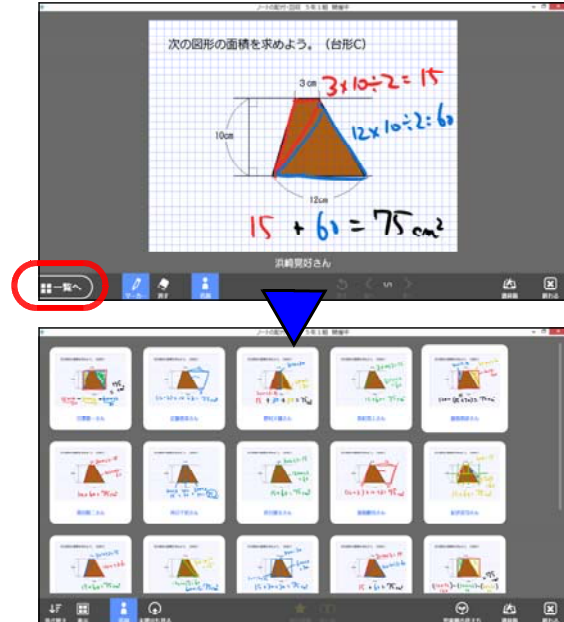
「はい、ありがとうございます。納得できた人は拍手！」

【 児 童 】

【 先 生 】

「では、他の人の考え方も見てみましょう。」

先生機 一覧へボタンをタップして一覧表示に戻る。



「では、次はこの解き方の説明を説明してもらいましょう。△△さん。」

※いくつかの解法をピックアップし、
児童に説明してもらう。

【 児 童 】

【 先 生 】

台形の面積の求め方に共通する考え方を見つける

<予想される意見>



・「(上の辺+下の辺) ×高さ÷ 2
でしょ」



「はい。台形を2つにして、ひとつひっくり返してくっつけると、平行四辺形になるので、台形ふたつぶんの面積は、上の辺と下の辺を足して、高さをかけたものになります。台形ひとつ分の面積はそれを2で割るといいと思います。」

・納得できる児童から拍手

「いろんな方法で、この台形の面積を求めることができました。どの解き方でも、75cm²にたどり着いた人は正解です。」

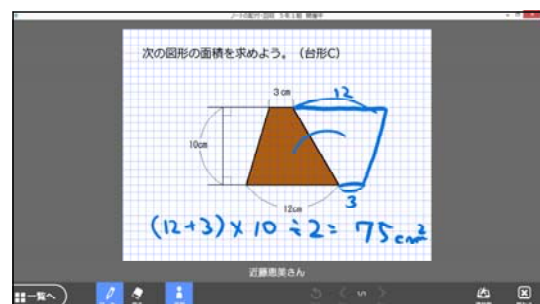
「さて、三角形だと「底辺×高さ÷2」の公式で、さっと面積が求められますが、台形でも簡単に面積が求められないでしょうか。」

「誰か説明できる人はいますか？ では□□さん。」

「どうですか、納得できますか？」

「ちょうど、☆☆さんの解き方がそうになっていますね。」

先生機 台形をふたつ並べて平行四辺形にする解き方をダブルタップして大きく表示し、順を追って解き方を説明する。



～説明省略～

■【まとめ】演習：台形A/Eの面積を求め、どのカステラが一番大きいか確認する

【 児 童 】

【 先 生 】

5つの図形のどれが一番面積が大きいかを確認する

<台形A・Eの面積の求め方をノートに書き込ませる>



「では、残った台形AとEの面積も求められそうですね。2ページ目の台形Aと、6ページ目の台形Eの面積を求めて、答えを書き込んでみましょう。」

※教員は巡回して支援する

「5つの図形、全部の面積が求められたら、どの面積が一番大きかったのかわかりますね。一番最後に答え合わせをします。」

<5つの図形の面積を順に板書しながら答え合わせをする>

「では、答え合わせをします。
台形Aは 65cm^2 、平行四辺形Bは 70cm^2 、
台形Cは 75cm^2 、三角形Dは 60cm^2 、
台形Eは 60cm^2 でした。ということで、
一番大きな図形は、台形Cでした。
合っていましたか？」

「今日は、これまでに習った三角形や台形の面積の求め方を使って、新しい形の台形の面積を求めることができました。学んだことを組み合わせれば、新しい問題も解決できましたね。」

～まとめを行い、授業終了～

memo

6-3. 5年 総合「日本の素晴らしさを伝えよう」

■本時のめあて

外国人の友だちに紹介したい、日本の素晴らしいところを見つけ、みんなで話し合っ
てシナリオにまとめ、発表する。

■ねらい

- ・ 各自の意見を尊重しながら話し合い、グループとしての意見をまとめ上げることができる。
- ・ 伝える相手にあわせて、伝える内容や表現を工夫することができる。

授業の流れ

授業展開	学習活動	指導・支援	ICT活用
導入 (7分)	①世界遺産の数など、日本にまつわるクイズから、世界における日本の位置を知る。	・ グループで回答を相談させる。	・ 電子黒板/タブレットPC ・ アンケート
外国人の友だちに、日本の素晴らしさを伝えるシナリオを、みんなで考えて発表しよう。			
		・ 伝える相手を意識させる。	
展開 (30分)	②グループで話し合いながら、用意されたカードを並び替えてシナリオを構成する。 ③発表用のナレーションを考え、カードにコメントを書き込む。 ④グループごとに発表し、発表後に感想や質問を述べ合う。	・ 話し合いのルールを確認する。 ・ 評価観点を示す。 ・ 評価観点ごとに感想を述べてもらう。	・ 電子黒板/タブレットPC ・ シナリオカード
まとめ (8分)	⑤日本のキャッチフレーズをグループで考え、クラスで共有する。 ⑥星付け評価し、クラスの意見をまとめる。	・ 文字の大きさや色、挿絵なども工夫させる。 ・ キャッチフレーズの意図を発表してもらう。	・ 電子黒板/タブレットPC ・ デジタルノート

■補足事項

・ 話し合いのルール「話の途中で割り込まない」「理由付きで話す」など、円滑にコミュニケーションするための決まりを、クラスで共有しておくといよい。

授業前の準備

■ 先生が事前に作っておくデータ

- ・導入で使う**クイズ**
アンケートで、導入部分で使う
日本についてのクイズを作成しておきます。

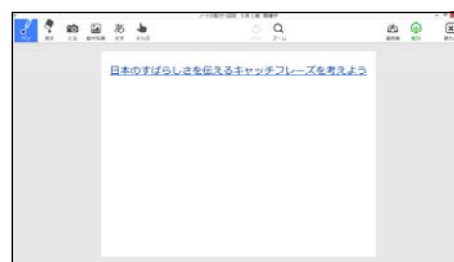


- ・展開で使う**シナリオカード**
カードで、日本を紹介する
シナリオカードのひな形を作って保存し、
授業前に児童のマイフォルダに
配付しておきます。



発達段階や作業時間に応じて、
素材となるカードやチャプターは
ある程度作っておくとよいでしょう。

- ・まとめで使う**ワークシート**
ワークシート作成・回収で、
日本についてのキャッチフレーズを
書き込む台紙となるワークシートを
作成しておきます。

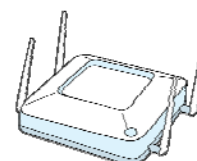


■ 授業前に用意する機材

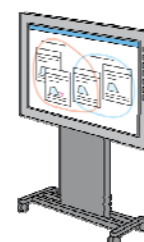
- ・スマイルクラスの入ったタブレットPC
この実践ではグループごとに1台あれば実施できます。
先生用にも1台必要です。



- ・無線LANアクセスポイント
デジタルノートやアンケートなど、
児童機と先生機とを連携させるソフトを利用する場合は、
無線LAN等のネットワーク接続が必要です。



- ・電子黒板・プロジェクター
先生機の画面を投影できる電子黒板や
プロジェクターがあるとよいでしょう。



授業展開

■【導入】アンケートでテーマへの意識を高める

★ICT活用のポイント★

- ・参加型のクイズで授業の導入を盛り上げ、意欲を引き出せる
- ・自分とは異なる意見があることを知り、課題への関心を高められる

【 児 童 】

【 先 生 】

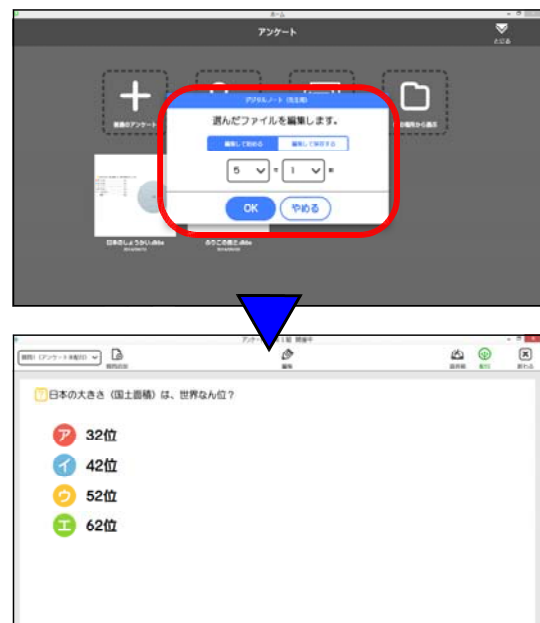
アンケートで日本についての意識を高める

児童機 スマイルクラスにログインしあつめる・まとめるメニューのノートを開く。



「今日は最初にグループ対抗クイズをします。まずタブレット係さんは、スマイルクラスにログインして、ノートを開いてください。」

先生機 アンケートから、作っておいた「日本のしょうかい_順位」を開き、年・組を指定して編集して始めるをタップしておく。

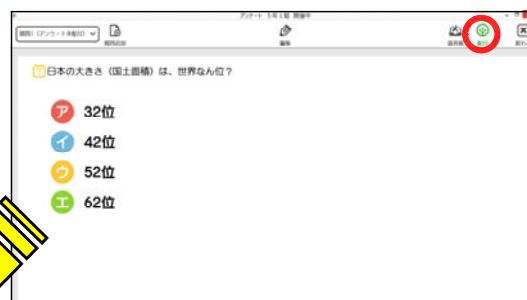


【 児 童 】

【 先 生 】

「さて、いま世界には全部で195の国があります。この中で、日本の大きさ・広さは世界第何位だと思いますか？ このクイズを、これからタブレットに送ります。グループごとに考えてみてください。」

先生機 配付ボタンでクイズを開始。



児童機 ノートを開いているとアンケート画面が出るので、グループで回答を相談して決め、選択肢のボタンをタップして回答する。



「いまクイズを送りました。ノートに問題が出たら、グループで相談してから、正解だと思うボタンをタップしてください。」

先生機 左下のボタンで表示を**集計グラフ**に切り替えると、回答結果がリアルタイムに集計表示される。



「回答が分れましたね。難しいと思うので、先生からヒントを出します。」

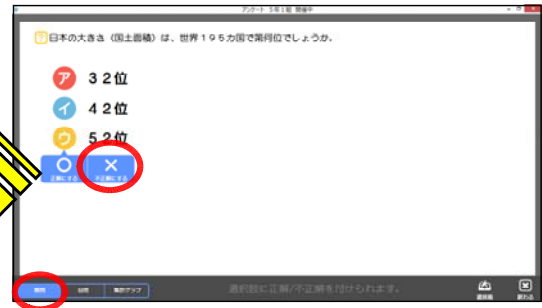
【 児 童 】

【 先 生 】

児童機 選択肢(ウ)は×と表示される。
他の選択肢を選び直すことができる。



先生機 左下のボタンで画面を質問に切り替え、選択肢(ウ)をタップして不正解にするをタップ。



「ウは、不正解でした。残念。ウを選んでいたグループは選び直しましょう。」

「はい、では答え合わせをします。」

先生機 左下のボタンで画面を質問に切り替え、正解の選択肢(エ)をタップして、正解にするをタップ。



児童機 アンケート画面で、正解の選択肢に○が表示される。



「日本の大きさは、世界195カ国中62位でした。どうですか、意外と小さいと思いませんか。日本より大きな国は61カ国もありますが、10カ国あげられますか？」

<予想される意見>

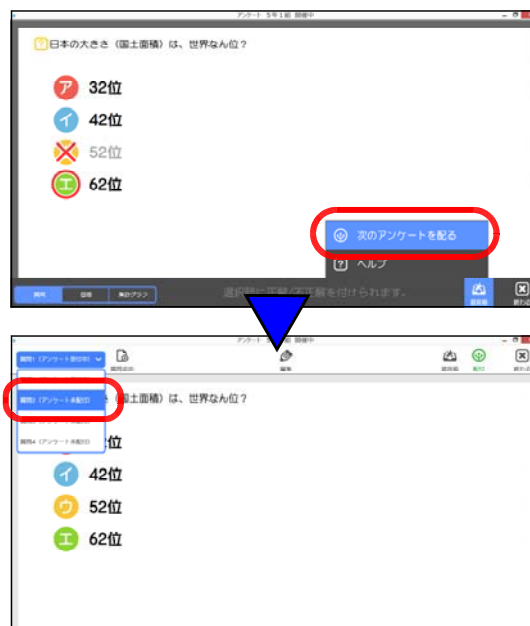


「アメリカ、ロシア、中国、ブラジル、カナダ、インド、韓国…」
「韓国は違うんじゃない？」

【 児 童 】

【 先 生 】

先生機 道具箱から**次のアンケートを配る**。
画面左上で次の設問を選択して**配付**。



「じゃあ次の問題です。日本の大きさは62位だったけど、世界遺産の数は第何位でしょうか？」

※以降、全クイズが終わるまで繰り返し。

「日本は大きさは62位なのに、世界遺産は15位、ノーベル賞は8位、国際特許は2位、すごい国だね。他に日本にはどんな特長があるかな？今日はグループで話し合って、日本の紹介プレゼンを作りたいと思います。」

●本時のめあてを板書

「外国の友だちに、日本の素晴らしさを伝えるシナリオを考えて、グループで発表しよう。」

■【展開】グループでシナリオの組み立てを話し合って決め、発表する

★ICT活用のポイント★

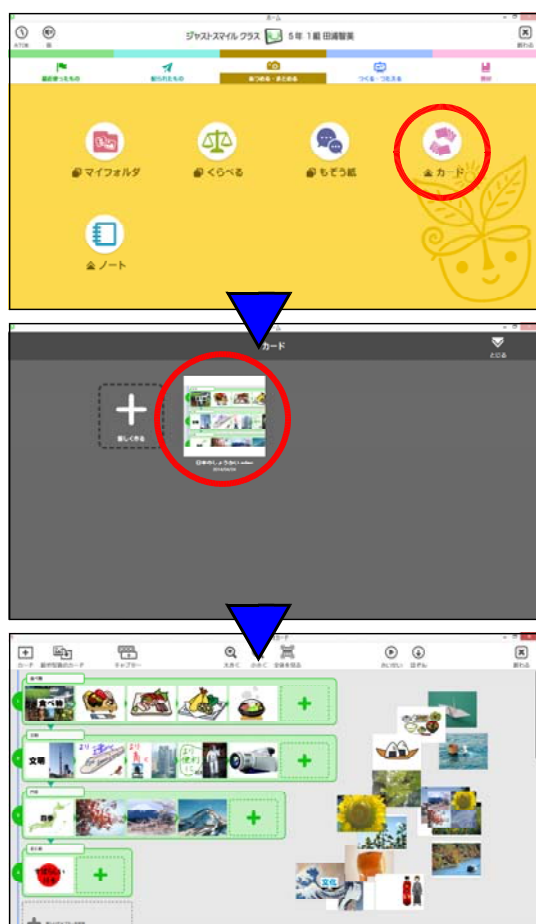
- ・ひとつの画面をみんなで囲み、同時に操作できるので、議論が活発になる
- ・シナリオの組み立てがカードで可視化されるので、意見が出しやすい

【 児 童 】

【 先 生 】

シナリオカードの基本操作を説明する
(児童が操作方法を知っている場合は省略可)

児童機 先生の説明に従って操作する。
(先生機でも同様に操作しながら説明する)



「では、タブレットPCの黄色いメニューで、**カード**をタップしましょう。黒い画面に、先生が配った「日本のしょうかい」があるので、タップして開いてください。」

「最初に使い方を紹介しますのでよく聞いてください。ついてこれなくなったら手を上げてね。」

「台紙の上に、イラストや写真のカードがたくさんありますね。左側の緑色の枠は**チャプター**といいますが、この中にカードを入れると、発表で使うということになります。灰色の部分にあるカードは補欠扱いです。」

「発表の時は、**さいせい**ボタンをタップすると、緑色のチャプターの中のカードが、左上から順番に表示されます。」

「どのカードを使うかグループでよく話し合って決め、チャプターに入れましょう。順番もよく考えて、一番いい順番に並び替えましょう。」



● One Point ● 用意するカードは、発達段階に応じて

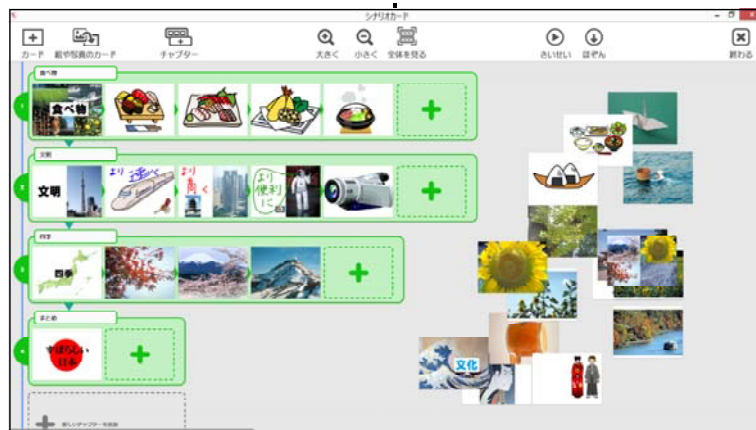
この実践ではあらかじめチャプターやカードを作ったひな形ファイルを先生が用意していますが、高学年であれば、白紙から始め、素材となるカードを自分で作る場所から実践してもよいでしょう。

【 児 童 】

【 先 生 】

伝える相手を意識しながら、
話し合っシナリオカードを組み立て、発表する

「使い方はだいたい大丈夫かな？ ところで、めあてを覚えていますか？ 外国の友だちに日本をプレゼンするのでしたね。何をどういう順番で伝えれば効果的か、グループでよく話し合ってまとめましょう。」



＜予想される意見＞

「寿司や天ぷらは和食だけど、おにぎりこそ日本の食文化じゃない？」
「日本は四季の美しさが特徴だから、四季を最初に説明すればどうか。」
「最後は伝統の文化・芸術で日本らしさを強調しようよ。」
「富士山がなんで世界文化遺産なのかを説明すると外国の人は興味あるんじゃない？」

「では、カードを見てください。食べ物・文明・四季・まとめの4つのチャプターがはじめから作ってありますが、別のチャプターにしたり、別のカードを作成してもいいですよ。」

「考える時間は、今から10分間です。カードを並べるだけでなく、発表で話す内容も考えておいてね。では、スタート！」

※ 10分間の作業時間。先生は巡回して支援。



● One Point ● 円滑に話し合うためには、配慮とルールも必要

シナリオカードでは、ひとつのタブレットPCをみんなで使うので、「カードを動かすときは理由を言う前から」「意見が分かれたら、話し合って決める」など、共同作業ならではの配慮やルールも先生からアドバイスしましょう。

【 児 童 】

「Aグループの発表を始めます。」

※以降省略、全グループの発表・評価を行う。



【 先 生 】

「はい、10分経ちました。みんなできましたか？ では、手を止めて前を向いてください。」

「これからグループで発表してもらいます。このクラスの発表のルールは何だった？ 覚えてる人？ そう、話し手は「姿勢・声・目線」でしたね。」

「聞き手は「発表態度・内容」について、評価のコメントと、5点満点で点数を自分のノートにメモしましょう。自分のグループと違うところや、なぜそう思ったのかなど、質問も考えながら聞いてください。」

「では、Aグループから発表をお願いします。」

「発表ありがとう。それぞれに伝え方の工夫がありましたね。
もし伝える相手が日本人だったら、どういうシナリオになるでしょうか。たとえば、3・4年生に説明するときには？ だれに伝えるかを意識してシナリオを練ることが大事だね。
これプレゼンの極意だから覚えておこう！」

■【まとめ】グループでキャッチフレーズを考えて、相互評価を行う

★ICT活用のポイント★

- ・デジタルノートで提出されたさまざまな意見をもとに、授業を広げられる
- ・相互評価で他人の意見に触れる機会を設け、考えを深められる

【 児 童 】

【 先 生 】

これまでの各グループの発表をふまえて、
「日本のよいところ」を考え、キャッチフレーズにまとめる

先生機 ノート配布・回収で「日本のしょうかい_キャッチフレーズ」を開き、年・組を指定して編集して配布・回収を実行。



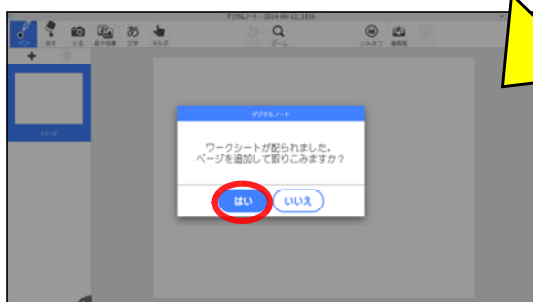
「発表では日本のすばらしい点がたくさん上がりましたね。では、それらの意見も参考にしながら、日本のキャッチフレーズを考えてみましょう。ワークシートを配ります。」

先生機 配付をタップ。



児童機 ノートを開いていると、配られたワークシートを取り込むかメッセージが出るので、はいをタップ。

※ノートを閉じてしまった場合は、
もう一度ノートを開く。



【 児 童 】

<予想される意見>



「鎖国してたから独自の文化ができあがったんじゃない？」
「まじめで改善好きな民族だっていう点も影響しているよね。」
「東方にすごい国があるってマルコポーロが世界に紹介したんですよ。」

児童機 グループで意見をまとめ、キャッチフレーズが書けたら**てい出**をタップ。



<予想される意見>



「日本の伝統・文化・技術など輝かしい国だという意見で一致し、日本を世界に紹介したマルコポーロの「黄金」に掛けました。ジパングの文字は、サムライブルーにしてみました。」

<納得した児童から拍手>

【 先 生 】

「ワークシートが届いたら、グループで相談してキャッチフレーズを決めて、ワークシートに書き込んだら**てい出**してください。時間は5分です。」

先生機 提出された順にノートが表示される。全グループが提出されたら、おもしろいキャッチフレーズをダブルタップして開く。



「Bグループは、どうしてこのキャッチフレーズにしたのか、理由を教えてください。」

「なるほど。納得した人は拍手しましょう。」

「では、このキャッチフレーズについて、よいと思うところ、聞きたいことなどあれば挙手してください。」

※ 感想や疑問がないか聞き、他グループのアイデアにコメントし合う時間を設ける。

※この要領で、いくつかのキャッチフレーズについて確認する。

【 児 童 】

【 先 生 】

クラスで相互評価を行い、一番人気のキャッチフレーズを決める

「すてきなキャッチフレーズがたくさんできましたが、このクラスの中で一番人気のキャッチフレーズはどれか、みんなで決めましょう。
これからタブレットに全部のキャッチフレーズを送るので、星1つから星5つまでの5段階で星付けしてください。時間は3分です。」

先生機 先生機で全てのノートに順にタップして選択し、中央下の**相互評価**ボタンをタップ。

児童機 ノートを開いていると星付け画面が出るので、表示されているキャッチフレーズの星の数をグループで相談し、タップして星の数を設定。全てのキャッチフレーズに星を付けたら、**OK** をタップ。

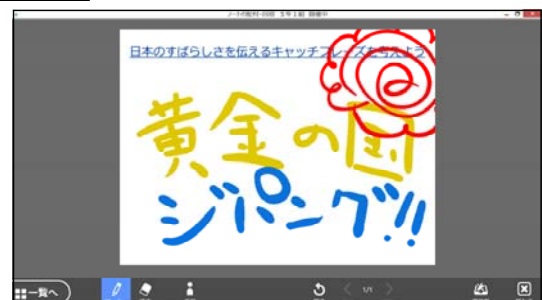


先生機 投票された星の数の平均点が、各ノートの下部に表示される。一番点数の高いキャッチフレーズをダブルタップして開く。



「はい、このクラスで一番人気のキャッチフレーズはこれでした！ 拍手！」

先生機 マーカーではなまるを書く。



【 児 童 】

【 先 生 】

「では、今日のふりかえりをします。
日本は小さな国ですが、世界に誇れるすばらしい特徴がたくさんあることを学びました。
それを外国の友だちに伝えるため、何をどんな順番で話せばいいか、シナリオを工夫しました。
プレゼンの極意は何でしたか？「伝える相手を意識する」でしたね。」

「最後に、みんなで意見を出し合い、グループでキャッチフレーズを決め、さらにその中からクラスの代表を決めました。
みんなで話し合うことで大勢の意見をまとめることができましたね。」

～まとめを行い、授業終了～

memo

ジャストスマイル クラス セミナーテキスト

平成26年11月 第2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 ————— 福良伴昭

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クタワー

©2014 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。
 - 本書に記載された会社名、製品名などは、各社の登録商標もしくは商標、または弊社の商標です。
 - ソフトウェアの操作に関するご質問は、弊社サポートセンターにお問い合わせください。
-