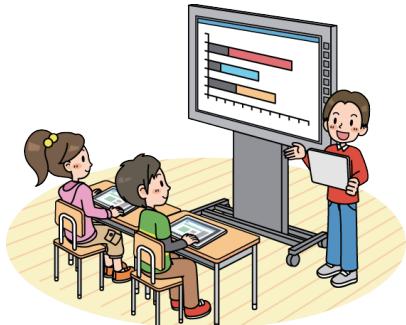


# ジャストスマイル クラス R.2

## 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 /R.2」の各ソフトの基本操作と、授業での活用方法をご紹介します。

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. 先生専用の機能	2-1. 授業支援 ..... 10 2-2. 授業ツール ..... 16 2-3. アシストボタン ..... 18 2-4. マニュアル ..... 20 2-5. 名簿の作成・編集と年度更新 ..... 22
3. あつめる・まとめる	3-1. マイフォルダ ..... 26 3-2. カメラ ..... 28 3-3. くらべる ..... 30 3-4. もぞう紙 ..... 32 3-5. カード ..... 40 3-6. ノート ..... 42
4. つくる・つたえる	4-1. 発表 ..... 48 4-2. ペイント ..... 52 4-3. グラフ ..... 54 4-4. 地図 ..... 56 4-5. ワープロ ..... 58 4-6. 日本語入力 ..... 60 4-7. 作ってみよう ..... 62
5. 教材	5-1. 国語・算数・理科・社会(シミュレーション教材) ..... 64 5-2. 漢検ドリル ..... 66 5-3. 計算ドリル ..... 67 5-4. 情報モラル ..... 68 5-5. キーボード練習 ..... 69 5-6. 学習りれき ..... 70
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」 ..... 72 6-2. 5年 算数「台形の面積の求め方を考えよう」 ..... 88 6-3. 5年 総合「日本の素晴らしいを伝えよう」 ..... 102

※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。

※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 - 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 /R.2(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を学びに役立てる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。



### ● One Point ● R.2で強化されたポイント

2015年6月発売の「ジャストスマイル クラス /R.2」では、以下が強化されました。

- ・タブレットPCで写真や動画が手軽に撮れる**カメラ機能**を新搭載
- ・オンライン時の作成ファイルをサーバーにコピーする**アップロードツール**を新搭載
- ・**授業サポーター**で、アプリやURLの一斉起動、ブラウザ起動禁止などが可能に
- ・**環境復元機能**で、ウィルス対策ソフトや任意のフォルダを保護例外指定可能に ほか

- 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、一部の機能が利用できません。

※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。

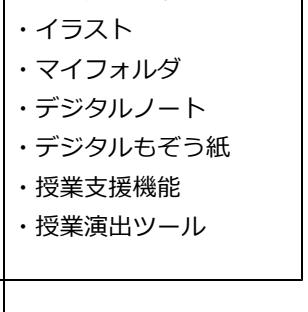
名簿が設定されていない場合、一部の機能が利用できません。



### ● 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ソフトを多数搭載しています。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。

スマイルクラス /R.2にのみ搭載	共通のソフト	スマイル5にのみ搭載
<ul style="list-style-type: none"> <li>・くらべるツール</li> <li>・シナリオカード</li> <li>・計算ドリル</li> <li>・シミュレーション教材</li> <li>・グラフ作成</li> <li>・学習履歴管理</li> <li>・カメラツール</li> <li>・アップロードツール</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本語入力</li> <li>・ワープロ</li> <li>・プレゼン</li> <li>・お絵かき</li> <li>・地図作成</li> <li>・キーボード練習</li> <li>・漢検ドリル</li> <li>・情報モラル教材</li> <li>・テンプレート</li> <li>・イラスト</li> <li>・マイフォルダ</li> <li>・デジタルノート</li> <li>・デジタルもぞう紙</li> <li>・授業支援機能</li> <li>・授業演出ツール</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・表計算</li> <li>・作文</li> <li>・動画編集</li> <li>・音楽作成</li> <li>・調べ学習ブラウザ</li> <li>・辞書引きソフト</li> <li>・メール/掲示板</li> <li>・写真取り込み</li> <li>・電たく</li> </ul> 

※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 に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。



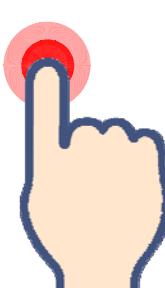
### 確認 タップ、長押し、スワイプ

以下は、Windows 8 のタッチ操作の基本です。



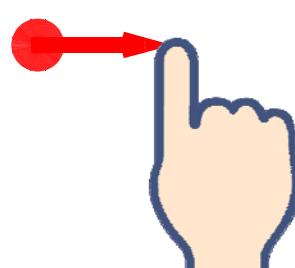
タップ

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



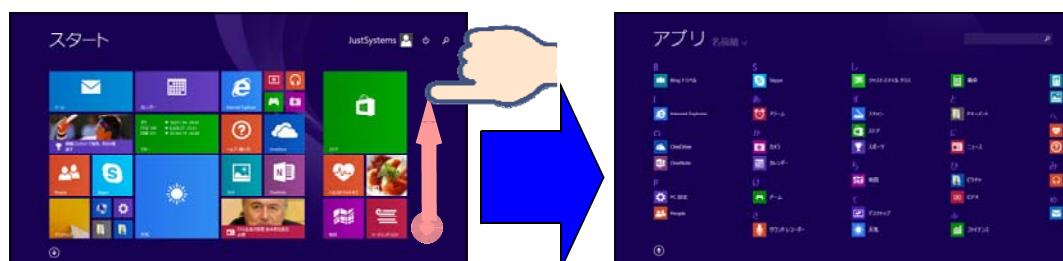
スワイプ

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 の場合は画面下端からスワイプし、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  
コントロールパネルを出す



スタートボタンや、  
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

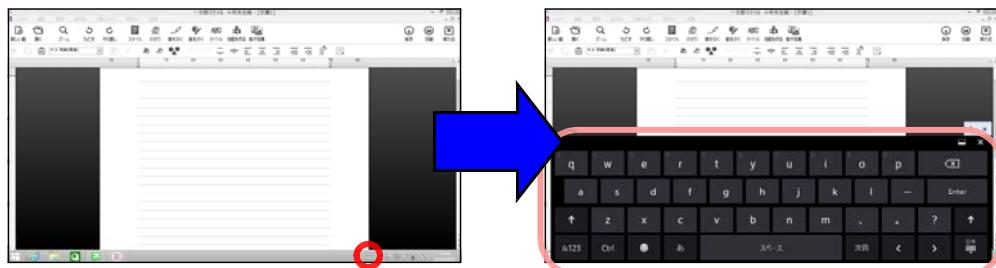
Windows 8 タブレットでは、専用のペンがある機種もありますが、  
専用ペンで操作する場合は、指で行うスワイプは行えず、  
マウスと同じ操作方法になります。

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

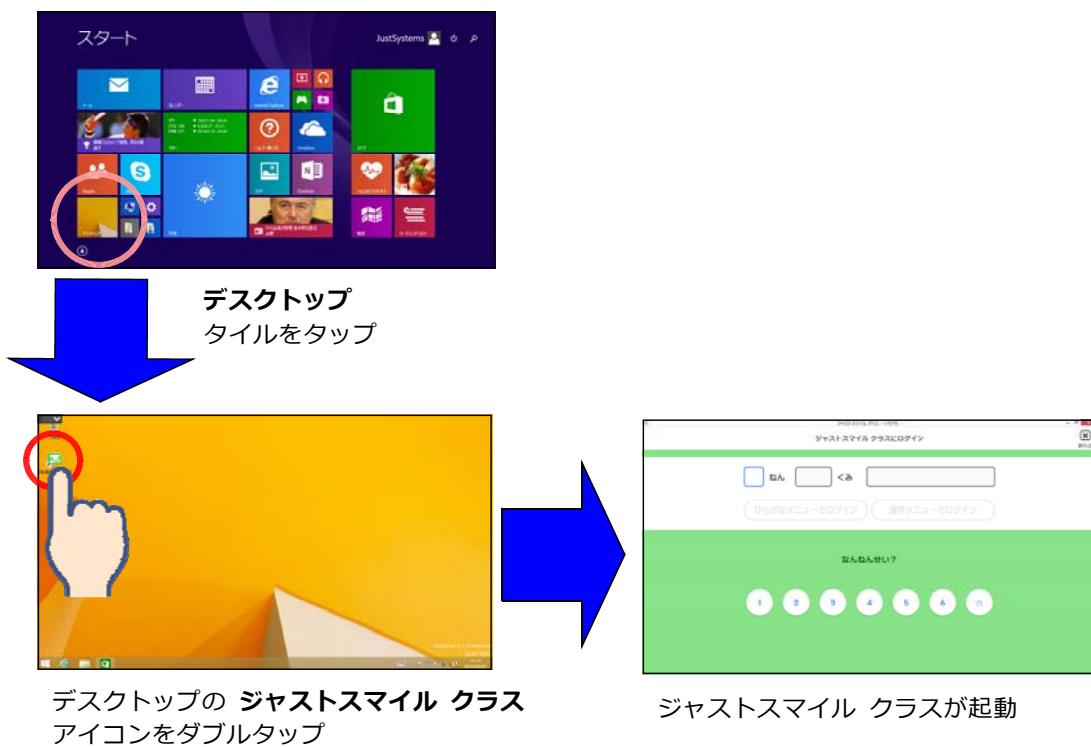
Windows 8 のタスクバー右下の をタップすると、  
タッチキーボードが出てきます。



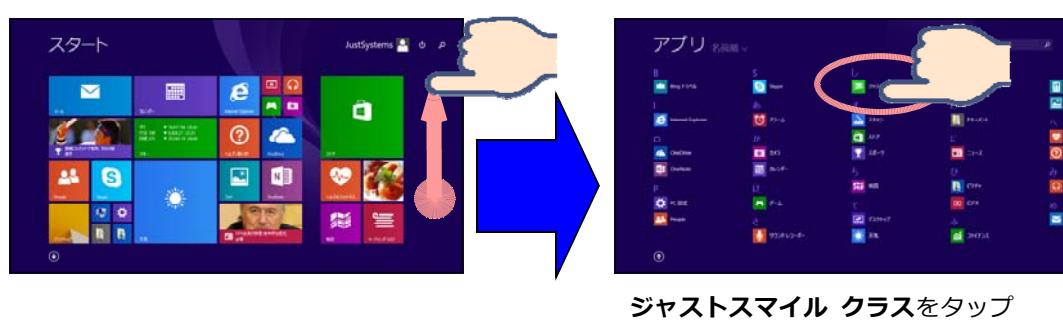
## 1 - 3. スマイルクラスの起動、ログインとガイドメニュー

### 確認 スマイルクラスの起動方法

スタート画面のデスクトップのタイルをタップしてデスクトップ画面を表示し、デスクトップのジャストスマイル クラスのアイコンをダブルタップします。



また、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**をタップしても起動できます。



## 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。



### つくる・つなげる

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。



先生用



### ● 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、  
タップすると別ウインドウで開きます。



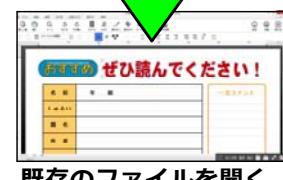
ボタンの横に ▲ の記号があるソフトは、  
タップするとガイドメニューがスライドして、  
黒い画面が出てきます。

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. 授業支援（授業ソーター）

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。

このうち、 授業支援 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 授業ソ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「設定>レイアウト設定」から配置を調整することもできます。

#### ③ 授業開始

授業ソーターの起動時に出る設定画面です。

これから接続を開始するクラスなどを選びます。

#### ④ 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.16）

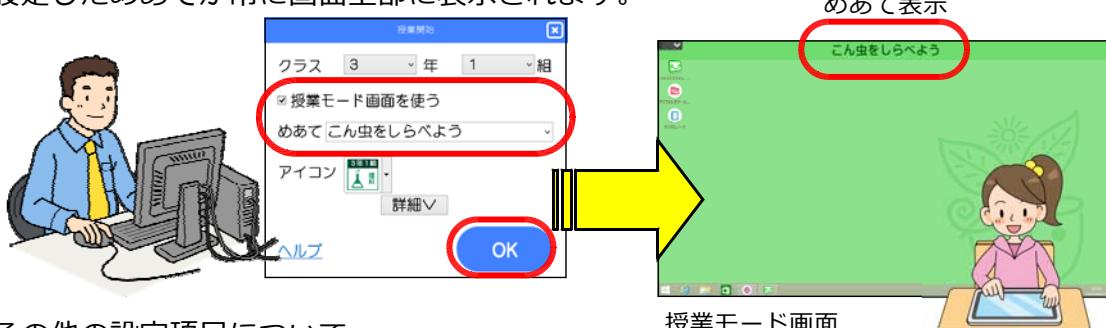
授業ソーターの起動時に、同時に起動します。

## 確認 授業サポートを起動する・授業開始の設定をする【先生のみ】

先生機で授業サポートを起動すると、最初に授業開始の設定画面が表示されます。クラスで、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・組でスマイルクラスにログインした児童機と接続されます。



このとき、授業モード画面を使うにチェックを入れ、めあてを入力してから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。



その他の設定項目について

### ・アイコン

児童がアシストボタンからチャンネルを切り替える際、表示されます(→P.19)。取り組む教科のアイコンを選んでおくとよいでしょう。

### ・ジャストスマイル クラスを使う

番号指定チャンネル(→P.19)利用時にチェックを入れると、児童機でスマイルクラスのログイン画面を一斉起動します。



### ・チャンネル番号を指定する

番号指定チャンネル(→P.19)利用時には、ここにチェックを入れ、利用したいチャンネル番号を指定します。

## 確認 児童機の電源をオンにする【先生のみ】 ※番号指定チャンネル(→P.19)利用時のみ

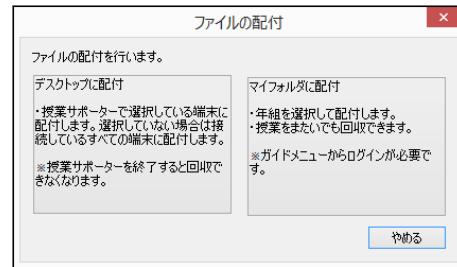


をタップすると、選択した児童機に対して、電源オンの命令を送ります。あらかじめ設定している場合は、自動的にWindowsにサインインも行われます。※一覧画面でどの児童機も選択していない場合は、すべての児童機が対象となります。※電源オンは、有線LAN接続で、児童機のWake-On-LAN設定が有効な場合に利用できます。市販されているほとんどの機種では、無線LAN接続での電源オンには対応していません。

## 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。配付方法は2つあります。



### ① デスクトップに配付

授業ソ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、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￥授業ソーター￥20150623**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。



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

### ② マイフォルダに配付

マイフォルダツールを利用して、年・組を指定して、ファイルやフォルダを配付することができます。(→P.27)

※マイフォルダへの配付では、授業ソーターを閉じてしまっても回収できるので、授業をまたいで作品作りを行い、完成した時点で回収するなどの場合に最適です。

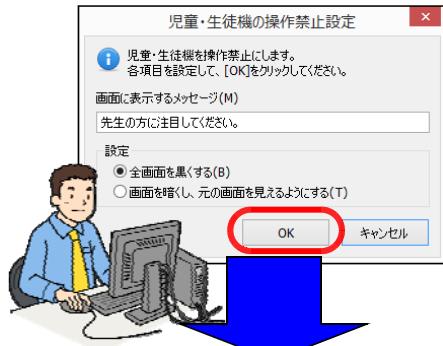


## 確認 児童機の操作を一時的に禁止する【先生のみ】



操作禁止 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。



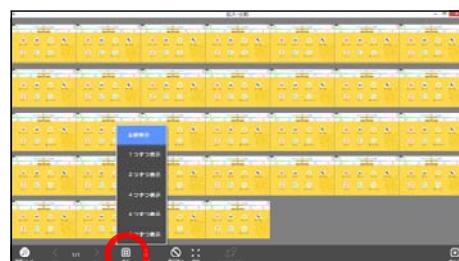
解除 をタップするとすべての操作禁止が解除されます。



## 確認 児童機の画面をとりあげ、比較する【先生のみ】



比較 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 表示 で表示数を切り替えたり、  
名前 で、名前を表示したりできます。



## 確認 画面を配信する【先生のみ】



画面配信 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（授業サポート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（授業サポート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



をタップで配信を開始し、



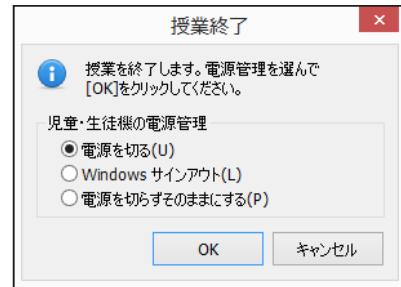
をタップで配信を終了します。

## 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「道具箱」から、次のような機能が利用できます。

### ●授業開始

授業開始(→P.11)の再設定を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。作業の進捗確認に便利です。

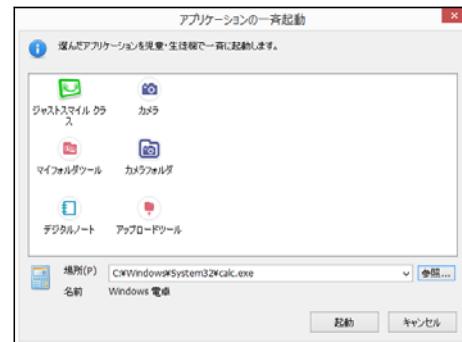


### ●アプリケーション一斉起動

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斉に起動します。

※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。

※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、何も起りません。



### ●Webページ一斉表示

先生機のブラウザーで開いているページのURLをコピーし、一覧画面で選択した児童機で一斉に開きます。

※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。



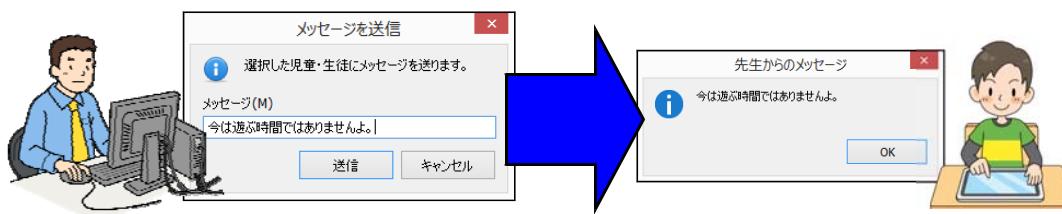
### ●ブラウザー起動禁止

一覧画面で選択した児童機で、ブラウザー(Internet Explorer)が起動できなくなります。もう一度実行すると、禁止が解除されます。

※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。

### ●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C:\Users\JustSystems\Videos\授業サポートフォルダに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。

## 2 - 2. 授業ツール

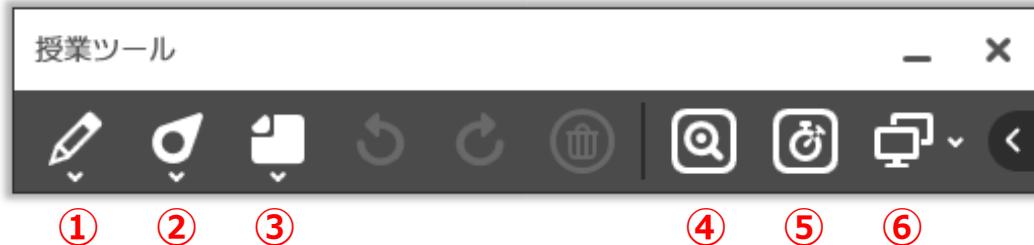
授業支援(授業センター)を起動すると、同時に授業ツールも起動します。

※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みます。線の太さや色を変えることもできます。

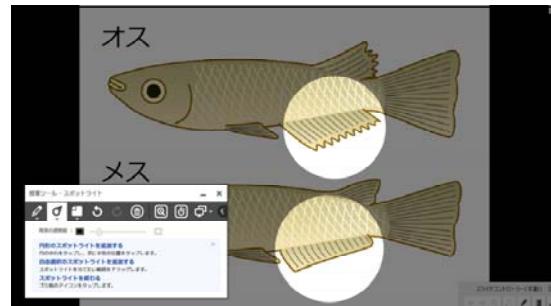


#### ② スポットライト

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。

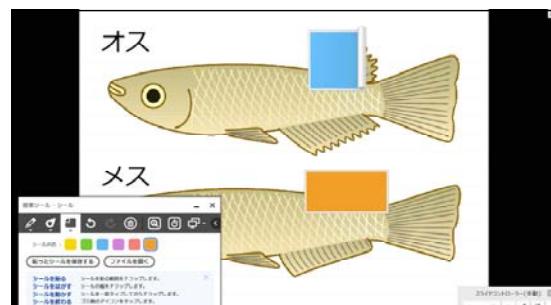


#### ③ シール

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。

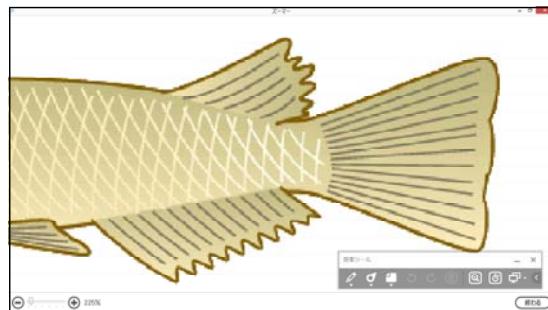
図表などの大事なところを隠し、考えさせたい場面で便利です。

貼り付けたシールは、ドラッグして少しづ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できます。



## 2 - 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、よく使う機能を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 ログアウト

スマイルクラスをログアウトし、ログイン画面に戻ります。

#### ② ツール

マイフォルダやカメラツールなどを起動できます。

#### ③ チャンネル

現在接続可能なチャンネル(→次ページ)の一覧が表示されます。

チャンネルを切り替えることで、接続先の先生機を変更することができます。

#### ④ ノート

デジタルノートを呼び出します。

#### ⑤ 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。

#### ⑥ 発表

先生が授業サポーターのメニューから**児童・生徒の発表操作を許可**すると、児童はこのボタンが押せるようになります。

児童がこのボタンを押すと、先生機の授業サポーター画面で、押した児童の画面がピンク色の枠で囲まれ、発表の準備ができたことがわかります。



この状態で、先生が授業サポーターの**画面配信**を実行すると、最後にボタンを押した児童の端末の画面が配信元に設定されており、スムーズに発表を開始できます。

#### ⑦ メニュー

アシストボタンの表示位置などを変更できます。

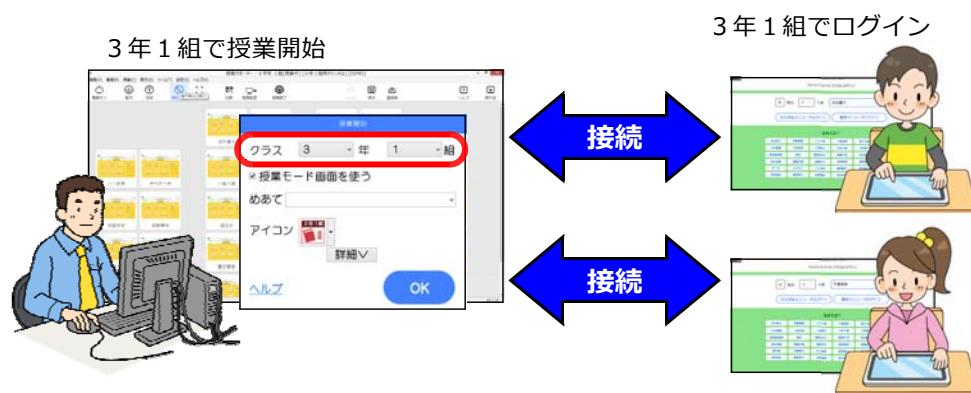


## ● One Point ● 年組用チャンネルと番号指定チャンネル

先生機と児童機との接続は、以下の2パターンがあります。

### ●年組用チャンネル（通常はこちらを使います）

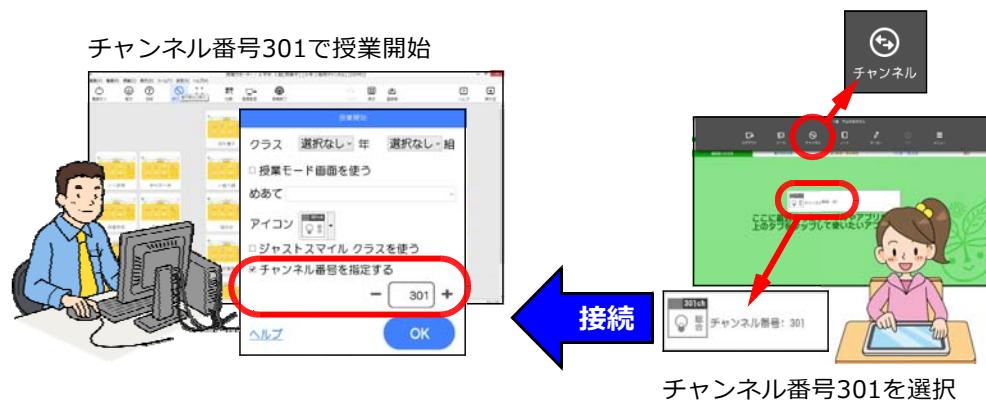
通常のクラス内の授業では、先生は授業サポートの授業開始ダイアログの**クラス**で年・組を指定するだけで、その年・組でスマイルクラスにログインした児童機と自動的につながります。



### ●番号指定チャンネル

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。

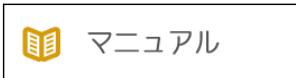
先生は授業サポートの授業開始ダイアログの詳細部分で、**チャンネル番号を指定する**にチェックを入れ、チャンネル番号を指定します。児童は、アシストボタンの**チャンネル**をタップして、先生と同じチャンネル番号を選ぶと、先生機と接続されます。



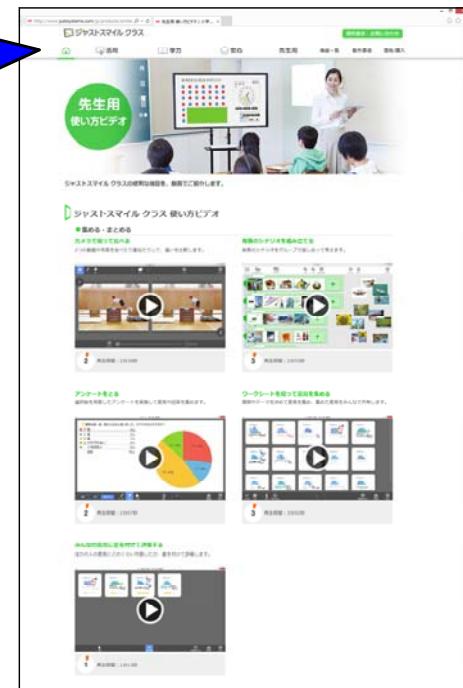
※標準的な環境では**年組用チャンネル**を利用できるようになっていますが、導入設定によっては、**番号指定チャンネル**が標準になっている場合もあります。

## 2-4. 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

## 2-5. 名簿の作成・編集と年度更新（名簿管理ツール）

スマイルクラス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 クラス 管理メニューの  
名簿作成・編集から行います。



### 確認 名簿管理ツール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 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。



#### ● One Point ● 名簿を使わない運用の場合にできること

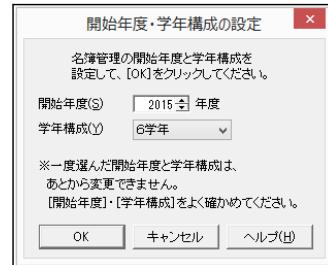
スマイルクラスは名簿を使わない運用も選択できますが、その場合は以下の制限があります。

**利用できないもの**：デジタルもぞう紙、シミュレーション教材、学習履歴管理、デジタルノート(先生用)、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。

## 確認 組を設定する【先生のみ】

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。

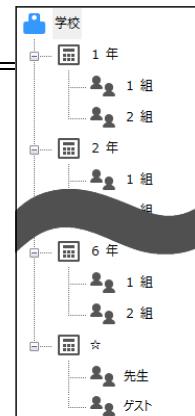


### ● One Point ● 「☆年」について

「☆年」の中には、次の組が用意されています。

- 先生 先生ユーザーを登録する組です。
- ゲスト 仮ユーザーなどを登録する組です。

※特別支援学級やパソコンクラブなど、年組と別にユーザーを登録したい場合は、「☆年」に「ひまわり」「パソコンクラブ」などの組を作成してもよいでしょう。



## 確認 名簿を登録する【先生のみ】

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ご紹介します。

### 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
1 年	組	番号	名前	ふりがな	
2	1	1	1 有泉 歩夢	ありいすみ あゆむ	
3	1	1	2 飯田 遼	いいだ れん	
4	1	1	3 板井 美桜	いたい みお	
5	1	1	4 裕賀神 健	うがじん けんたろう	
6	1	1	5 薄井 ひなたすい ひなた		
7	1	1	6 江口 莉緒	えぐち りお	
8	1	1	7 緒方 悠	あかた ゆう	
9	1	1	8 押川 琉星	おしかわ りゅうせい	
10	1	1	9 上里 光希	うえさと みつき	

### 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**」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**をクリックします。

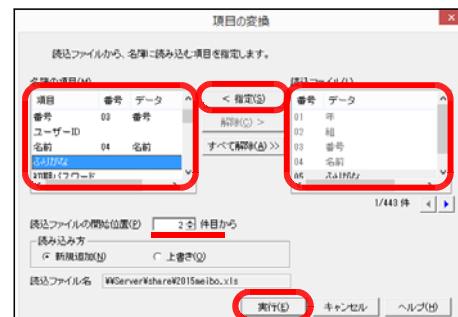
※読み込んだファイルの1件目が見出しの場合は、

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。

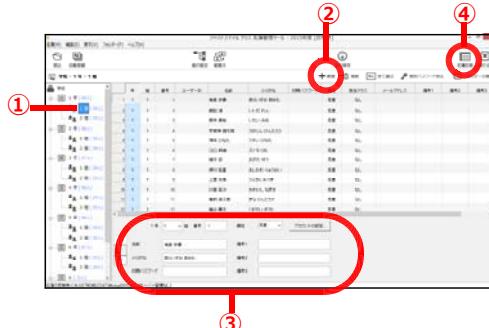


## 確認 転入・転出処理を行う【先生のみ】

年度の途中で児童の転出入がある場合は、次の手順で名簿を修正します。

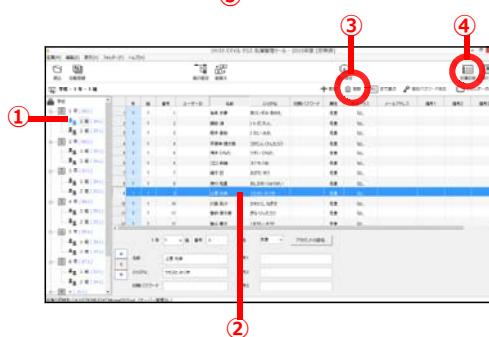
### ・転入

- 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



### ・転出

- ① 年組一覧で、転出する児童の年組をクリック
- ② 右上の名簿一覧から、転出する児童をクリック
- ③ コマンドバーの  をクリック、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



※標準的な設定の場合、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。



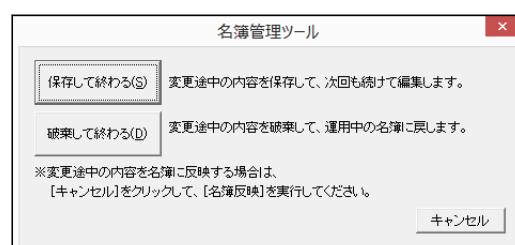
### ● One Point ● 名簿の反映と途中保存について

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**を選択すると、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**を選択すると、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。

## 確認 年度更新を行う【先生のみ】

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 クラス 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  
バックアップ先を指定し、バックアップを行います。  
バックアップしない場合は、**いいえ**をクリックします。

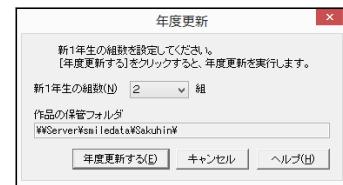


次に、年度更新後の新1年生の組の数を指定します。

**年度更新する**をクリックすると、  
確認のダイアログが表示されるので、  
**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 名簿を確認、新1年生の名簿を登録、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。

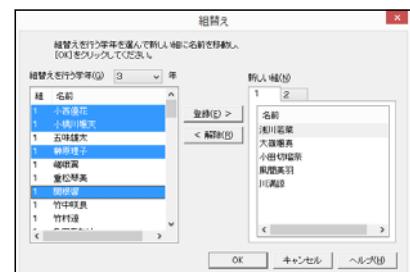
新1年生は組のみがある状態なので、ユーザーの登録を行います。

組替えがあった場合は**組替え**をクリックして、  
組替え画面で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



を実行し、編集内容を確定



※「☆年」に所属するユーザーは、年度更新による繰り上げの対象外です。



### ● 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。

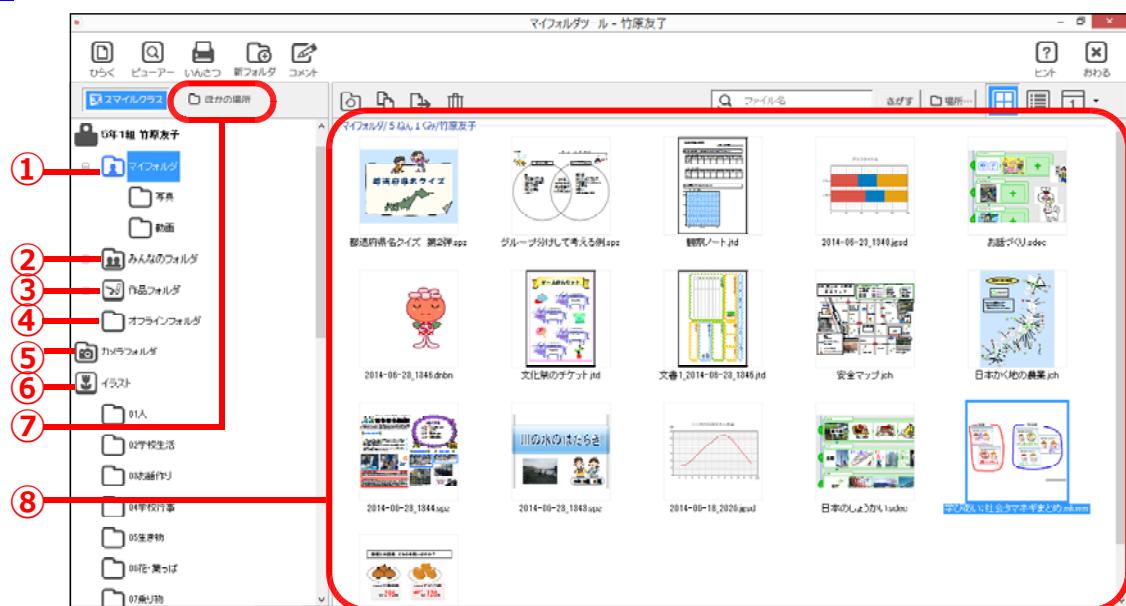
### 3-1. マイフォルダ（マイフォルダツール）

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  の **「マイフォルダ」** をタップして起動します。



#### 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** 自分の作品を保存する場所です。各ソフトの標準保存先です。
- ② **みんなのフォルダ** 校内全員が読み書きできます。共有したい素材などを置きます。
- ③ **作品フォルダ** 昨年度までのマイフォルダの中身が保管されている場所です。  
※管理ツールで名簿の年度更新を行ったタイミングで、各児童のマイフォルダにある作品が、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** ネットワークが切断された場合の、一時的な保存場所です。
- ⑤ **カメラフォルダ** カメラツールで撮った写真や動画が確認できます。
- ⑥ **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取り出せます。
- ⑦ **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。
- ⑧ **ファイル表示エリア** 選択中の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。

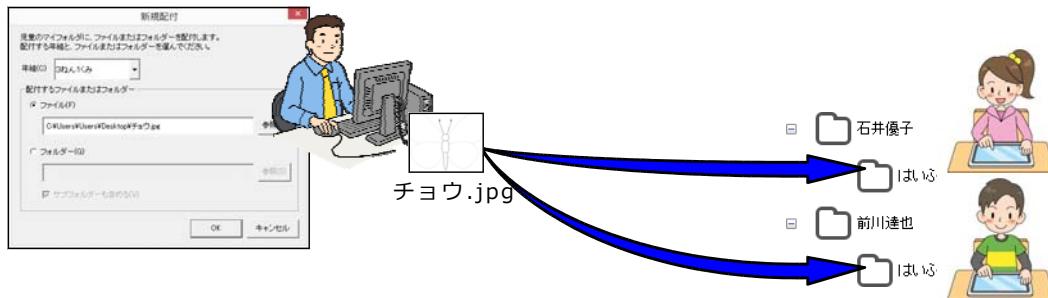
## 確認 児童のマイフォルダへのファイルの配付と回収【先生のみ】



先生は、**配付**から、児童へのファイルの配付と回収ができます。  
プリントで行っているような配付・回収・評価・返却を、マイフォルダで行えます。

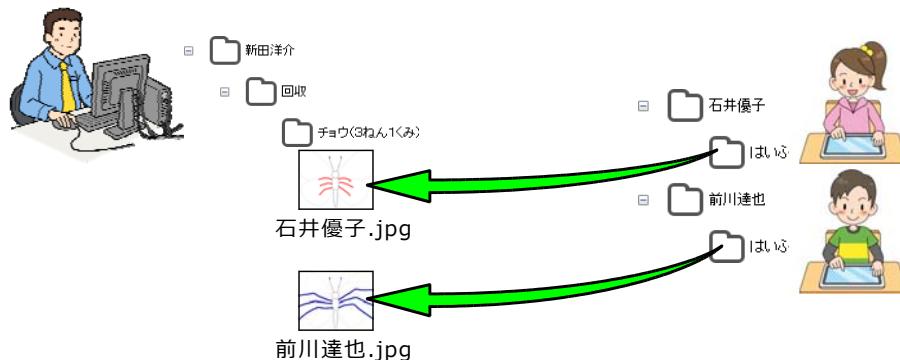
### ●ファイルの配付

指定した年・組の児童全員のマイフォルダに、  
ファイルやフォルダーを一斉にコピーすることができます。



### ●ファイルの回収

配布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。  
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。

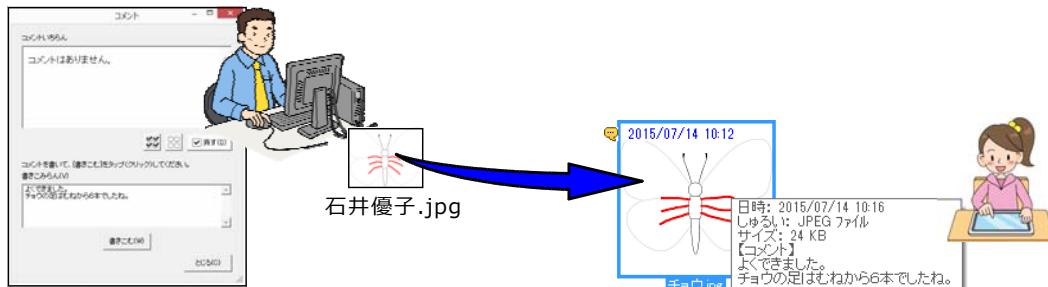


### ●コメント・再配付



から、それぞれのファイルにコメントをつけることができます。  
つけられたコメントは、マイフォルダツールで表示されます。

また、一度回収したファイルを、児童に再配付すれば、  
先生の評価コメントをつけたファイルを、児童のマイフォルダに返すことができます。



## 3-2. カメラ（カメラツール）

カメラツールでは、タブレットPCのWebカメラで手軽に写真や動画を撮ることができます。

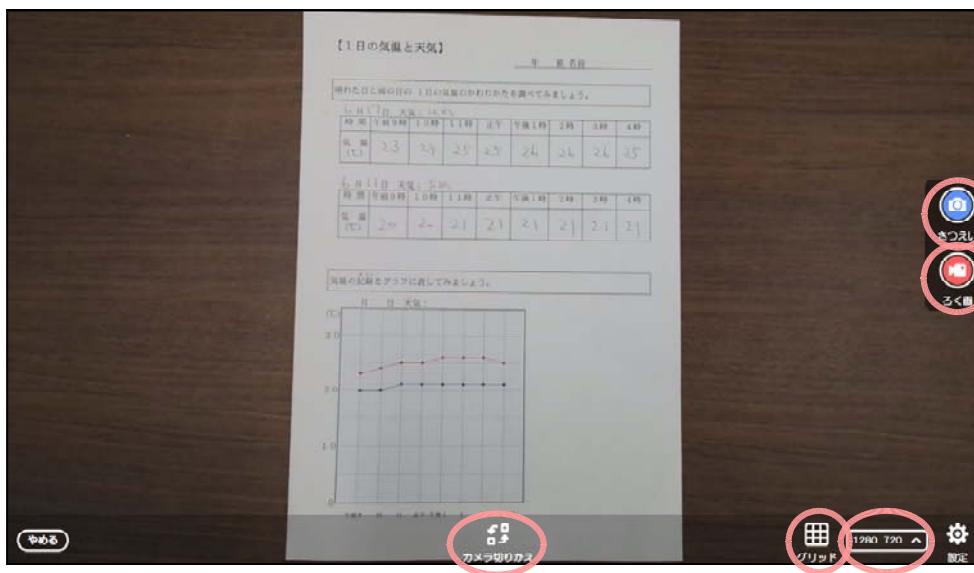
カメラツールは、ガイドメニュー  
[ カメラ] の  
をタップして起動します。



また、デスクトップの  
 アイコンから起動することもできます。



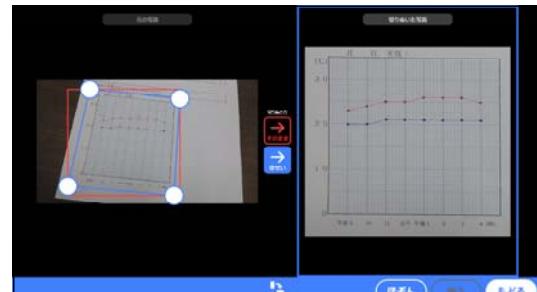
### 確認 カメラツールの画面とおもな機能



#### ① さつえい

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、  
四隅を指定して台形補正したり  
できます。



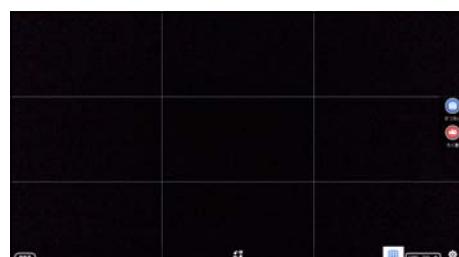
#### ② ろく画

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の手前側と向こう側のカメラを切り替えます。



#### ④ グリッド

撮影時の目安となる、  
平行・垂直の補助線を表示します。  
撮影した写真や動画には、  
この線は記録されません。

#### ⑤ 解像度切り替え

撮影する写真や動画の縦横サイズを選びます。

※ご利用のタブレットPCの機種により、選択できる項目は異なります。



### ● One Point ● 撮影した写真や動画の確認方法

撮影した写真や動画は、  
マイフォルダツール(→P.26)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 ● アップロードツールについて

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、アプリ終了後などに、タブレットPCがネットワークに接続していることを検知すると、右のような画面が出ます。

はいをタップすると、  
ファイルの選択画面が出るので、  
必要なファイルだけを選んで、  
マイフォルダにアップロード  
しましょう。



※スマイルクラス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。

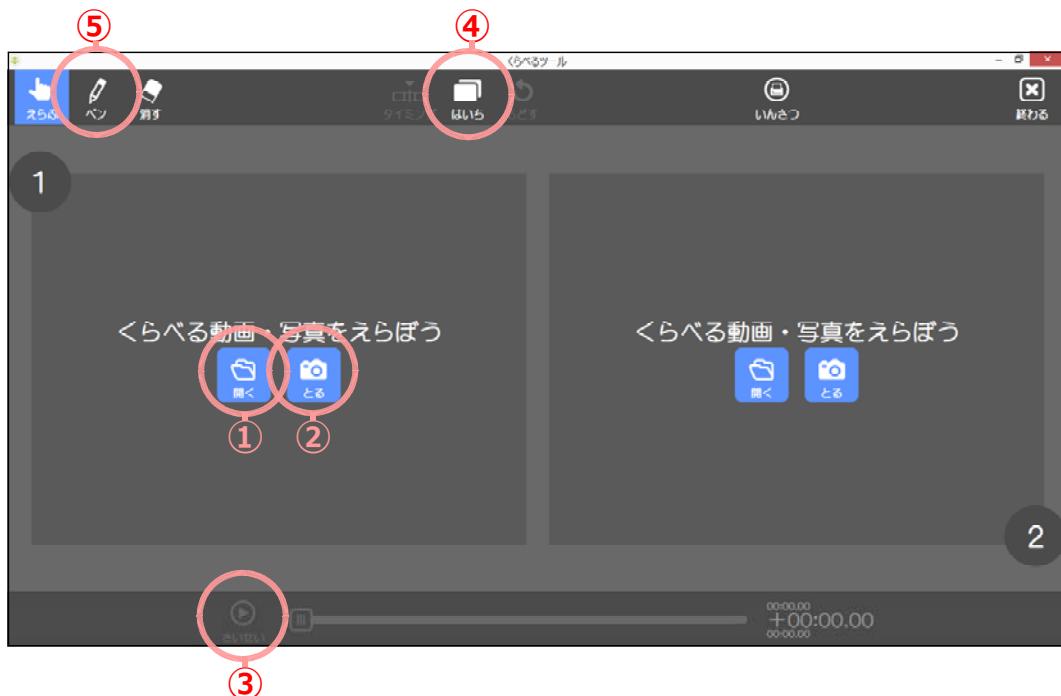
### 3-3. くらべる (くらべるツール)

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  
から起動します。



#### 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

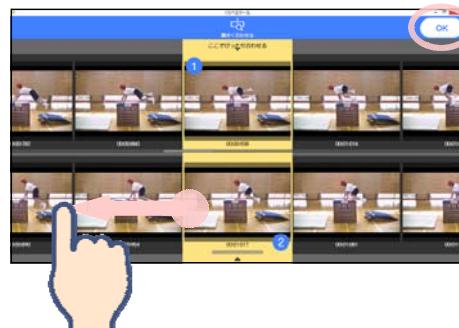
- 写真(静止画)を撮るときは、**さつえい**をタップ

※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に再生します。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。



### 3-4. 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。

デジタルもぞう紙は、ガイドメニュー の  
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

The screenshot shows a digital mozoushi interface. On the left, there is a vertical navigation bar labeled "話し合いナビ" (Talk Navigation) with five items: 1. 自分の意見を書く, 2. 意見を出し合う, 3. まとめる (highlighted with a red box), 4. 発表する, 5. ふりかえる. A pink arrow points from this bar to a post on the board. On the right, there is a large green box labeled "いいねボタン" (Like Button) with a red circle around it, pointing to a like count of 3 on a post. The main area displays a discussion board with various posts from different users, each with a like count and a timestamp.

#### ☆活用例☆



話しあい活動



新聞作り

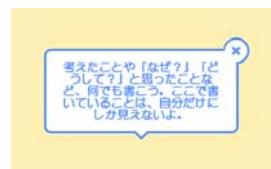


安全マップ作り



#### ● 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。



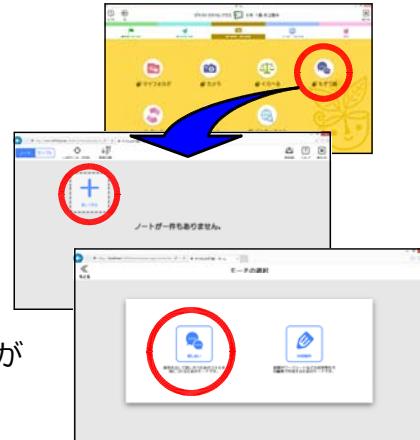
以下では、東小学校の児童たちが、「東っ子の良いところ」というテーマで、自分たちの良いところをみんなで見つける、という活動を例に説明します。

## 操作 事前にノートを作成する

### 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、先生が新しく作るから、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、罫線やべん図など、  
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。



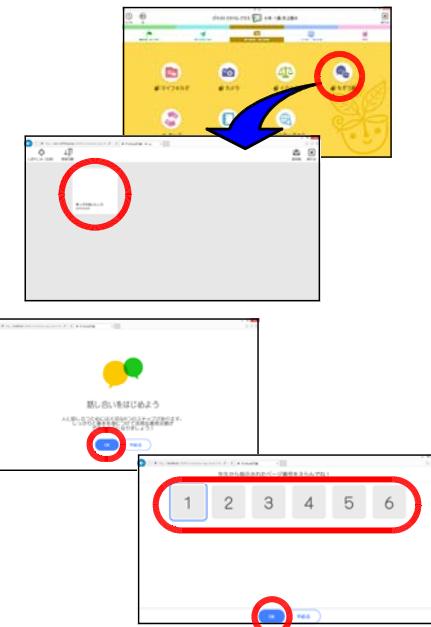
## 操作 ノートを開く

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」という説明画面が出るので、**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。  
各ステップ冒頭の説明画面は、**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しょう。

[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。

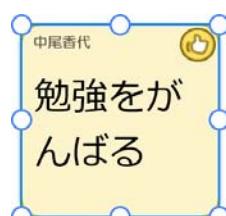
全員が共有しているもぞう紙に自分の意見を貼り付けるには、右側のマイねた帳にあるふせんを、左側のもぞう紙にドラッグ＆ドロップします。

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。



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 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。ふせんとふせんの  
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を見る化



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。

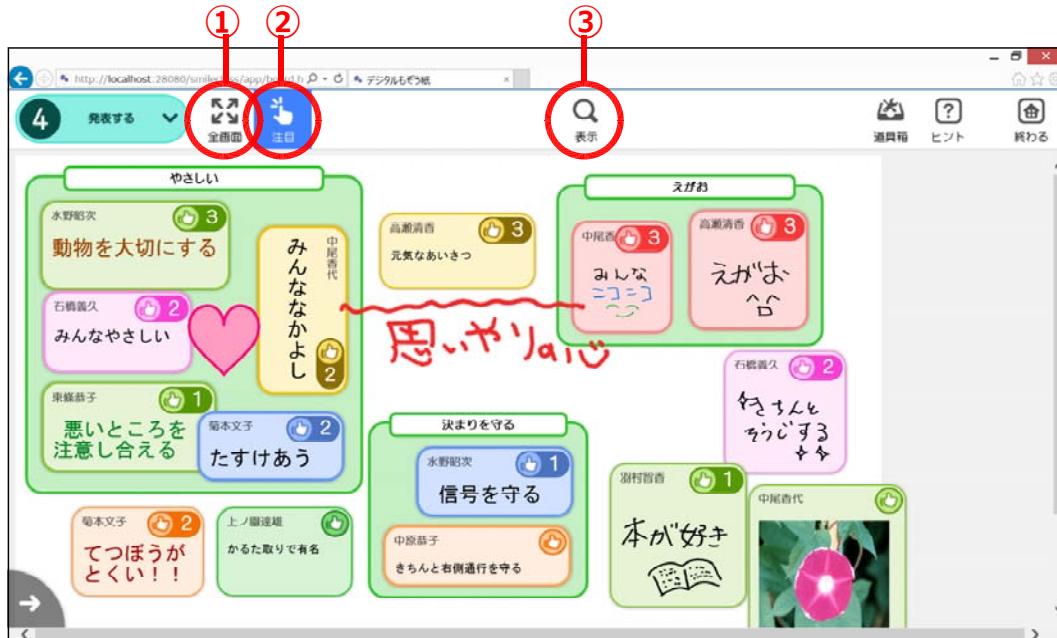
いいと思った友だちの意見には、  
積極的にいいねボタンを押しましょう。



## 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、よかつ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。

この授業における活動のまとめ	
ふせんの数	3まい
いいねの合計	5
ふせんの平均文字数	7文字



### ● 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、  
よかつたところや、  
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回	2回	3回

## 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 振り返る > 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 振り返る > 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

活動のきろく			
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

### 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。

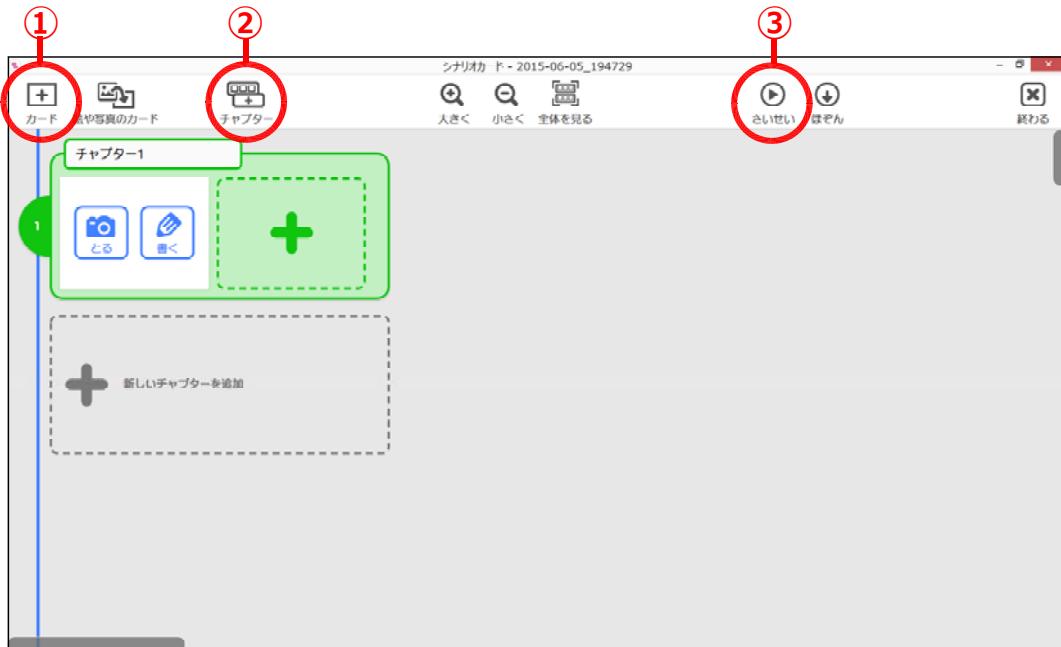
### 3-5. カード（シナリオカード）

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もできます。  
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。

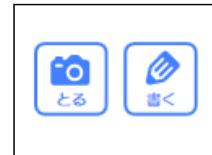
チャプターには名前をつけることもできます。



##### 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 **カード** をタップすると、新しいカードができます。



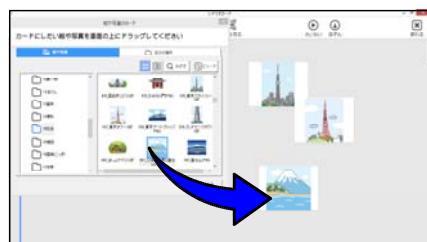
では、タブレットPCのカメラで写真や動画を撮ってカードにできます。



では、右のようにカードの編集画面で内容を細かく編集したりできます。



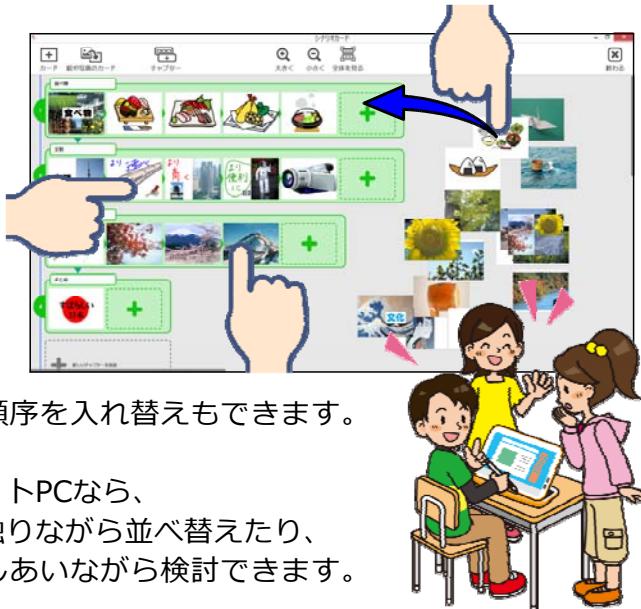
コマンドバーの **絵や写真のカード** では、絵や写真をドラッグ＆ドロップするだけで、簡単に次々とカードを作成できます。



### 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。



### 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。

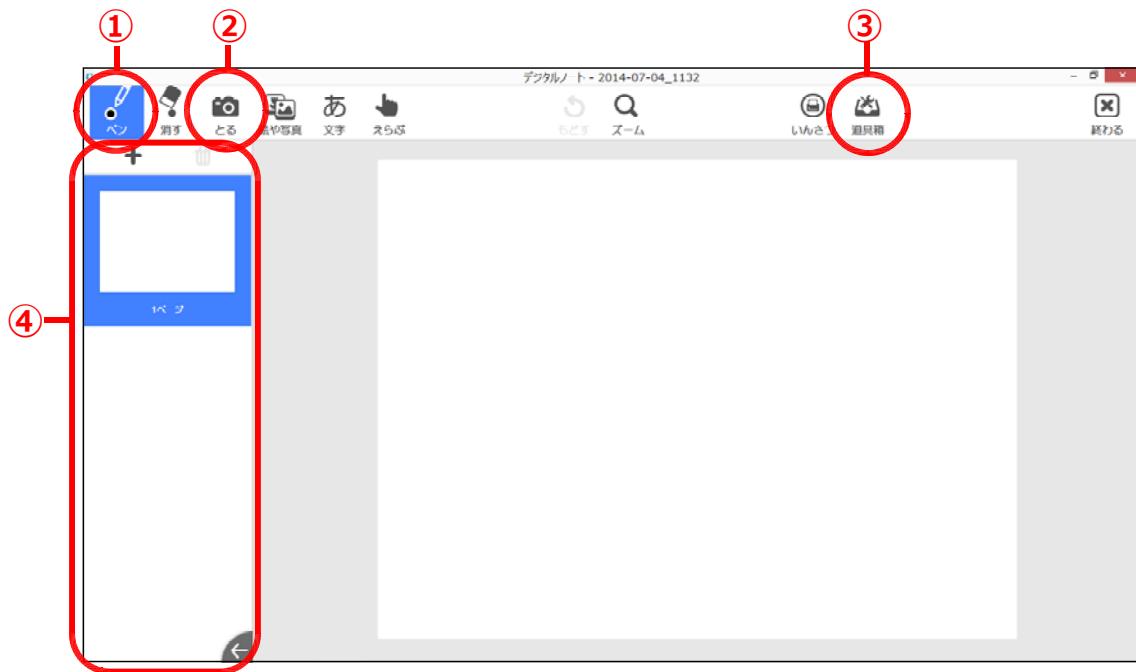
### 3-6. ノート (デジタルノート)

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  をタップし、 からはじめます。



#### 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

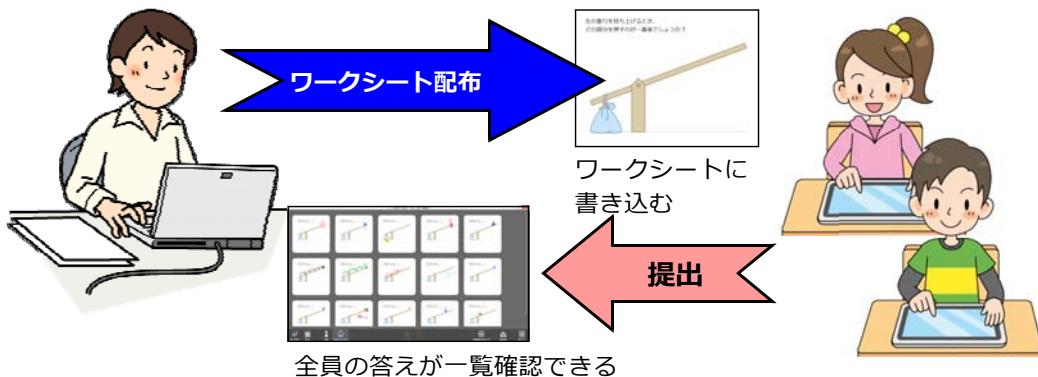
ノートの一覧が表示されており、  
タップしてページを切り替えることができます。  
上部の+ボタンでページを増やしたり、  
ごみ箱ボタンで、ページを削除したりできます。

※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。

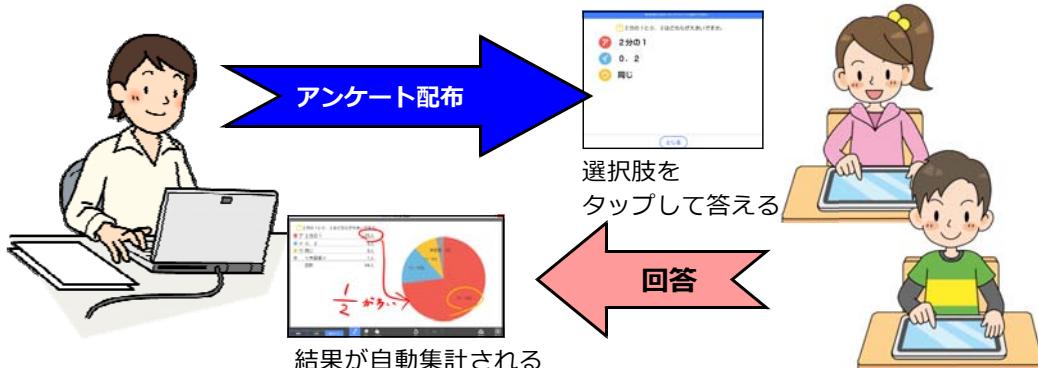
## 確認 デジタルノートでできること

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。

### ・ノートの配付と回収



### ・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、

- 配って集める
- 集める
- まとめを見る
- アンケート

の4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つておくと、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  
 をタップし、  
 から行います。



### ① 「作つて保存する」を選ぶ

最初の画面では、

- 作つて配付・回収する
- 作つて保存する

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、  
**作つて保存する**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

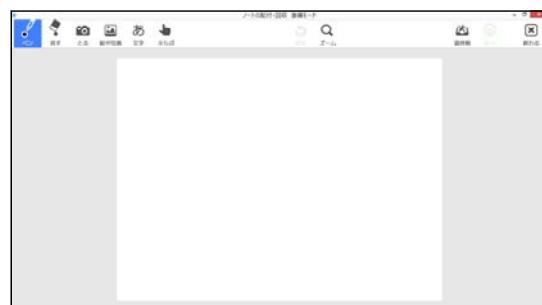
編集画面が開いたら、

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。

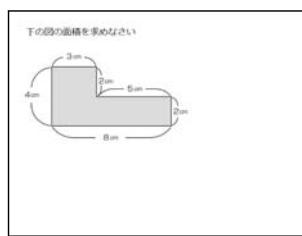
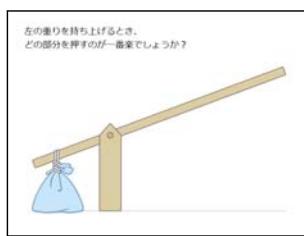
保存の確認メッセージが出たら、**はい**をタップして保存します。

※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付し、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付も、  
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付する

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、  
ワークシートの配付がスタートし、  
先生の画面は回答の待ち受け画面に  
切り替わります。



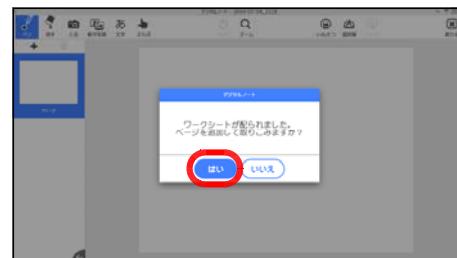
### ③ 児童機にワークシートが届く

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**提出**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】

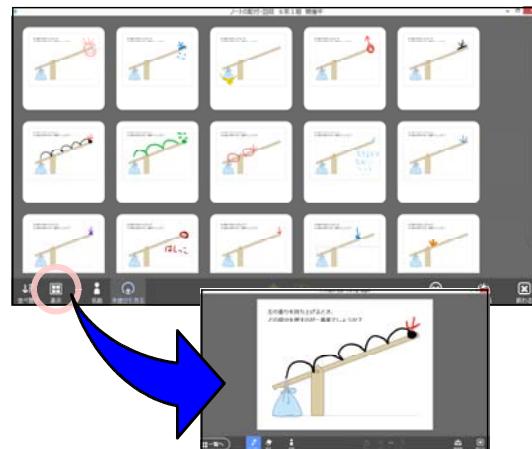
児童がノートを提出したら、先生の回収画面に届きます。

先生は特徴的な意見をピックアップして、意見のまとめ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。

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

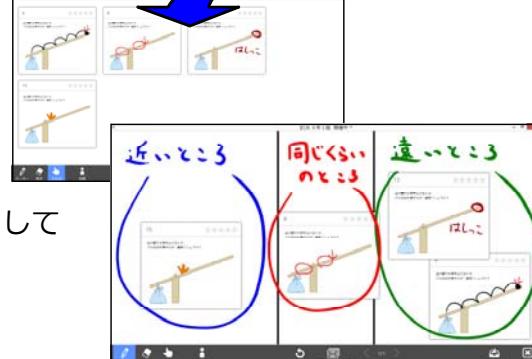
先生は、ノートの一覧画面の中で、  
特徴的な意見をいくつかみつけ、  
そのノートをタップして選択します。

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  
意見のまとめを図に整理し、  
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

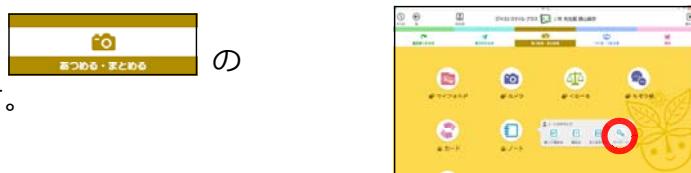
ノート一覧画面下の  を実行すると、  
先生が選択した代表的な意見について、  
共感度を星の数(1つ星～5つ星)でつける  
画面が、児童のデジタルノートに出ます。  
先生の画面では、児童が投票した星の数の  
平均値が表示されるので、クラスの中で  
評価の高い意見がわかります。



## 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付

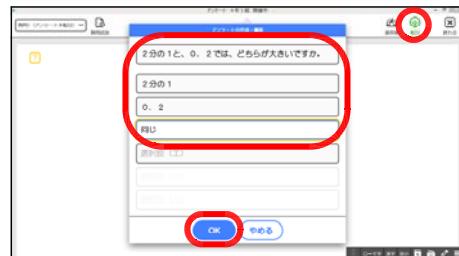
設問と選択肢を設定する普通の  
アンケートと、あらかじめ選択肢が  
固定されているプチアンケートが  
実施できます。

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。



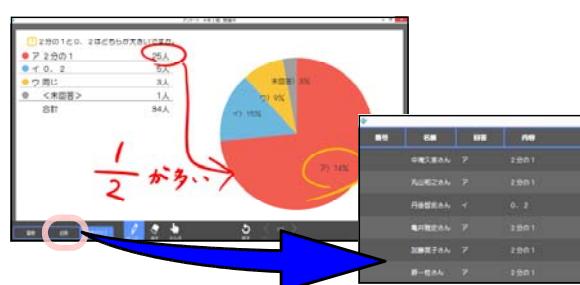
### ② 児童がアンケートに回答する

児童がデジタルノートを開いていると、  
先生が配付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。



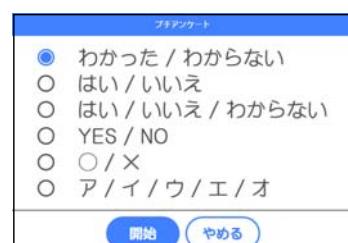
### ③ 先生機で結果を確認する

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。



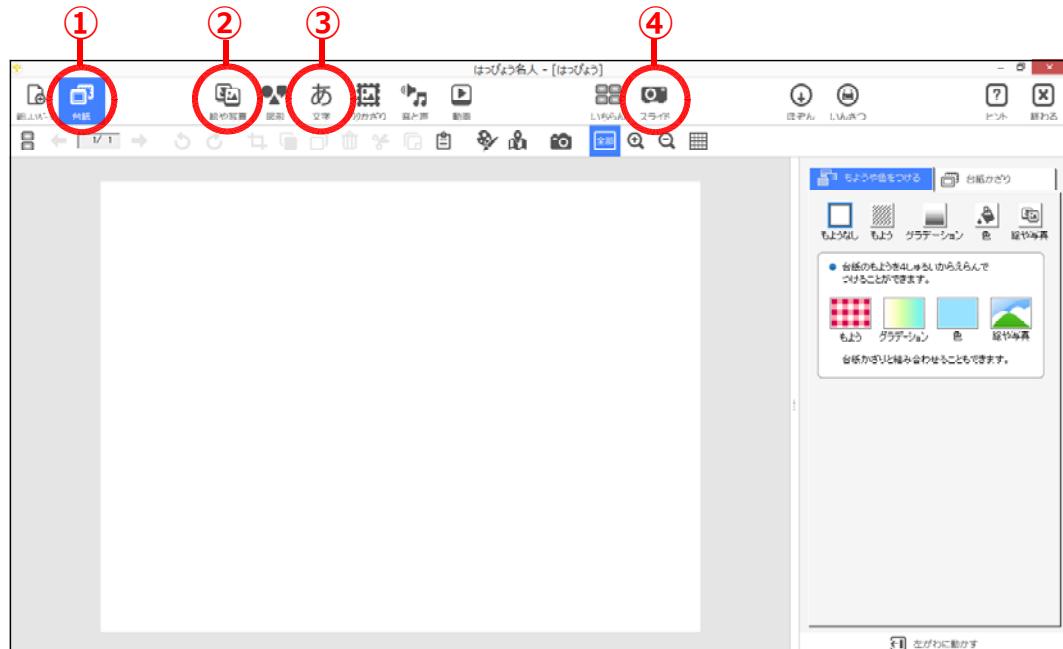
## 4-1. 発表（はっぴょう名人）

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  
をタップし、  
 の  
をタップしてはじめます。

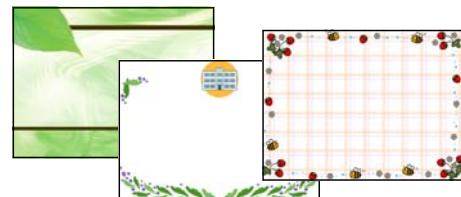


### 確認 はっぴょう名人の画面とおもな機能



#### 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つてみよう

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

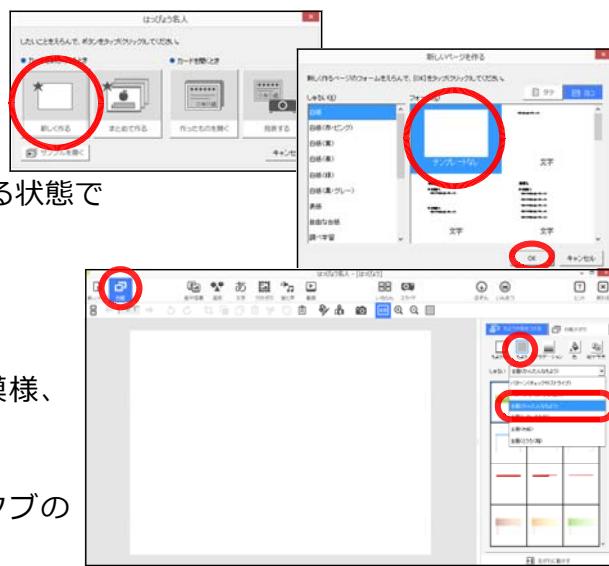


### ① 表紙のページを作る

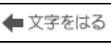
最初の画面では、  
**新しく作る**をタップし、  
テンプレートを選ぶ画面では、  
**テンプレートなし**が選択されている状態で  
**OK**をタップしてはじめます。

編集画面は、 **台紙** 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。

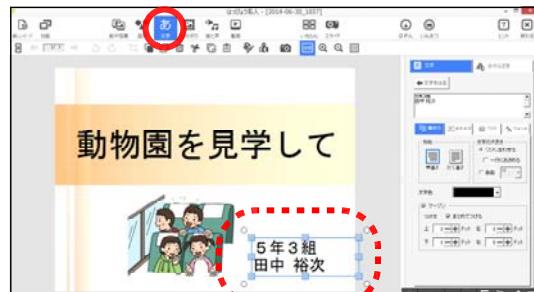
ここでは、**もようや色をつける**タブの  
**もよう**  をタップし、  
しゅるい**全面(かんたんなもよう)**の中から  
好きなデザインの台紙を選びます。



### ② 文字やイラストを入れる

文字を挿入するときは、 **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。

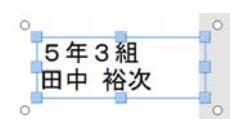


はりつけた文字枠には、四隅にマークが出ています。

■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。

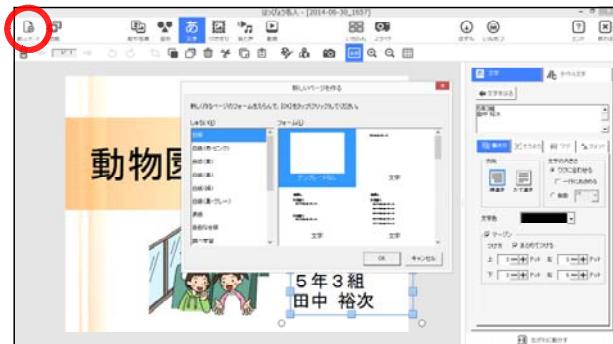


貼り付けたイラストも、文字枠と同様、  
四隅のマークをドラッグして大きさや角度を変えることができます。

### 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。

ここにも  
バリアフリー！

ゴミはどこに  
運ばれていく  
のかな

#### ・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 スライド教材を作つてみよう

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。

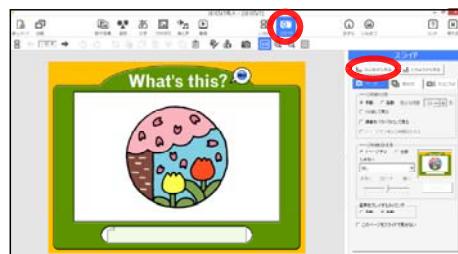
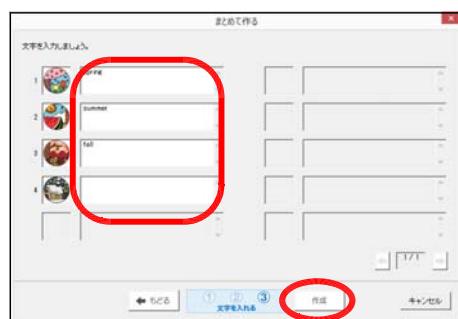
### ④ できた教材を全画面再生する

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。

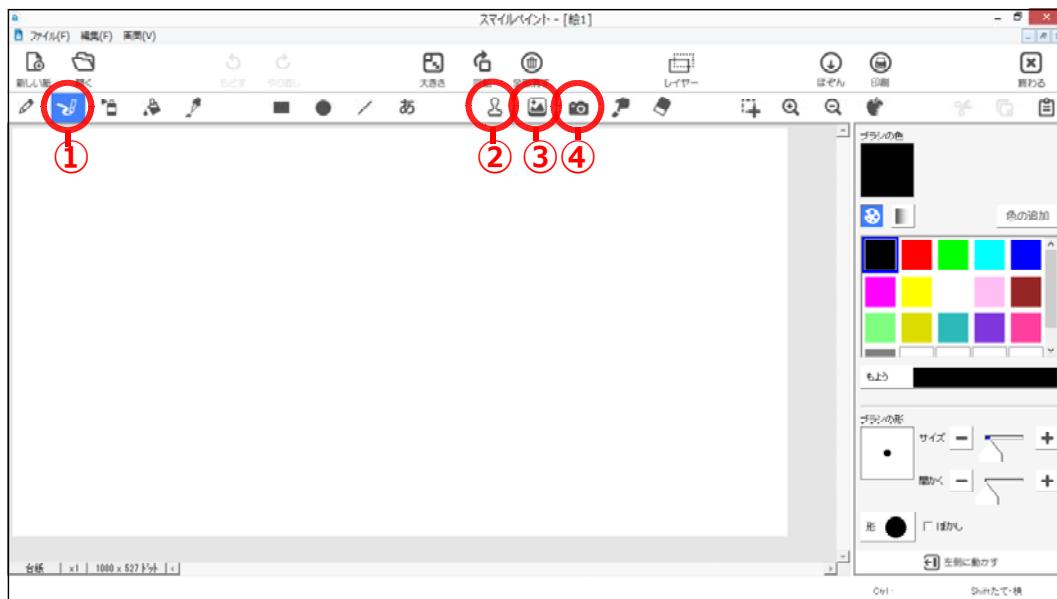
再生中に、画面のふせん部分をタップすると、そこからふせんがはがれて、設定した文字が現れる演出が設定されています。

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。



## 4-2. 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されます。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

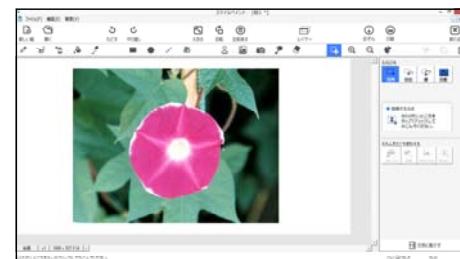
### ① タブレットPCのカメラで写真を撮る

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付きます。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。

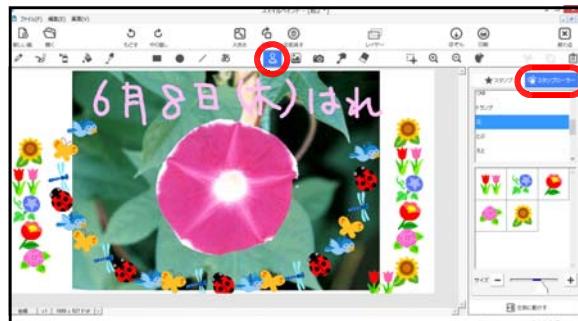
右側で、ブラシの色やペン先の形などを変えることもできます。



## 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。

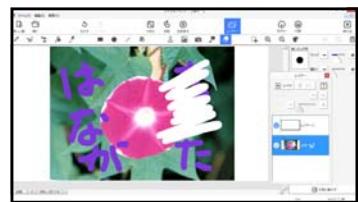
右側のタブを切り替えてスタンプローラーから、好きな絵柄を選んでみましょう。好きなところを指でなぞると、スタンプが次々に貼りつけます。



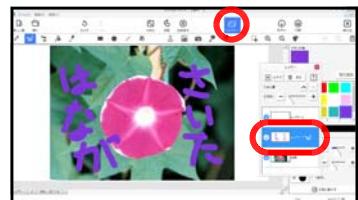
### ● One Point ● レイヤーを分ければ、やり直しも簡単

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、消しゴムツールの影響は及ぼません。



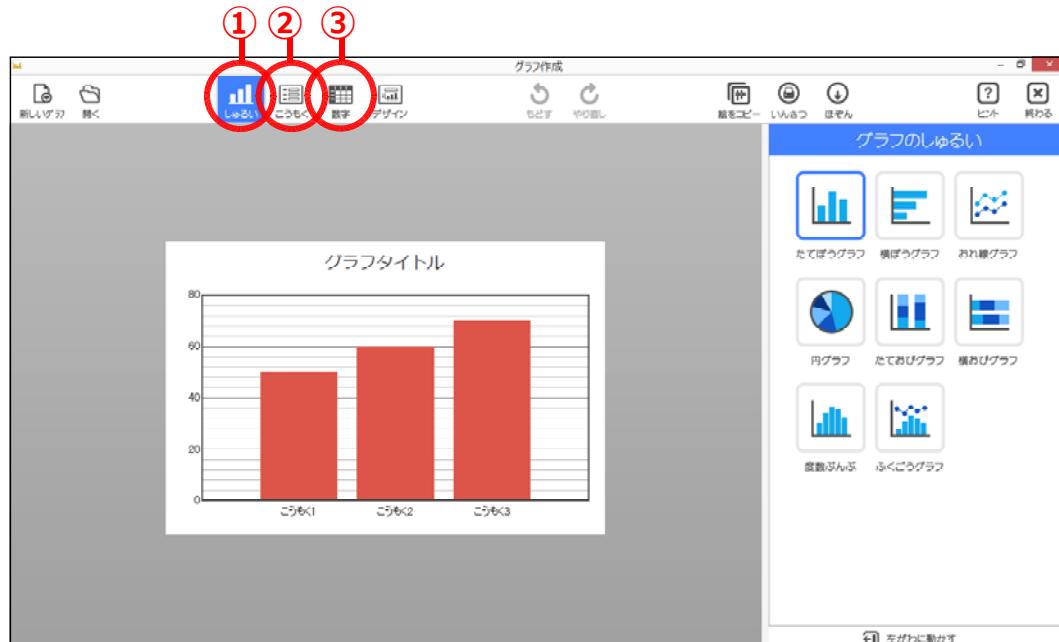
## 4 – 3. グラフ（グラフ作成）

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  の  から起動し、 をタップしてはじめます。

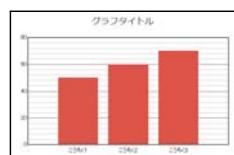


### 確認 グラフ作成の画面とおもな機能

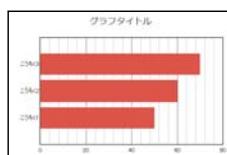


#### ① しゅるい

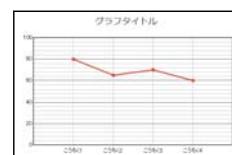
グラフの種類を選びます。以下のようなグラフが作成できます。



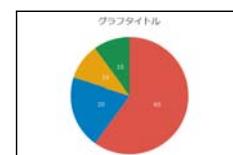
たてぼうグラフ



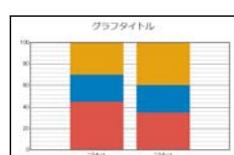
横ぼうグラフ



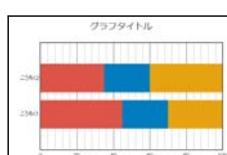
おれ線グラフ



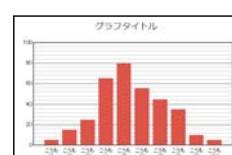
円グラフ



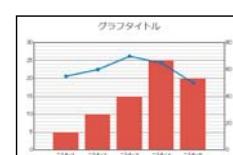
たておびグラフ



横おびグラフ



度数ぶんぶ



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

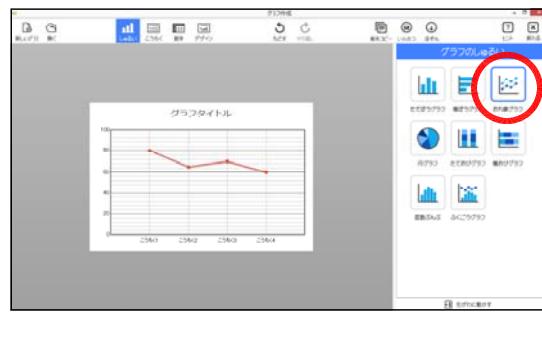
お住まいの地域の、月別平均気温の折れ線グラフを作成してみましょう。  
(統計データは事前にご準備ください)

### 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。

折れ線グラフ



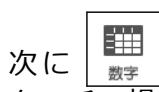
### ② こうもくと数字を入力し、デザインを調整する



をタップして、次のように入力します。

- **グラフのタイトル** : ○○市の月別平気温
- **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** はそのままいかいません。

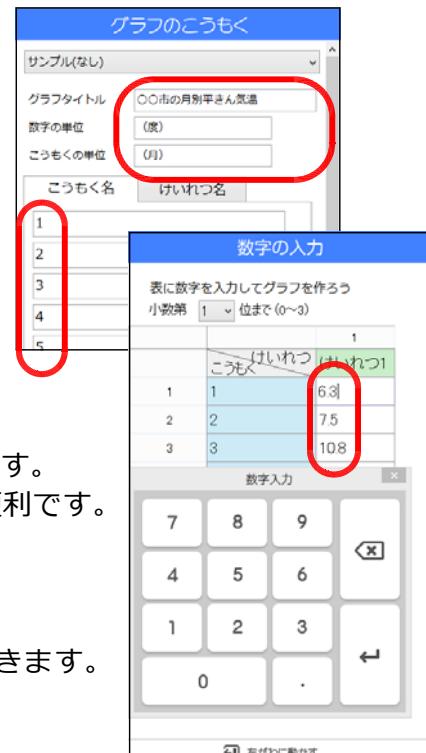


をタップして、値を入力していきます。

タッチで操作するときは、数字入力のパネルが便利です。  
※小数点は第0~3位まで表示するように設定できます。



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

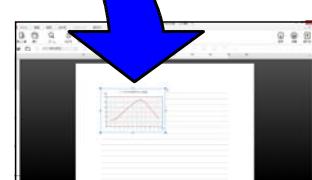
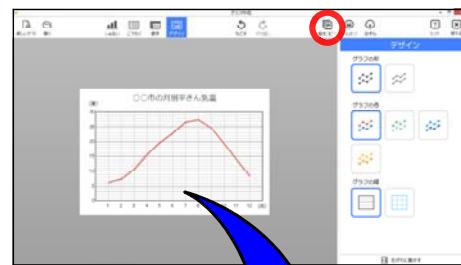


完成したら  をタップすると、  
できたグラフがWindowsの  
クリップボードにコピーされます。

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付きます。



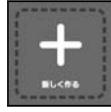
をタップして、作成したグラフを  
ファイルに保存しておくこともできます。



他のソフトへ貼り付けられる

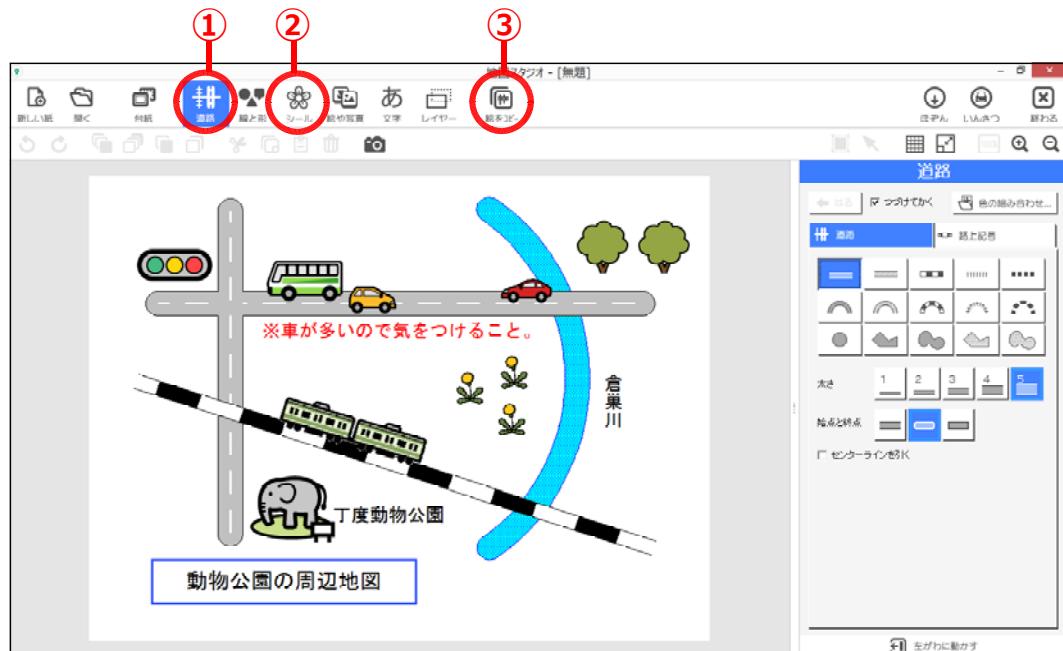
## 4-4. 地図（地図スタジオ）

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  
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

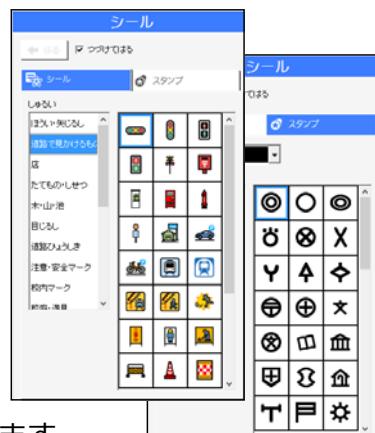


#### ① 道路

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 絵をコピー

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



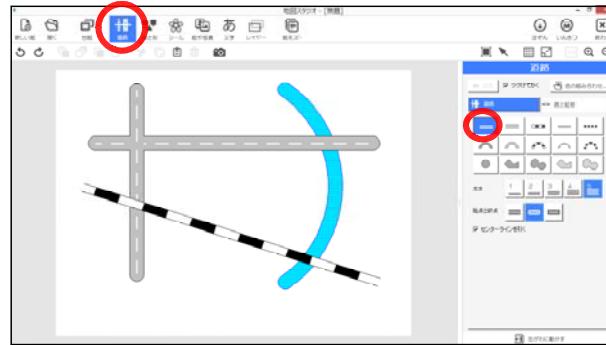
をタップして選択すると、右に道路などのボタンが出ます。



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

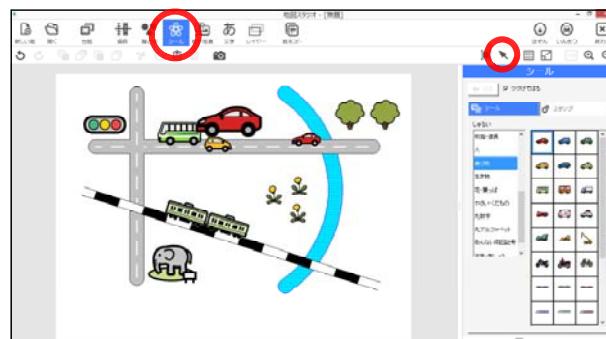


をタップします。

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、

文字枠が貼りつけます。

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。

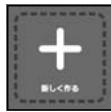
左右ミラーでシールの左右を、上下ミラーでシールの上下を反転することができます。



## 4-5. ワープロ（一太郎スマイル）

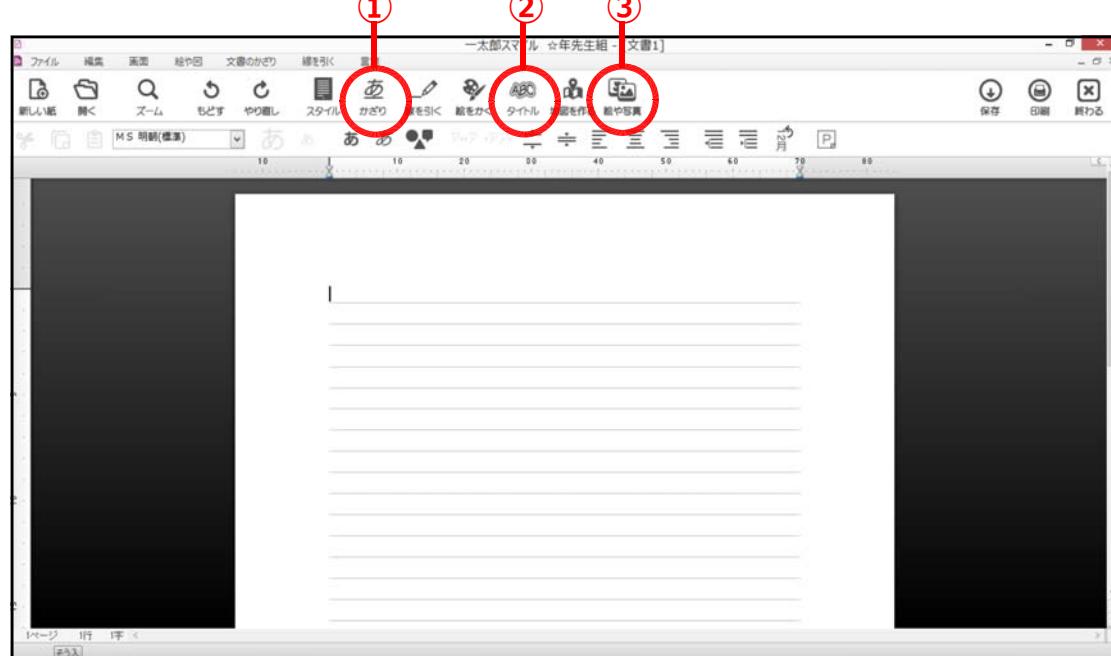
大きなボタンで操作がわかりやすい、小学生向けのワープロです。

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  
をタップし、からはじめます。



の



### 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られます。

### 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。

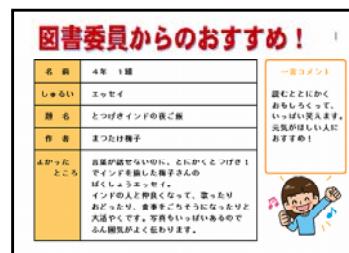


### ☆作品例☆

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

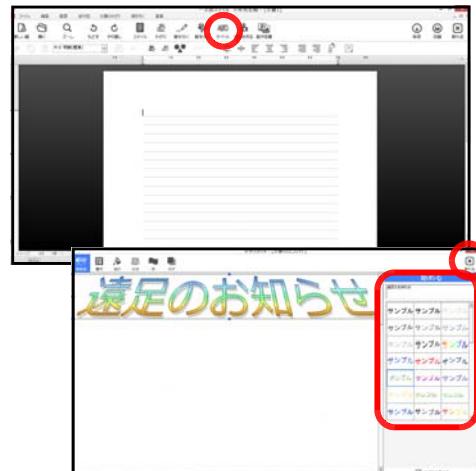
## 操作 3ステップで使ってみよう

### 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付きます。



### 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**

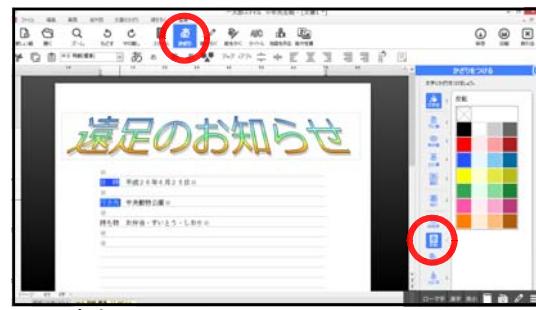
**持ち物 お弁当・すいとう・しおり**

「**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。

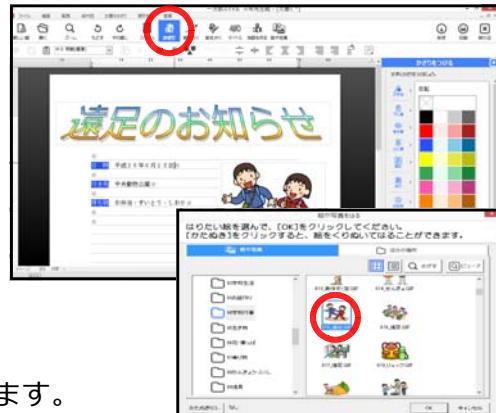
また、カラーパレットから青色を選んで、青色の反転にしてみましょう。

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付きます。

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。



## 4 – 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。

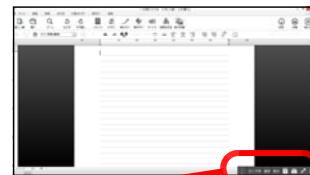
ATOKスマイルの特徴を確認するため、

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。



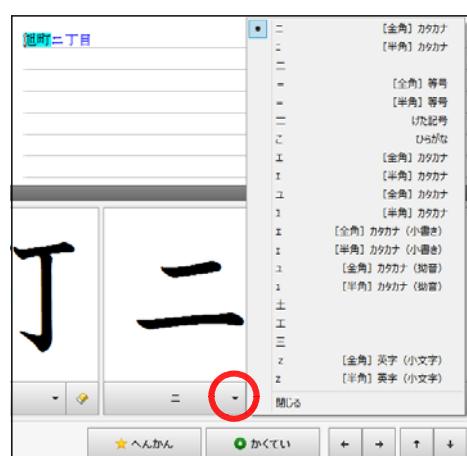
- ① ローマ字入力・かな入力を切り替えることができます。  
スマイルクラスに1・2年でログインした場合は、**かな入力**に、  
3~6年や先生でログインした場合は、**ローマ字入力**になりますが、ツールパレットのこの部分をタップしていつでも変更することができます。
- ② 漢字変換辞書を切り替えることができます。  
(→次ページ)
- ③ タッチで文字が入力できる**クリックパレット**を呼び出します。
- ④ タッチやペンで文字が入力できる**手書きパレット**を表示します。



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、  
**かくつい**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

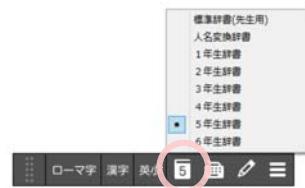
学年別辞書による変換例	
・標準辞書 (先生用)	一心不乱に復習する
・1年生辞書	いっしんふらんにふくしゅうする
・2年生辞書	一心ふらんにふくしゅうする
・3年生辞書	一心ふらんにふく習する
・4年生辞書	一心不らんにふく習する
・5年生辞書	一心不らんに復習する
・6年生辞書	一心不乱に復習する

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**→ 斎藤彩花 (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  
ひほばたます **F4変換**→ hippopotamus

## 4-7. 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。



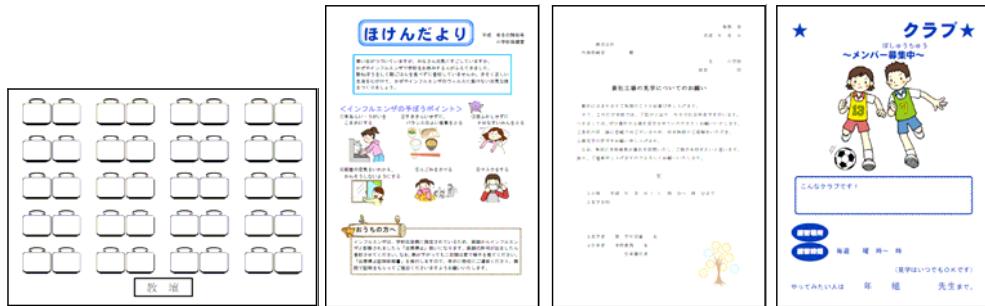
## ●新聞・学級日誌

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)。



## 5-1. 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



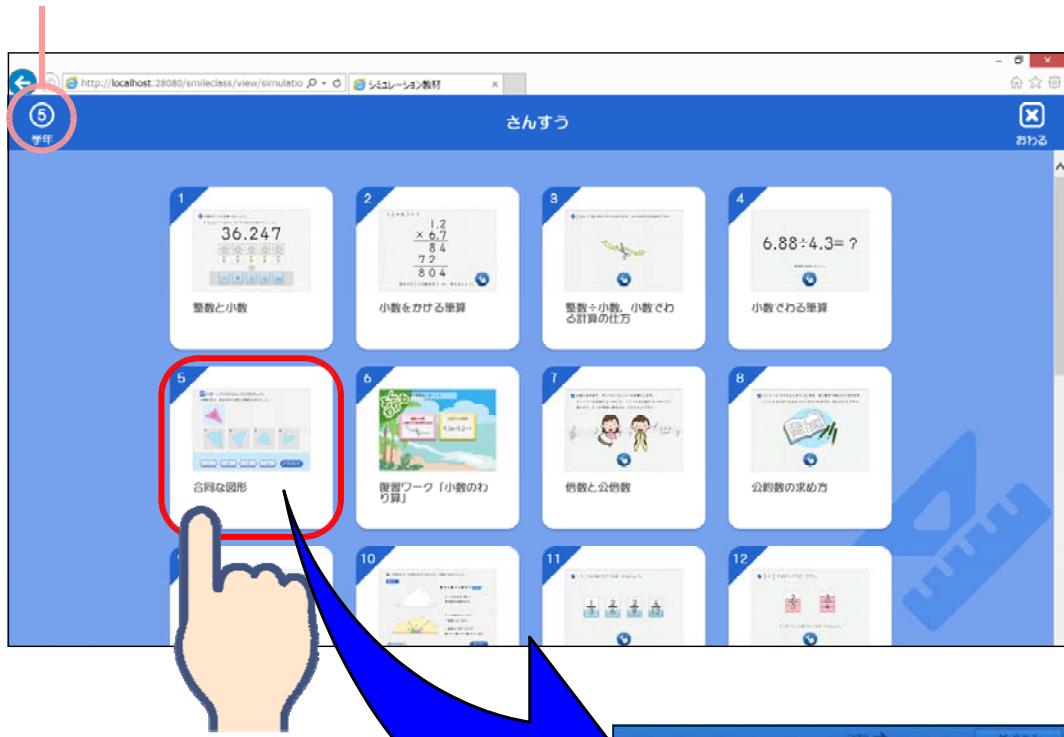
の  
 をタップしてはじめます。



### 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。

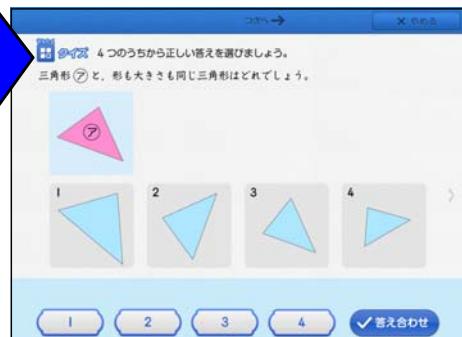
(児童でログインしている場合は、自分の学年の教材が開きます)



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、  
先生は学習りえきの画面で履修状況を確認することができます。(→P.70)

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

## 5-2. 漢検ドリル (チャレンジ！漢検)

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



をタップしてはじめます。



#### ① レベルとドリルを選ぶ

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)



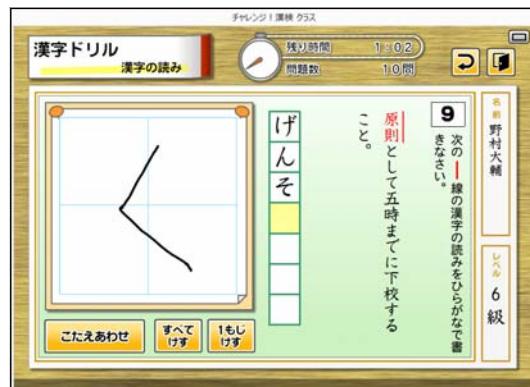
各レベルごとに、

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。

#### 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  
学習りえきから確認できます。(→P.70)



## 5 – 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めます。

### 確認 計算ドリルの内容を確認する

ガイドメニュー



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。

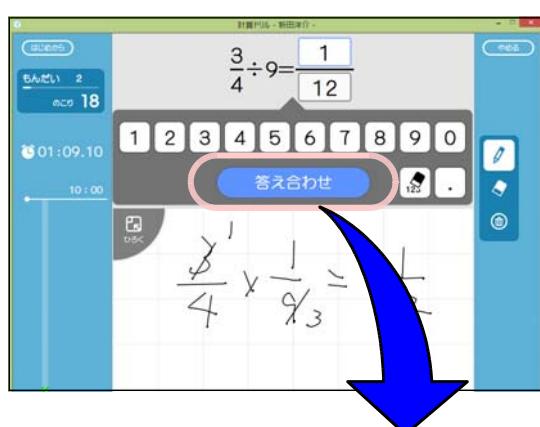


#### ② 問題に回答する

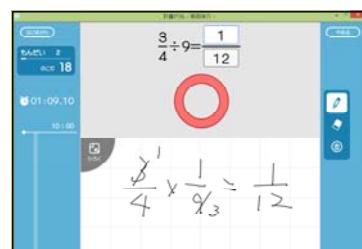
画面上に問題が表示されるので、数字をタップして回答を入力します。

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めます。

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。

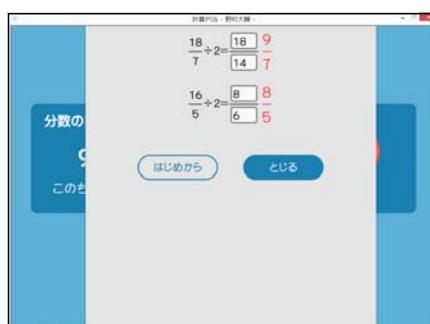


問題数はカテゴリーごとに異なりますが、10~15問程度で、制限時間は5~10分です。



#### 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.70)

## 5-4. 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

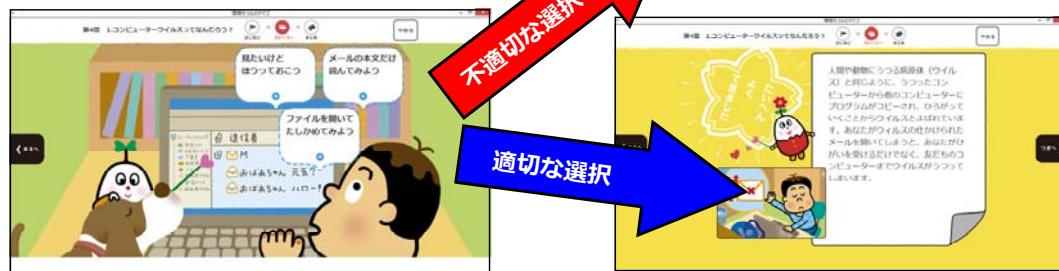
携帯電話のマナー、著作権、  
無料通話アプリのトラブルなど、  
児童にも身近な14のテーマを収録しています。  
取り組みたい教材をタップして開きます。



#### 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。

けいたい せんわ じょうざ つか 1部の番号を入れてください。									
<input type="text"/>									
リセット									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

## 5-5. 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めます。

### 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ので、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

## 5 – 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、  
誤答率の高いジャンル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。

## 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、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方を持つ。
- ・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らるのか、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)

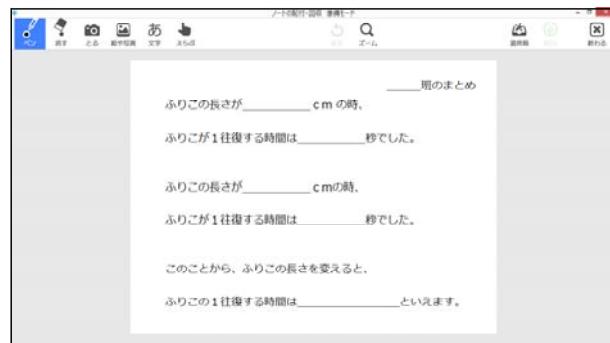
## 授業前の準備

### ■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

ノートの配つて集めるから、  
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つて  
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。

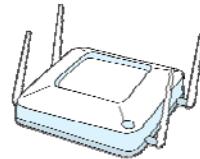


### ■授業前に用意する機材

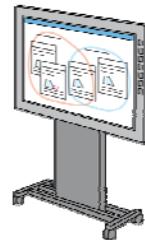
#### ・スマイルクラスの入ったタブレットPC グループに1台あれば実施できます。 先生用にも1台必要です。



#### ・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、ふりこが  
1往復する時間は、変わったでしょうか。変  
わらなかつたでしょうか。」

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

「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>



○○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。

## 【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○○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が、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。」

- ・ふりこ実験セットを用意し、実験の準備をする。

## ■ 【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

「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て決めてください。」

「はい！」「はい！」と挙手。

・グループ内で話し合って、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



「話し合って長さを決めたら、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。

※ 条件には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！」

・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。

※ 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

**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。



**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。



<実験に取り組み、一段落した頃合いでの>

「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。」

「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こが10往復するのを撮ります。」

「撮る前に、手で持っていると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。」

「画面にカメラの映像が出たら、右側のろく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>



「長さと、重さ・振れ幅のどれが原因で結果が違ったのかわからぬ。」

**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】

「撮影を終わるときは、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。」

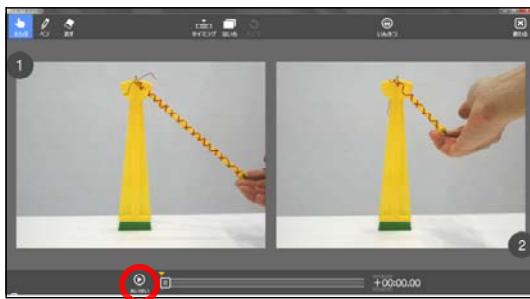
※教員は巡回して支援を行う。

## 【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、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ー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

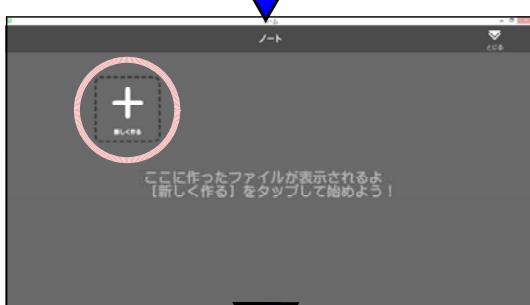
- ・体育の跳び箱など、自分の技のできばえを動画に撮って、動きを確認したり、他の人の技の動画と重ね合わせて比べたりする
- ・植物の成長の様子を毎日写真に撮り、重ね合わせて変化を確認する
- ・地図と、降水量の分布図などを重ねあわせてみる

## 【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。

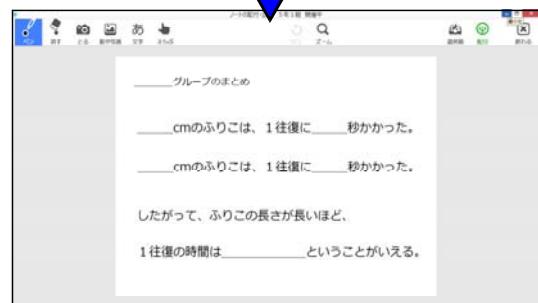


「では、比較してわかったことをグループでまとめましょう。ワークシートを配るので、タブレット係さんはスマイルクラスのノートを開いてください。」

**先生機** ガイドメニューあつめる・まとめるから、ノートの配って集めるをタップ。



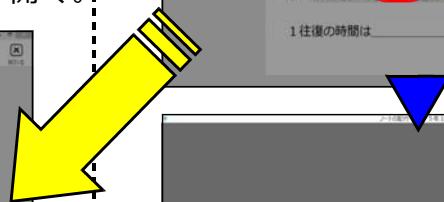
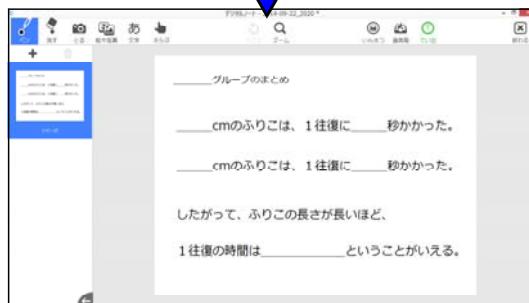
**先生機** 「ふりこ\_まとめ」のワークシートをタップし、年・組を指定してOKで開き、配付をタップする。



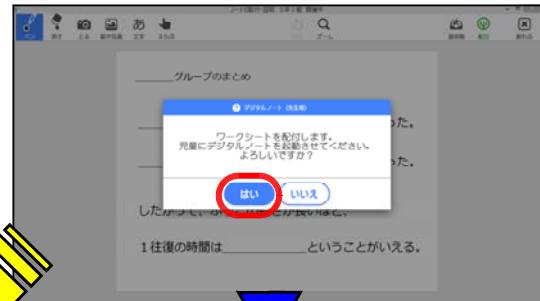
## 【児童】

## 【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。



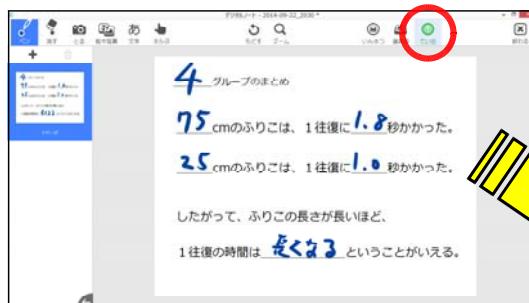
**先生機** 配付開始の確認メッセージが出るのではいをタップすると、配付が開始され、灰色のノート回収の待ち受け画面が開く。



「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。」

**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** 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。

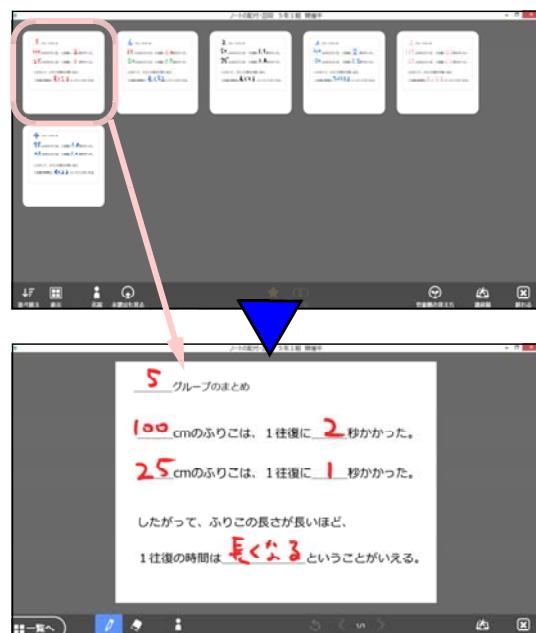
【児童】

【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。



<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。」



「5グループさんはどんな意見ですか？発表してください。」

「はい、ありがとうございます。では、他のグループの意見も見てみましょう。」

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】

まとめで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。」

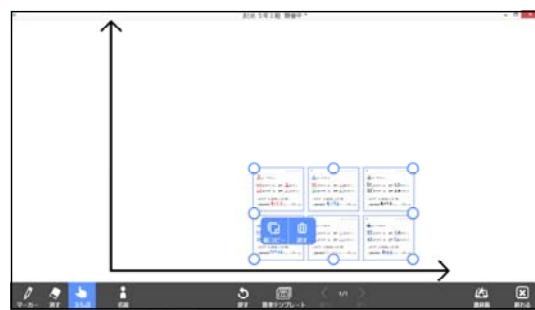
**先生機** 画面下中央の**思考テンプレート**ボタンをタップし、L字のテンプレートをタップして選択し、**OK**をタップ。



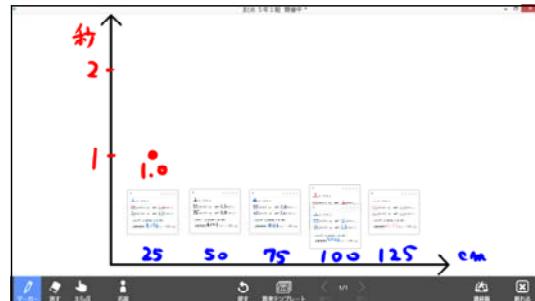
## 【児童】

## 【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？」

<予想される意見>

「1.0秒でした。」



「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>

「ふりこ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、ふりこが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。 <ul style="list-style-type: none"><li>三角形Dの面積を求め、説明してもらう。</li><li>平行四辺形Bの面積を求め、説明してもらう。</li></ul>	・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。 <ul style="list-style-type: none"><li>台形Cの面積の求め方を個人で考えさせる。</li><li>できたら提出させる。</li></ul> ③考え方をクラスで共有する。 <ul style="list-style-type: none"><li>代表意見を選んで考え方を説明してもらう。</li><li>いろんな考え方で求められることを知る。</li><li>共通する考え方を発表してもらう。</li></ul>	・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 <ul style="list-style-type: none"><li>カステラの台形A/Eの面積を求める。</li><li>どのカステラの面積が一番大きいか、確認する。</li></ul>	・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

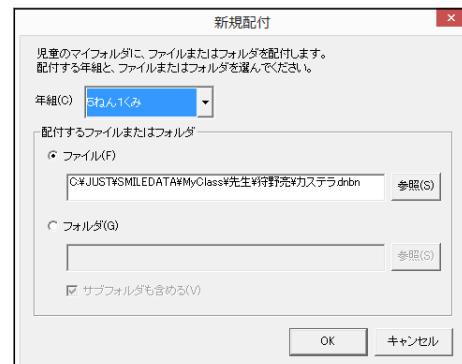
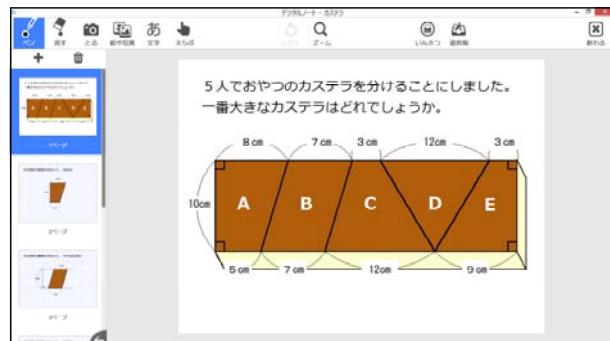
## 授業前の準備

### ■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。

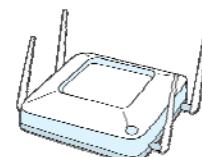


### ■授業前に用意する機材

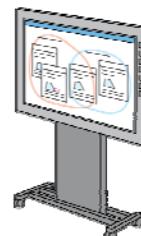
- スマイルクラスの入ったタブレットPC  
ひとり1台での実施をおすすめしますが、  
足りない場合はグループに1台とし、  
グループで考えさせてよいでしょう。  
先生用にも1台必要です。



- 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

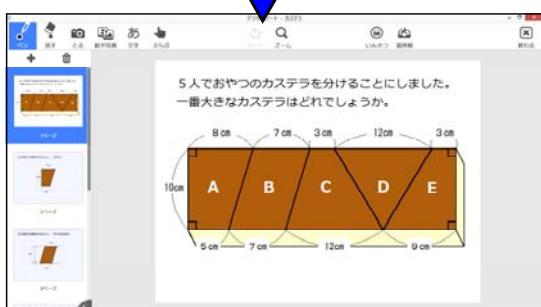
### ■ 【導入】三角形と平行四辺形の面積の求め方をおさらいする

#### ★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で、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】

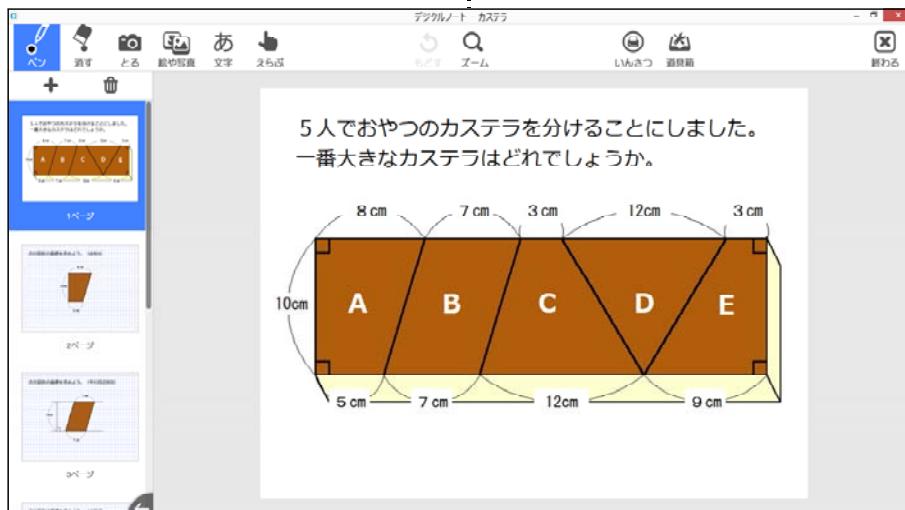
本時の課題となる「カステラ」の図を提示し、既習内容である三角形・平行四辺形の面積の求め方を振り返る

「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、各自でちょ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。

「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？」

＜予想される意見＞

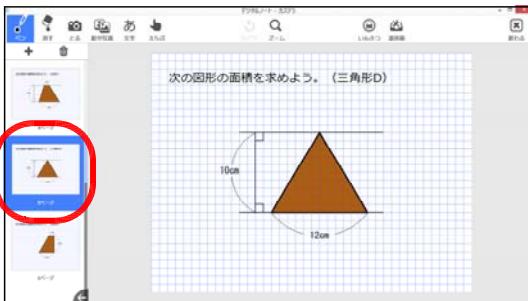


- 「Bは平行四辺形だから求められます。」
- 「Dはひっくり返せば三角形だから大丈夫。」

「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クロールして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。

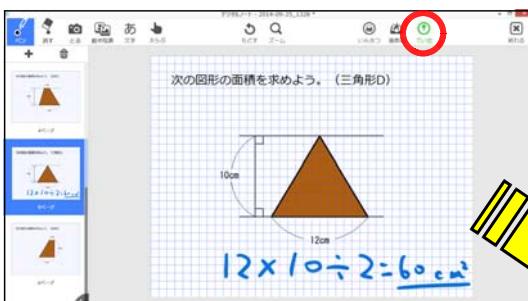


## 【先生】

「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。」

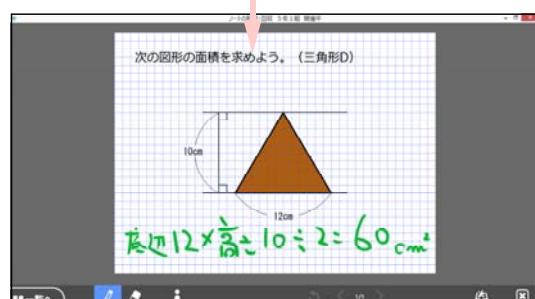
「三角形のワークシートを開いたら、周りのあいている部分に、この三角形の面積の求め方と、答えを書き込んでください。」

**先生機** ノートの集めるを開き、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。

## 【児童】

<予想される意見>



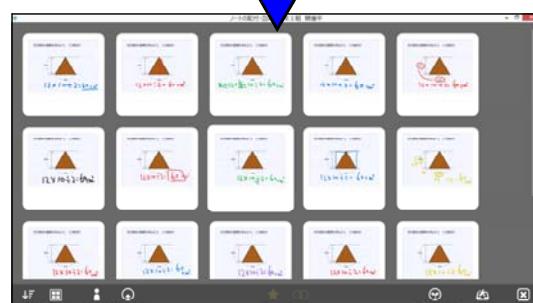
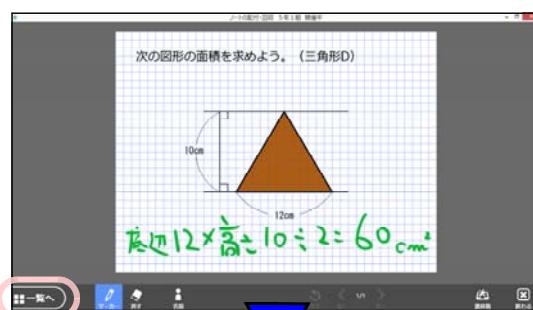
「はい、三角形の面積は、底辺×高さ÷2なので、 $12 \times 10 \div 2$ で60cm<sup>2</sup>です。」

## 【先生】

「はい、みんなできていますね。では、○○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で求めるんでしたね。この三角形の面積は、 $12 \times 10 \div 2$ で、60cm<sup>2</sup>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閉じてしまったら

授業中に児童が誤ってデジタルノートを閉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。

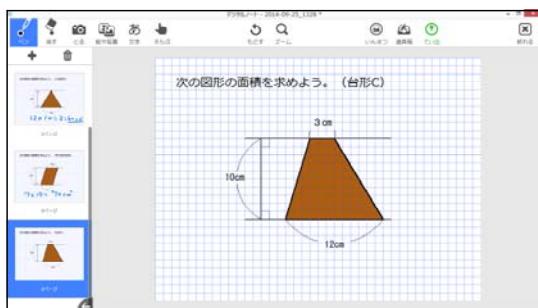
【児童】

【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

「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。」

**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。



**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** 再度ノートの集めるから、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。



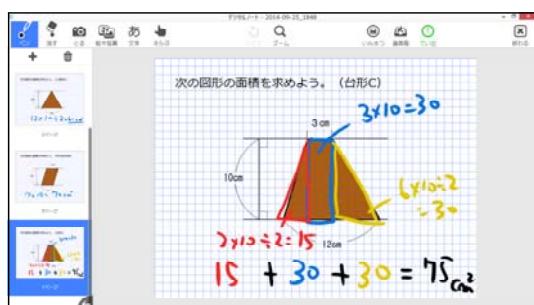
「まず、自分で考えてみてください。ノートに書いたり消したりして、解き方を考えていきましょう。線を引いて分割してみたり、四角で囲んでみたりすると、何か見えてくるかもしれませんよ。」

## 【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ょう。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ょう。」

<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「集める」**

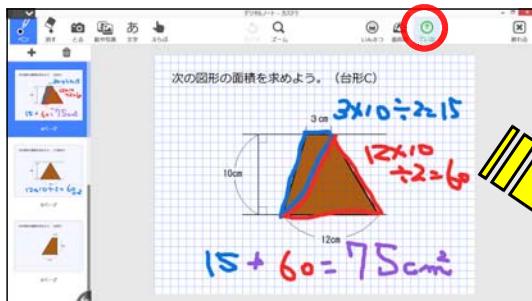
## 【児童】

## 【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

「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。」

**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。



**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。



【兒童】

【先生】

提出されたさまざまな解き方を、クラスで共有する

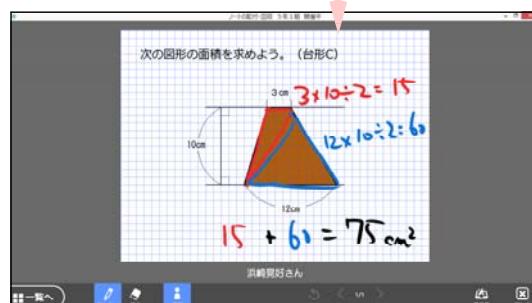
「はい、先生の画面には、クラス全員のいろんな解き方が集まりました。何人かに説明してもらいましょう。まず、名前を表示します。」

**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。○○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

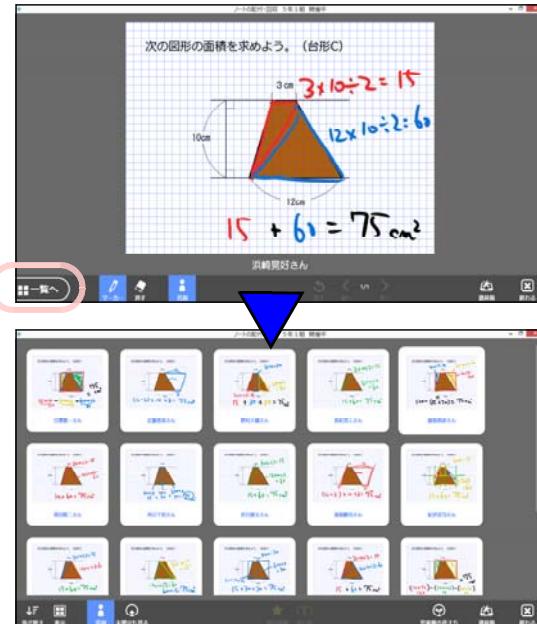
「はい、ありがとう。納得できた人は拍手！」

## 【児童】

## 【先生】

「では、他の人の考え方を見てみましょう。」

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、75cm<sup>2</sup>にたどり着いた人は正解です。」

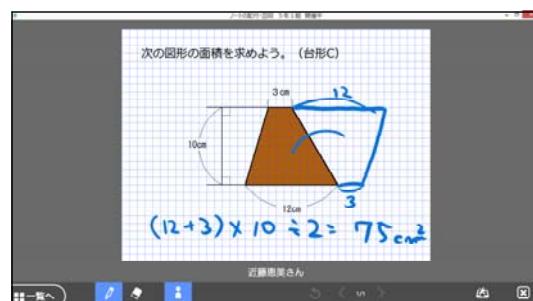
「さて、三角形だと「底辺×高さ÷2」の公式で、さっと面積が求められますが、台形でも簡単に面積が求められないでしょうか。」

「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 $65\text{cm}^2$ 、平行四辺形Bは $70\text{cm}^2$ 、  
台形Cは $75\text{cm}^2$ 、三角形Dは $60\text{cm}^2$ 、  
台形Eは $60\text{cm}^2$ 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「日本の素晴らしいを伝えよう」

### ■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、日本の素晴らしいを伝えるシナリオを、みんなで考えて発表しよう。			
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。	・伝える相手を意識させる。  ・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

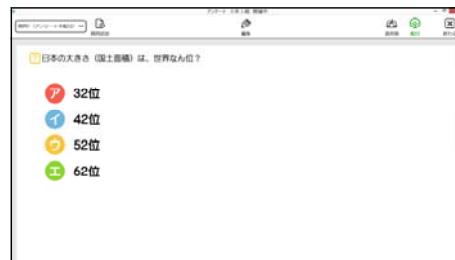
- 話し合いのルール「話の途中に割り込まない」「理由付きで話す」など、円滑にコミュニケーションするための決まりを、クラスで共有しておくとよい。

## 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つて保存し、  
授業前に児童のマイフォルダに  
配付しておきます。

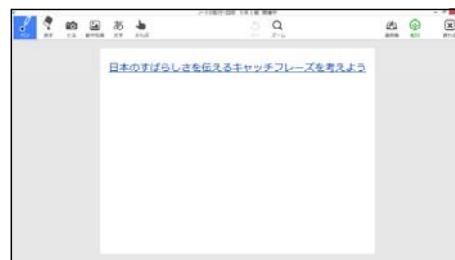
発達段階や作業時間に応じて、  
素材となるカードやチャプターは  
ある程度作つておくとよいでしょう。



#### ・まとめで使うワークシート

ワークシート作成・回収で、

日本についてのキヤッチフレーズを  
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

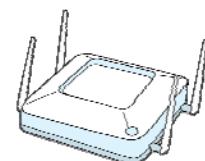
#### ・スマイルクラスの入ったタブレットPC

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。



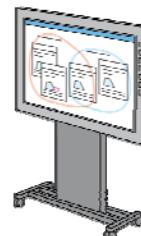
#### ・無線LANアクセスポイント

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★

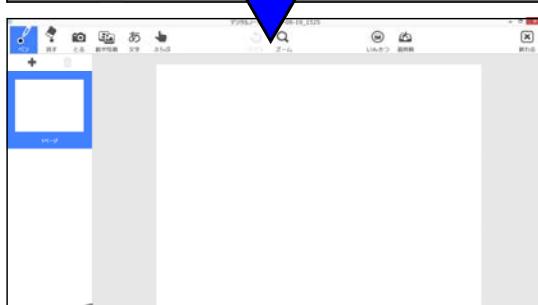
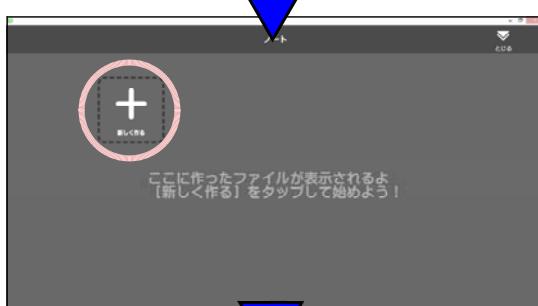
- ・参加型のクイズで授業の導入を盛り上げ、意欲を引き出せる
- ・自分とは異なる意見があることを知り、課題への関心を高められる

【児童】

【先生】

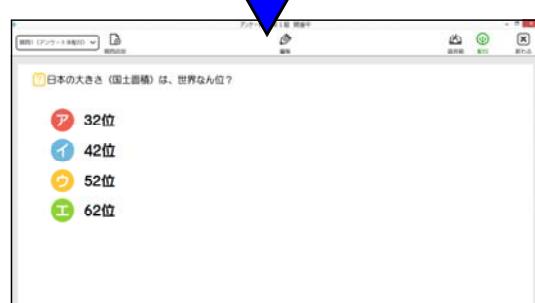
アンケートで日本についての意識を高める

**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「日本のしおうかい\_順位」を開き、編集して始めるを選び、年・組を指定して、OKをタップしておく。



## 【児童】

**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。



## 【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。



「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。



「回答が分かれましたね。難しいと思うので、先生からヒントを出します。」

## 【児童】

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。



児童機 アンケート画面で、正解の選択肢に○が表示される。



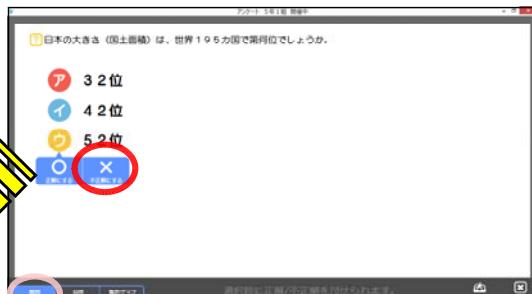
<予想される意見>

「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？」



## 【先生】

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。



「はい、では答え合わせをします。」

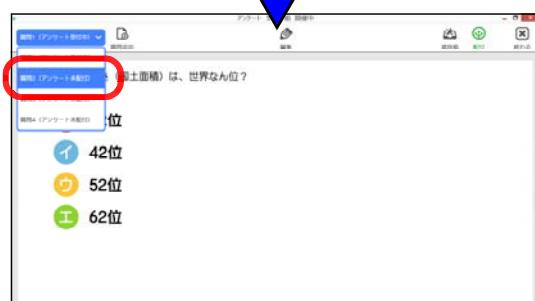
先生機 左下のボタンで画面を質問に切り替え、正解の選択肢(ウ)をタップして、正解にするをタップ。



## 【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。



「では次の問題です。日本のは大きさは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、日本の素晴らしいを伝えるシナリオを考え、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★

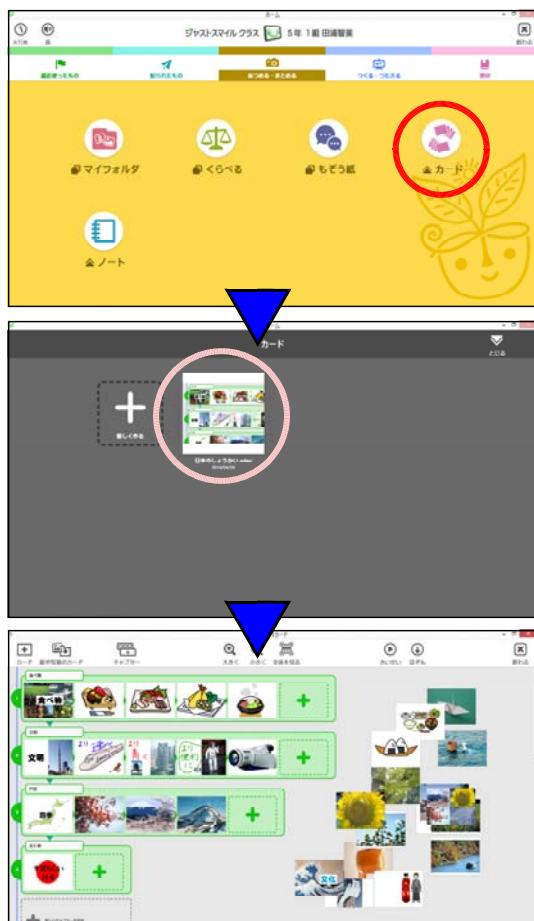
- ・ひとつの画面をみんなで囲み、同時に操作できるので、議論が活発になる
- ・シナリオの組み立てがカードで可視化されるので、意見が出しやすい

【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「日本のしようかい」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。ついで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ところ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、話し合って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トするのでしたね。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。」



「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いますが、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。

- ＜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な。」
  - 「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も説明すると外国人人は興味あるんじゃない？」



### ● 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ってから」「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】

【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。」

「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。



「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、「日本のかっこいいところ」を考え、キャッチフレーズにまとめる

**先生機** ノートの配って集めるで「日本のかっこいい\_キャッチフレーズ」を開き、編集して配付・回収するを選び、年・組を指定してOKをタップ。



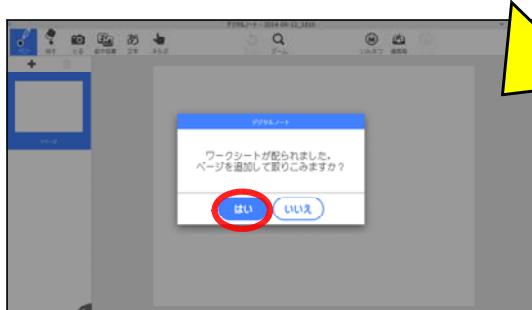
「発表では日本のすばらしい点がたくさん上がりましたね。では、それらの意見も参考にしながら、日本のキャッチフレーズを考えみましょう。ワークシートを配ります。」

**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し  
ょ。」

**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。



【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。」

＜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。

※同じ要領で、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を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。

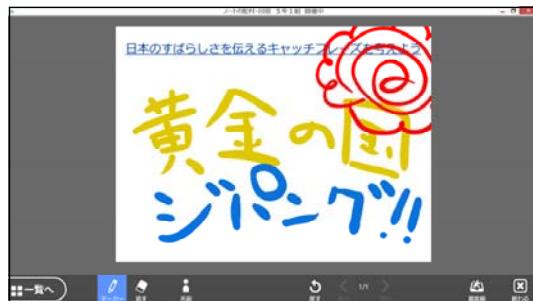


**先生機** 投票された星の数の平均点が、各ノートの下部に表示される。一番点数の高いキャッチフレーズをダブルタップして開く。



「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～

---

## ジャストスマイル クラス /R.2 セミナーテキスト

---

平成27年6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 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フタワー

©2015 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。
-