

【ジャカルタ日本人学校 オンライン授業実践】

学部・学年	小学部 3 年	教科・領域	理科
内容	在宅を最大限に利用した理科の学習指導 ～ものと重さの学習から～		

○取り組みの実際

【実践】 家にあるものを使って、実験の予想をする。分かったことをお家の方に説明する

オンライン学習の強みは、家にあるものを使えるということである。『ものと重さ』では、同じ体積の水と油の重さを比べ、どちらが重いか予想し、実際に比べるという学習をした。実際に予想する段階でキッチンから油を持って来させて、実際に持たせて予想させた。実際にもつと油の方が重いと感じる児童が多くいた。

また、実験をする際に体積の違う水と油で比べると、子どもたちから「体積を同じにしないとくらべられないよ。」という発言があり、実験をする上で大切な『条件をそろえること』をおさえることができた。このように、その時間に子どもに必ず押さえておいてほしい事柄はお家の人に説明しに行かせている。お家の方が在宅していない子は教師に説明させた。教室ではペアトークなどで確認させるが、それができないオンライン学習では、お家の人に説明させることで、考えを表出させることができる。ペアトークとはちがい相手は大人なので、子どもの言葉足らずを補足したり、聞き返したりすることを期待できる。



○成果

子どもたちの予想は、「どろどろしているから油が重い」「水になにか入っているから油が重い」などと実際に触れたからこそ出る予想がたくさん出て思考をゆさぶることができた。

また、お家の方に説明させると、今、子どもが学習していることをすぐに伝えられるという利点もある。お家の方からは、子どもの学習内容が分かったり、子どもの説明の力が上がったりすることが分かるので好評であった。

○課題

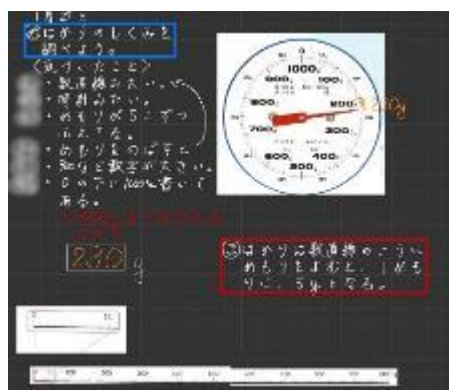
実際に油を持たせることで子どもに自分の考えを持たせることはできるが、実際にはかりを使って、確認するのは、教師実験ということになる。確かめる段階の大切な学びを実際に体験させられないのが課題としてあがった。

学部・学年	小学部 3 年	教科・領域	算数科
内容	GoodNote5を活用した算数科オンライン授業		

○取り組みの実際

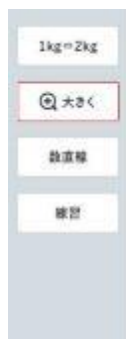
【実践】 iPadの拡大縮小、GoodNote5を活用した算数科授業

GoogleMeetでのオンライン授業では、PCのカメラを通しての黒板の文字や色、図などが見づらくなってしまう。算数科「重さ」の単元では、はかりの目盛りを読む学習を行う際に、児童が学校に登校していれば、皆で実物を共有し、はかりを読む活動が行えるが、オンライン上では困難である。また、はかりの実物を画面に映しても、細かい目盛りが見えない。そのため、GoogleMeetの画面共有機能を使用し、iPadのアプリのGoodnote5を共有して板書をした。



○成果

iPadの拡大機能を使い、はかりの目盛りや数直線をズームして、全員ではかりを共有することができた。子どもたちは、はかりを見て、「数直線みたい。」「めもりが5ずつふえている。」「1000 gまで計ることができる。」ということに気づくことができた。また、GoodNote5に取り込んだ画像に書き込むことができるので、全員で目盛りを一つずつ確認することができた。次時の2 kgまで計ることのできるはかりについても同様に、はかりを拡大して読むことができていた。更に、デジタルコンテンツも画面共有にて活用し、練習問題にも取り組むことができた。



「新しい算数」デジタルコンテンツ

https://sw53.tsho.jp/02pk/m3b/3b_2/index.html

○課題

- ・子どもたちが、はかりの実物を使用できないため、教科書(下)p27「はかりを使うときの注意」を十分に学習することができなかったこと。
- ・また、物をもったときの重さの感じなど量感を身に付けさせることが困難であること。

学部・学年	小学部 5 年	教科・領域	体育科
内容	オンラインにおける表現運動の実践		

○取り組みの実際

【実践】 オンラインにおける表現運動・創作ダンスの実践

体を動かすことが困難な在宅において、体育をオンライン上で行うのは難しい。また、友達と見合っ
てアドバイスをしあったり、チームプレイが重要な運動をしたりすることも困難である。クラスという
団体への所属意識も薄く、一緒に課題解決に向かっていく雰囲気をつくりづらい状況だった。

そこで、少しでも体を動かし、子どもたちがクラスという団体を意識して楽しめるように、表現運動
の単元で「クラスのオリジナルダンスを作って発表会をしよう」とめあてを設定した。

まず、8カウントでダンスを創作し、発表し、教師が一つの曲につなげた。次に個人練習を行い、ク
ラス内でお互いに見合ってアドバイスをする場面を設けた。個人練習の際には、練習がしやすいように
練習動画をYOUTUBEであげ、週予定のリンクから飛べるようにした。最後にはお互いのクラスを見合っ
て感想を伝えた。



○成果

8カウントのダンスを実際にいくつかその場で作って例示することで子どもたちはオリジナルダンス
をつくることができていた。簡単な動作、少しの動作でも、子どもたちは汗をかいて楽しそうに取り組
んでいた。

休み時間に「服装はどうしよう。」「みんなに聞こう。」と、子どもたち自身でクラス一丸となる会
話をしていたのが印象的だった。単元が終わった際に、「早くこのクラスで会い、遊びたい。」と感想
をもっていたことから、クラスへの所属意識が高まったように感じた。

○課題

Wifiの関係か、音がずれたり、映像がズレたりすることで動きを合わせるのが難しい場面が少しあ
った。

学部・学年	小学部 5 年	教科・領域	学級活動
内容	オンラインにおける学級活動の実践		

○取り組みの実際

【実践】 オンラインにおける学級活動でのクラス目標決め・レクの実践

レクは友達とのコミュニケーションツールであったり、お互いを知り仲を深めたりと、より良いクラスへしていこうという意識を高めるものである。だが、オンラインで友達と直接会わない・触れ合えないとなると、普段の学校生活で用いることのできるレクの幅が減ってしまう。また、一緒に笑ったり驚いたりすることで、友達と一緒にいる楽しさを実感できる。読み聞かせにおいて、その場を設けやすいが、絵がないと国際家庭の子どもにはつまらないものになることも考える。

そこで、クラス意識をもち、子どもたち同士が楽しくコミュニケーションをとれるように①クラス目標の設定②お楽しみ会③読み聞かせの3つを行った。

- ① では、クラス目標を設定する意義について教師が話し、クラス目標の決め方のルールを提示した。その後、教師はカメラをオフにして、子どもたち自身で考え話し合わせた。困っている様子があれば、教師はアドバイスをするようにした。
- ② では、子どもたちが自分で遊びを考えたり、ゲームを進行したりできるようにお楽しみ会の前にいくつか授業の隙間の時間を使ってレクと一緒にいき、お楽しみ会の前にいくつか授業の隙間の時間を使ってレクを一緒にいった。教師が提案した遊び、子供が提案した遊びは以下の通りである。

・ かぶっちゃやーよ

「日本」といえば、などのお題を提示。全員イメージが一緒でも面白いし、外れていても友達を知ることができる。

・ チャットを使った「誰が・どこで・何をした」ゲーム

「誰が・どこで・何をした」役割分担をして、回答を入力。リズムよく回答を見る。

・ 挙手ボタンを使ったクイズ

・ 挙手ボタンを使ったたけのこたけのこによっきき

押すタイミングを被らずに1ニヨッキから人数の最後の人まで繋げる。

・ 絵しりとり

白紙を用意して、絵でしりとりをする。1回ごとにクイズのようにすることで暇になることはない。

・ ジェスチャーゲーム

・ 古今東西ゲーム

・ ロパクゲーム

ミュートの状態で、お題出題者がお題を話し、正解を当てる。

・ 「はあ」っていうゲーム

「とても疲れているはあ」「玉手箱を開けてびっくりしたときのはあ」など、場面設定に応じたセリフをジェズチャーをせずに演じる。演者も当てた人もポイント獲得。

・ わたしは誰でしょうゲーム

「はい」か「いいえ」で答えられる質問を出題者にする。出題者が何になり切っているか当てる。

・ 20の扉

わたしは誰でしょうゲームの質問は20までバージョン。

- ・インタビューゲーム

インタビューの内容を考え、何と答えるか予想。インタビューをして答えを聞く。ビンゴのように行う。

- ・聖徳太子ゲーム

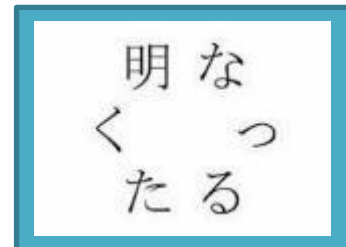
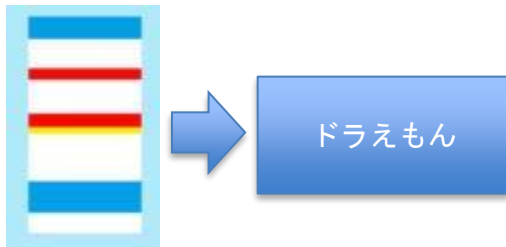
複数人の出題者が似たような言葉を同時に発言し、回答者が発言された言葉を当てる。

- ・瞬読ゲーム

一瞬で長文が読めるようにするトレーニング。一瞬で表示されるバラバラの言葉を読んで口に出す。

- ・モザイクゲーム

カラーのモザイクが表示され、何を表しているか当てる。



- ③ では、朝の会の時間を使って週に1回読み聞かせを行なった。学校図書を用いることもできるが、やはり画面越しだと見辛いので、B「絵本が読み放題！知育アプリPIBO」というアプリとA「無料e童話（www.e-douwa.com）」というWebサイトを用いた。

A



B



○成果

クラス目標を定めることで、オンラインでの授業だけでなく、休み時間なども自分たちの理想のクラスになるように係活動を始めたり、ゲームを始めたりしていた。お楽しみ会の内容を決める際には、クラス目標に沿って話し合いができていた。自分たちで元の遊びからオリジナリティを加えたレクも笑顔でみんなが参加している様子が見られた。

読み聞かせは、5年生でも興味深く見ていたり、笑顔で話を聞いている子どもが多い。

○課題

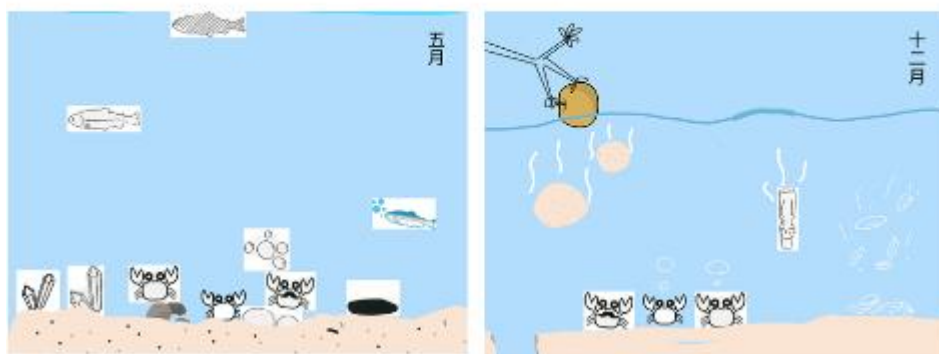
いずれもネットの環境により、ネット環境があまりよくない子どもへのフォローが大切である。

学部・学年	小学部 6 年	教科・領域	国語科
内容	ロイロノートを活用したオンラインでの国語科学習指導 ＜「やまなし」の授業実践を通して＞		

○取組の実際

【実践 1】

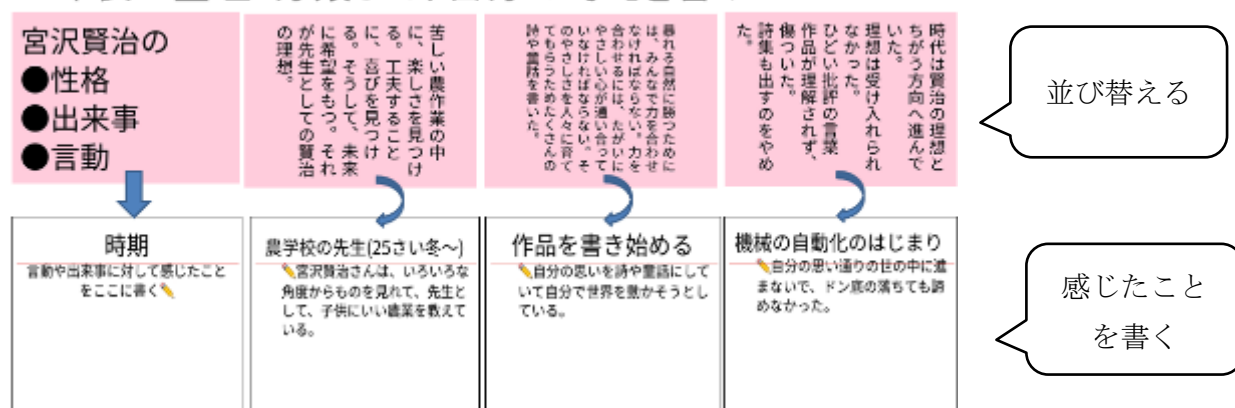
イメージ図を書く →言葉と頭の中のイメージを共有する



国語科「やまなし」の導入部分では、一人一人が捉えた物語の世界を共有するために、ロイロノートを活用し、場面のイメージ図を書かせた。ノートではなく、ロイロノートを使うことで、友達がどんな絵を描いたのか一斉に見合うことができる。また、絵を描くことに時間を取られてしまうため、物語に出てくるかにやまなしなどのカードを事前に準備しておき、自由に操作できるようにした。

【実践 2】

年表に整理・分類して、自分の考えを書く



「やまなし」の作者、宮沢賢治の生涯が書かれた資料「イーハトーヴの夢」の内容は長い文章で、内容を理解し、宮沢賢治の生涯を読み解くには時間がかかる。そこで、事前に宮沢賢治の性格・出来事・言動が読みとれる部分のカードを準備し、それを並び替え整理しながら、宮沢賢治の生き方や考え方を捉えられるよう工夫した。

○成果

【実践１】

- ・子どもの活動場面を増やすことができた。一方的な教師の話になりがちなオンライン授業でも、子どもたちが表現したイメージ図を共有することで双方向での学び合いが生まれた。
- ・イメージ図を基に、子どもが言葉でどのように場면을捉えたのか説明する場面を設定することができた。

【実践２】

- ・長い文章をカードで整理し、並び替える作業を通して、宮沢賢治の生涯（生き方や考え方）を時系列で理解することができた。
- ・並び替えた宮沢賢治の１つ１つの言動や出来事に対して、自分の考えを整理して書くことができた。
- ・カードをつなげて配信できるため共有がすぐにできる。また、間違えても、カードを切り離し、並び替えればすぐに直すことができた。

○課題

【実践１】

- ・イラストカードが多いと容量が大きくなり、動きが止まり、操作しにくかった。

【実践２】

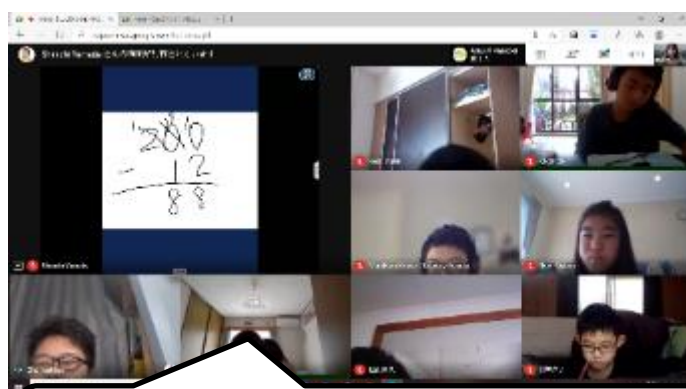
- ・カードの準備に時間がかかった。

学部・学年	小学部 6 年	教科・領域	算数科
内容	ロイロノートを活用したオンラインでの算数科学習指導		

○取組の実際

【実践 1】 自分の考えを発表する工夫

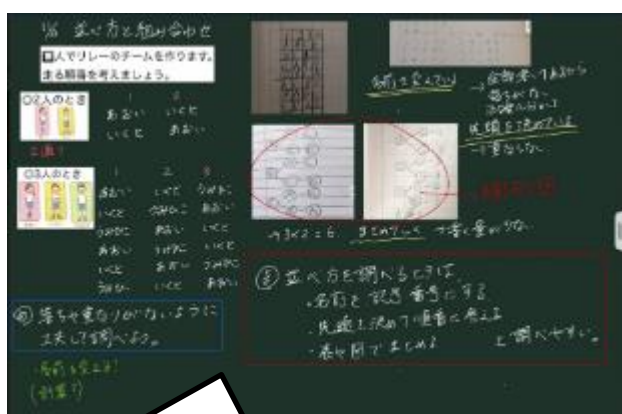
算数科の授業では、子どもたちの考えを発表する際にロイロノートの提出箱や生徒発表機能を活用した。自力解決のあとに、自分の考えを書いた部分をロイロノートの提出箱に提出してもらい、そのノートを画面共有でパソコン上に共有したり、ロイロノートの画面共有機能で共有したりして、それを友達に見せながら自分の考えを発表できるようにした。また、提出された考えのスクリーンショットをGoodNote5の板書に貼り付け、その板書をロイロノートで毎回送り、授業後も振り返られるようにした。



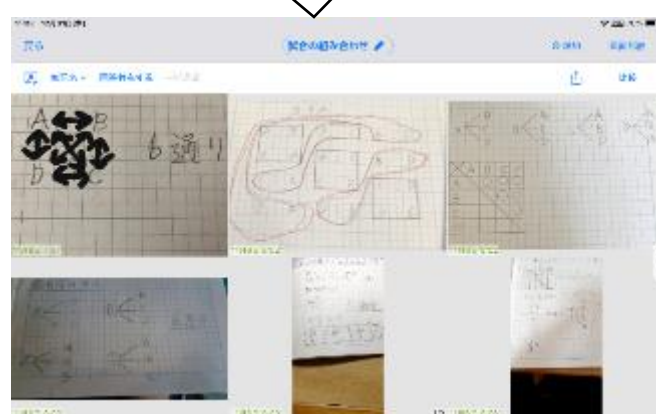
児童が画面に書き込みながら説明している様子



自力解決のノート



毎授業後に送っているGoodNote5の板書



【実践2】 児童の学習内容の理解を確かめる工夫

授業中の練習問題や、図形やグラフをかく場面、単元の最後の「たしかめよう」に取り組む場面では、問題ができた児童からロイロノートで提出してもらい、その場で採点して返却するようにした。



○成果

【実践1】

- ・児童の活動場面を増やすことができた。教師だけが一方的に説明するのではなく、児童の気付きから授業を広げて、理解を深めることができた。
- ・事前に提出箱で、児童がどのような考えを持っているのか確認できるので、意図的指名ができた。

【実践2】

- ・授業内で児童の学習内容の理解を確かめることができた。
- ・間違いが多い問題に関して、その場で解き方を確認することができた。

○課題

【実践1】

- ・提出までに時間がかかる児童がいるので、全員分の考えを把握することができない。

【実践2】

- ・提出されるまで、児童がどの問題につまづいているのか確認することができない。画面越しに呼び掛けて確認することもできるが、画面越しに保護者がいる可能性があるので一部の児童だけに声をかけ続けるのには多少配慮が必要である。

学部・学年	小学部 6 年	教科・領域	社会科
内容	ロイロノートを活用したオンラインでの社会科学習指導		

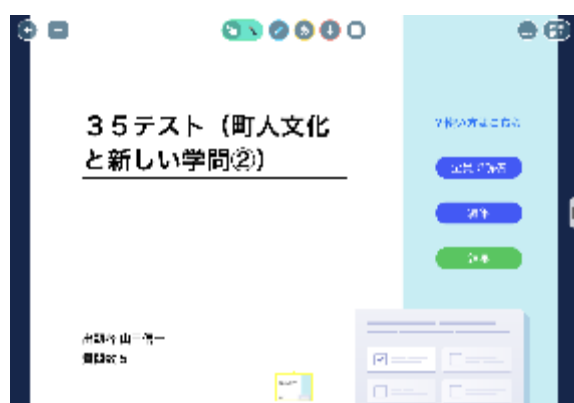
○取

組の実際

【実践 1】 ロイロノート・テスト機能を活用した、知識定着を図る「35テスト」の実施

オンラインでの学習では、教室での授業と異なり、子どもたちの顔色や反応、ノートの様子などから、学習内容が定着しているのかが、教科を問わずとても把握しづらい状況にあった。また、日本から受講する児童もいるため、時間の都合上、単元の学習内容を指導することに時間が割かれ、知識の定着を図る時間、いわゆる「練習やまとめの時間」が十分に確保できないまま、次の単元に入らなければならないという状況が続いていた。

そこで、短時間で実施が可能で、少しでも児童への知識の定着が図れないかと考え、ロイロノートのテスト機能を活用して作成した「35テスト」を実施した。3（分間で）5（問解きましょう）という意味で、配信や解説なども含め、5分以内で実施できるようにした。



【実践 2】 ロイロノート・生徒発表機能を活用した、考えを全員で共有する工夫

社会科学習指導では資料を活用する場面が多く、第6学年でも、貴族と武士の生活の様子を比べたり、江戸時代の町の様子から人々の暮らしぶりを想像したりする場面がある。教室では、マーキングした教科書を撮影したり、教師用タブレット端末に書き込ませたりして教室で提示し、様々な気づきを共有することができた。しかし、オンラインではGoogleMeetで1度に共有できる画面は1つのみで、板書と教科書を同時に提示できない。そこで、ロイロノートの生徒発表機能を用いることで、GoogleMeetで板書、ロイロノートの使用機器（パソコン、タブレット端末、スマートフォンなど）で教科書を提示することができた。生徒発表機能は児童自身の画面をクラス児童全員に、即時反映することができる。



○成果

【実践1】

- ・ 3分間で5問という量が児童にはちょうど良かった。授業開始前に教科書やノートを見返している児童が増え、意欲的に取り組む姿がより見られるようになった。
- ・ ロイロノートで社会の部屋に入っていれば、指導者のタップ1つで自動的に全員がテスト画面に切り替わるので、URLの送付の手間や個人差を気にすることなく実施できた。
- ・ 単一選択、複数選択、自由記述と問題の形式を自由に選択することができるため、選択式にして学習内容の理解度を確かめたり、自由記述式にして児童の考えを文章で表記させたりすることができ、指導者の意図に合わせて問題を作成することができた。
- ・ ロイロノート内フォルダで管理ができるため、2学級とも同じテストを使用できる。
- ・ 結果がチャート型（問題毎にグラフ化された形）とテーブル型（児童毎に各設問の正誤や正答率が表示される形）のどちらでも確認することができ、CSVでデータを書き出すことができるので、集計も簡単にできた。



【実践2】

- ・ 児童は自身の画面が全員に反映されていることで、何も提示されていない時と比べて、積極的に発表しようとする姿が見られるようになった。
- ・ 発表する児童自身の画面がそのままの状態で見られるので、「ここを見てください」と細かい部分に着目した児童はピンチアウトをして拡大表示したり、「こっちの方がわかりやすいので」と画面をスワイプして表示画面を変えたり、レーザーポインター機能を使ってマーキングしながら説明したりするなど、主体的に自分の気づきや考えを発表しようとする姿が見られた。

○課題

【実践1】

- ・ 同時刻ではあるが、家庭で各自実施しているため、児童の理解度を正確に把握できているかという判断は難しい。
- ・ 自由記述式の問題に対する回答には、キーボード操作やフリック入力操作などの機器操作技能が必要になる。
- ・ 5分という時間であるが、その分の指導時間が削られてしまう。

【実践2】

- ・ 使用する画像を写真やPDFに変換して児童に配付する必要があるため、著作権の事前確認を必ず行う。
- ・ 生徒発表機能を使用するには、児童が書き込んだり、マーキングしたりしたシートを提出箱に提出する作業が必要となる。

学部・学年	小学部 6 年	教科・領域	理科
内容	ロイロノートの回答共有機能を活用したオンラインでの理科学習指導		

○取組の実際

オンラインでの学習では、教室での授業と異なり、教師が児童のノートを直接見ることや児童同士で結果を共有することが難しい。

そこで、ロイロノートの回答共有機能を使用して教師の子どもの思考の把握と、子ども同士の結果の共有を同時に行うことができるようにした。また、グループワークであると5～6班分の結果を黒板で見比べることしかできないが、ロイロノートを使用し多くの実験結果を共有することで児童の納得感を得られるのではないかと考えた。

さらに、教室では基本的には教師が用意した物で実験を行うが、オンライン授業のためリトマス紙で液性を調べる際の対象物を家にある液体とした。身近にある物を児童に調べさせることでより主体的に実験に取り組むことができるのではないかと考え、回答共有をすることで様々な事例を確かめ合うことができた。



④ 身近な液体は酸性・中性・アルカリ性か

⑤ リトマス紙を使って調べる。

	白濁	しょう油	酢	味噌	牛乳	石灰水	しょう油	洗剤	漂白剤	台所用洗剤
予	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性
結	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性	酸性

⑥ 身近な液体には、酸性・中性・アルカリ性のさまじなものがある。

○成果

- ・カメラに実験結果を映してもらい写真で共有することで、通信環境やカメラの性能に関係なくはっきりと結果を見ることができた。したがって、児童の納得感を得やすかった。
- ・理科の実験は、実験動画の視聴で終わる授業が多かったが、この時間では家で実験を行うことができた。児童同士で異なる対象物で実験を行い、その結果を共有することができたので、楽しそうに主体的に取り組む姿が見られた。
- ・身近なものとして、家の中にある液体を持ち寄って実験をしたため、「酢は酸っぱいからやっぱり酸性なんだ」や直感的に飲み物は中性の物しかないと考えていた児童が「アルカリ性の飲み物があるんだ」といったような気づきをしている姿が見られた。

○課題

- ・在宅での実験は、どのような状況で児童が実験しているかが見えにくいため、教室での指導よりも実験方法の説明をより丁寧に厳密にする必要がある。

学部・学年	小学部 6 年	教科・領域	道徳科
内容	オンライン授業におけるロイロノート・Good Notes 5を 活用した板書作成と意見交流		

○取組の実際

【実践 1】 オンライン授業におけるロイロノート・Good Notes 5(以下、GoodNote)を活用して、可能な限り通常授業(対面授業)に近づける授業への取り組み。



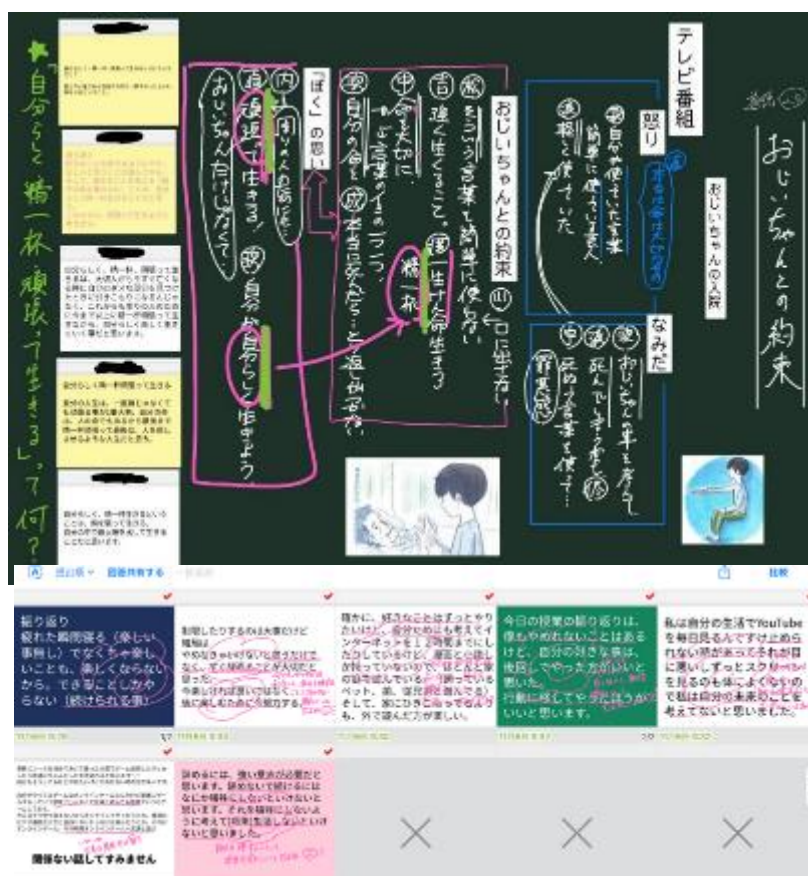
【実践 2】 ロイロノートの生徒発表機能を生かして即座に考えを共有する工夫
～対面授業を意識した多面的多角的な考えに至る補助の一つとして～

ロイロノートは、情報の共有・提出、提出物の採点、回答・返却ができることが利点である。また、他のアプリケーションとの連動が可能であることから、授業内での児童生徒とのコミュニケーションをより円滑に運ぶことができる。

右の画像は、GoogleMeetにおけるオンライン授業の板書である。ロイロノートで児童の考えを書かせた際、その活動内容を板書に即反映することができることによって、対面授業(教室)における黒板のような提示の仕方が可能である。

また、道徳では授業の終末の振り返りで児童同士の意見を交換することも少なくない。対面授業では道徳ノートなど書いたものを「読んで伝える」という交流方法が主であるが、ロイロノートを用いることで、視覚的要素を加えて感想の交流が可能である。

発表しない児童がいる中、そういった意見も表示できることから、考え・感想の共有をしやすい展開につなげることも可能である。



○成果

→オンラインでもここまで通常授業に近づけるという目安を確認することができた。

【実践1】

- ・通常授業に近いことにより、板書計画が立てやすく、対面授業になっても活用することができる。
 - ↳児童も通常の板書に近い形で授業に臨めることから、オンラインでありながら違和感が少ないようである。
- ・手元で操作できる分、板書デザインが容易であり、構造的な板書作成にも一役買っている。
- ・ロイロノートとGoodNoteの組み合わせによって教科書の提示、挿絵の利用も素早く提示が可能。
- ・デジタル(データ)であることでの利点から
 - ↳1時間毎の学びが1枚のノート(板書)にまとめられ、保存・共有が容易であった。かさばらない。
 - ↳デジタルであることで書いた文字の拡大、縮小、移動が容易であり、編集もしやすかった。
 - ↳デジタルであることで児童に見せたい部分を拡大(強調)して画面提示できることはとても便利であった。
 - ↳ロイロノートに即転送可能なため、授業の終末には児童に板書を送ることができ、振り返りの一助になった。



【実践2】

- ・実践1同様、実際の黒板に近い使い方ができるので、オンラインでありながら児童の考えを板書に反映することが容易であった。
 - ・ロイロノートにおいては、児童の発表ツールを用いることで児童に操作・発表の権限を一時的に委ねることができ、単なる提示だけでなく、書き込みや指示しながら発表ができ、実際の発表に近い場を作ることができた。
 - ・書いたものを一斉に表示したり、匿名表示したりできることによって、他者の意見を取り入れやすい環境を作ることができた。
- ※低学年から積み上げていくことにより、学年が上がるにつれより高度な使い方が可能となる。オンライン授業は、登校再開後も学級閉鎖といった緊急事態にも応用が利くと考える。

○課題

- ・学校全体で利用することでさらに利便性が増すが、利用する教員の“慣れ”が必要であり、研修が必要であり、十分に活用するには少し時間を要する。
- ・高学年はタブレットを用いることで、感覚的に使うことが可能。学年が下がるにつれ、児童への使い方を説明時間を設けることが必須であり、家庭の協力も必要となってくる。
- ・GoogleMeetと並行してロイロノート・GoodNoteを使用するため、使用する端末は1教員に対して最低2台は必要となる。
- ・ロイロノートは2年目以降有料のサービスである。
 - また、今後のIDの管理や、設定の取りまとめをどの様に継承していくのかといった問題がある。
- ・GoodNoteは約1000円の有料アプリケーション(買い切り方)である。学校として、帰任者のiPadをそのまま引き継ぐ際は問題ないが、新しい端末を購入する度にインストールが必要。

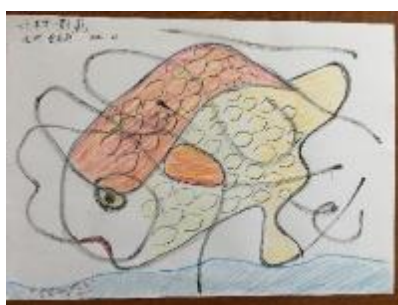
学部・学年	中学部 1 年	教科・領域	美術
内容	親子による協力活動 ～ぐちゃぐちゃアート～		

○取り組みの実際

【実践】

土曜日授業日に合わせて保護者にもオンライン授業を参観・参加してもらえる内容を考えた。そこで、創造することの楽しさを感じるとともに、思考・判断し表現するなどの造形的な創造活動の基礎的な能力を育てることを目標に親子で作品を創る活動を行った。

具体的には、配付しているスケッチブックに保護者（もしくは兄弟など）に7秒間マジックでぐちゃぐちゃな線を描いてもらう。その線をじっくりと観察し、線から偶然にできた形を何かに見立てて彩色や追加加筆を行う創作活動を行った。授業の後半では作品についての発表を行い、線を何に見立ててどのような絵を描いたのか発表し、活動の感想を 구글フォーム で集めた。



「魚」
線の一部を魚の尾に見立てて魚を描いた作品。下の海の部分は追加して描いた物。



「鳥」
線の一部を観察したらくちばしに見えてきたという事に着想した作品。



「ふしぎな顔」
線を唇に見立てたことから想像力を膨らませ、不思議な形の顔を描いた。

○成果

親子で作品作りに関われるとても良い機会が作れた。日頃のオンライン授業の様子を保護者に近くで見てもらい知ってもらう事ができた。保護者にとっても7秒間ぐちゃぐちゃな線を描くという活動は敷居が低く気軽に参加することができた。生徒にとっても極端に上手い下手の差がでにくいという利点があった。画面越しに親の描いた線の中から「あ！○○に見えた！」という閃きがわきでてくる表情の生徒を多く見る事ができ、感想からも多くの生徒が楽しんで課題に取り組めた様子がわかった。

○課題

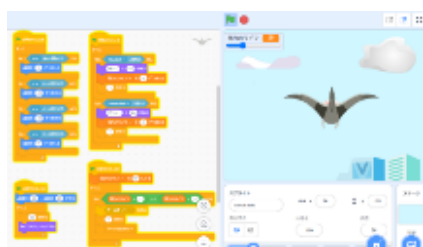
今回は中1の土曜授業というタイミングに合わせて上記の活動を行った。今後機会があれば中2や中3においても親子で取り組めるような活動を考えてみたいと思う。また、保護者や家族の協力が得られない場合もあるので、（協力がなければ自分で線を描く。）寂しい思いをさせてしまう事の無いように気をつけたい。

学部・学年	中学部 2 年	教科・領域	技術
内容	情報に関する技術 ～プログラミング～		

○取り組みの実際

【実践】

「情報に関する技術」を学習してきました。オンラインという環境のなかで、技術のメインであるものづくりができない。そこで、プログラムという形で作品を提出してもらいました。授業のなかではクラス全員と一緒に「ネコのボール飛び越えゲーム」を作りプログラミングを学習しました。学習した技能を使い、「考えたプログラム」の提出を求めました。生徒それぞれオリジナルのキャラクターを作成したり、効果音が入ったアニメーションを作ったりと想像した以上の作品が提出され、生徒の創造力に驚かされました。



「ボールに追われるプテラノドン」
キーボードの操作により追ってくるボールから逃げるゲームです。HPの設定もありかなりゲーム性の高い作品です



「ネコ月にくるー地球に帰ろうー」
60秒以内に地球（緑の箱）に戻るゲーム。多彩なキャラクターの出現がゲームをより難しいものにしています。



「自作オリジナルアニメーション」
宇宙を背景に壮大なスケールで描かれた謎の手、出現するキャラクターが自作であるため世界に一つのオリジナルアニメーションです。

○成果

技術というものづくりの教科で生徒に作品を提出させることのできる数少ない方法であると思う。実際に提出されたプログラムは生徒一人ひとりの独創的な作品であった。またそのプログラムを授業で実際に試すことで良さや改善点などを話し合うことができ、内容をより深めることができた。

○課題

生徒がオンライン授業で使用する機器が違うため、操作方法やファイルの保存・提出（メールに添付し送信）など、オンラインでは説明が難しい場面も出てきた。また使用する機器の性能の違いでも差が出てしまい何年か前のタブレットを使用している生徒はスムーズに操作ができないこともあった。機器によってはスクラッチの画面を操作しているときはカメラがオフになってしまうという生徒もおり、なかなかうまくはいかなかった。また提出されたプログラムを生徒間で共有できないことも課題である。

学部・学年	中学部 2 年	教科・領域	道徳
内容	「今」を生きる私のために A-(3) 向上心、個性の伸長		

○取り組みの実際

【実践】

(導入) 事前アンケートの結果を表示する。

- アンケートの質問
- 1 自分の生き方について考えたことはありますか？
 - 2 今の自分の満足度はどのくらいですか？
 - 3 目的をもって日々の生活を送っていますか？

- (展開)
- 1 読み物資料「私は十四歳」の範読
 - 2 「私」の気持ちの流れを確認する
 - 3 〈主発問〉自分らしい生き方をするために大切なことってなんだろう？

学級ごとにmeetで別れて、グループ活動を行う。

〈手順〉

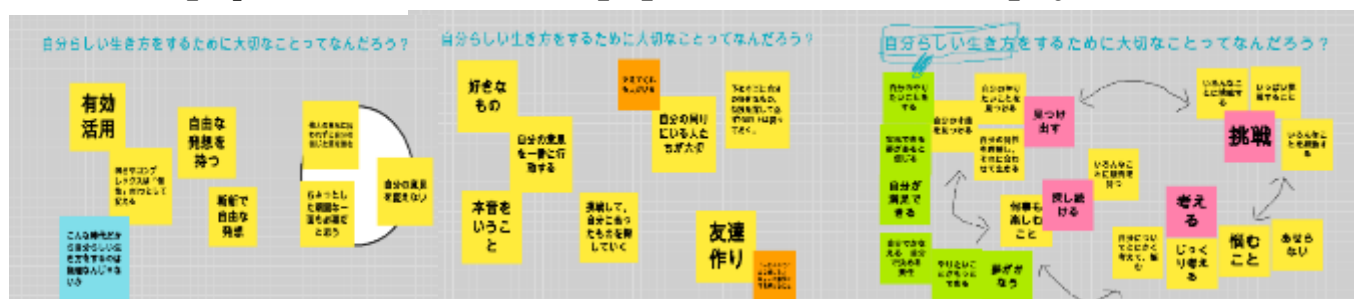
- ① 生徒は白い紙とペンを用意し、そこに「大切なこと」を考えて書く。
- ② 担任が司会を行い、一人ずつ「大切なこと」を発表し、生徒の意見を集める。
- ③ 出た意見をもとに生徒同士で話合わせ、話し合いを深める。
※担任は Jamboardを使って意見をまとめ発表ボードを作る。
- ④ もとのmeetに戻り、発表者の生徒はクラスの意見の発表を行う。
※担任は Jamboardを共有表示し、発表の補助を行う。

(振り返り) 授業の振り返りをアンケートフォームに記入し、送信する。

2-1

2-2

2-3



○成果

少人数にわかれて、これまで学級で行っていたグループ活発を行うことができた。全体では、発言の少ない生徒も発言しやすい環境ができ、活発な意見交換ができた。

授業の組み立てを学年職員で練ることができる。

○課題

Meetコードを移動する手間や通信状態の不安定な生徒の対応が必要になる。また、PC機器の操作やアプリ利用の不慣れ等で機器の活用に意識が偏る傾向がある。

3 学級でそれぞれ活動を行う際には、4 つのMeetコードと 4 台のPCと、操作を行う職員が必要となる。

学部・学年	中学部 3 年	教科・領域	社会科
内容	Google Site を活用した学習用ウェブサイトの作成		

○取り組みの実際

【実践】 オンライン在宅学習で、一人ひとりが「自ら学ぶ力」を伸ばせるシステムづくり

オンラインによる在宅授業には難点や課題も多いが、きっと利点もあるはずである。既存の授業観に囚われず、オンラインならではの良さを生かせるような在宅学習はどうあるべきかについて、1 学期のオンライン課題配信学習の時点から考え続けた。そして、オンラインでは、一人ひとりが自分のペースで学びやすいこと、自分の興味や関心を出発点とした学びを展開しやすいことなどから、「生徒が自ら学ぶ力を伸ばすこと」をねらった取り組みを構想し、実践した。以下、その実践の概要を紹介したい。

オンライン学習用ウェブサイトの作成（SMP2・3社会科で 1 学期より実践）



1 学期のオンライン課題配信の際、ノート指導に加えて、生徒の学習成果物や意見・感想の共有の場、また授業者からのメッセージやポイント解説の発信の場として、**オンライン上に教室空間をつくる**ことを意図してHPを自作した。



Meetによる双方向授業が始まった 2 学期からは、NHK for Schoolの関連学習動画の URL リンクや、授業で使った PowerPoint スライドを**いつでも再視聴できるように**HP上で公開している。（※HPは、公開対象を制限して公開）



Meet授業では、授業に参加したくても接続の不安定等の理由で参加できないといったケースが起こり得る。そこで、**いつでも個々のニーズに合わせて授業内容をフォローできる**よう、フォーム等も常時アクセスできるよう準備した。

○成果

- ・生徒が主体者となる学びへの、ICTを活用した新たなアプローチ方法を見いだす契機となった。
- ・学期末に自主的に行った生徒アンケートの回答において、「授業への満足度」が高かった。

（提出された回答のうち、8割が「とても満足している」と回答。以下、生徒の感想より抜粋。）

◇授業だけでなくサイトの活用、動画やURLがあることで復習にも役立てられました。

◇オンライン学習では画質が悪くなったりするが、特に不便さもなく家で授業が受けられるという点で、違和感なく受けられた。

◇今回のような、レポートにまとめて見どころ紹介をするのをもう一度したいです。作成するのがとても楽しかったです。

一枚ポートフォリオシート 〜学びの「もくじ」＆「あゆみ」〜			
「私たちの暮らしと経済」			
【単元をつらぬく問い】			
「今後の日本の資本主義経済は、どのようにあるべきか？」			
テーマA 「現代の資本主義経済のしくみを知ろう」（家計・企業）			
テーマB 「政府は国民経済にどのように関わるべきか」（財政）			
テーマ	学習日	大切なと思ったこと	感想
16 消費者の権利と保護・流通	10/13	消費者を守るしくみや流通のしくみを理解し、「かきこい消費者」になる ・消費の権利を知る ・悪徳商法を知る ・正しい流通の仕組みを知る	「消費者」とは、自分の意思と判断で商品を買う。その、商品を購入するときの契約は「買います」で成立してしまう。悪徳商法は、「買います」ということを利用してつくこんでくるので気を付けないといけないと思いました。 最近の流通は生産者から直接仕入れることが増えてきたので、安く買うことが出来るのは、いいことだと思いました。
17 資本主義と企業/株式会社	10/20	企業は何のためにあるか ・企業は人が生きるため働く場所をつくる ・物を生産したりサービスを提供する ・経済を回している	大きな会社はたくさん従業員の働いていることが分かりました。 中小企業は会社の大きさは小さいが、事業所の数が多いため日本経済を支えていると思います。 世界で初めての株式会社、ジャカルタにあったオランダ東インド会社であることを初めて知りました。
18 労働者の権利	10/23	民間企業と労働者の関係 ・労働者の権利（労働三法） ・雇用の労働と経営者と労働者の立場で違う	昔の中がコロナになったことで、働き方改革がすすんでいるように思いました。 会社に行かずに仕事を、労働時間も長く分からなくなつたように感じます。 コロナが終わったあとは、働き方が変わっていると思いました。
19 市場経済のしくみ①	10/26	市場経済の仕組み ・お金は同のためにあるのか ・価格はなぜあがるのか	お金には、交換の手段、価値の尺度、価値の保存ができることが分かりました。 同じものでも値段が違う理由は、量と需要で決まることが分かりました。
20 市場経済のしくみ②	11/3	市場経済の仕組み ・需要曲線と共有曲線で値段が決まる	需要と供給曲線をつかうことにより、人気の出た商品の値段があがることに驚きました。 任天堂 Switch が高くなって買えない理由もわかりました。

左は、授業で使用している単元ポートフォリオシート（OPPシート）から一部抜粋したもの。単元を通して、生徒一人ひとりがそれぞれの学びの軌跡を残していく。ちなみに、上に掲載した生徒は日本からオンライン授業に参加していたため、授業には出席できないことが多かったが、**ホームページを利用したフォローアップ**により、単元をつらぬく問いに対する「私の意見文」まで書き上げることができた。右は、Jamboardを使用して、生徒がグループに分かれて作成した自主課題レポート。「SDGsの達成に向けて、私たちに何ができるか」という単元をつらぬく問いに対し、ミニディベート、調べ学習、レポートの協同作成など、様々なアプローチから学びを深めた。**「生徒みんなの作品で**

○課題

- ・本実践での授業者としての気づきや学びを、**対面授業の中でどのように生かしていくか**検討を続ける。
- ・**G Suite for Education**のさらなる有効的な活用法について検討したい。（例、Jamboardやサイトの共同編集ができるようになれば、ICTを活用したさらなる対話的な学びの展開が可能になるのでは。）