

# 令和4年度 イチオシ!の ICT 活用方法

教育委員会	大多喜町教育委員会
-------	-----------

## 1. 小学校の学習における活用方法 (学校名: 西小学校)

### 「この本読んでみてください!」

～読書アプリケーションを使って～

5年生の国語の学習で、読書アプリを使って低学年に本を紹介しました。

#### メリット

・アプリケーション内の本であれば、好きなものを選ぶことができる。

⇒図書館等に借りに行かなくてもたくさんの本を読むことができる。

・本の数に限りが無いので、好きなときに読むことができる。

⇒読みたい!と思ったときにいつでも読むことができる。

・書いた紹介文を、教師が確認・添削し掲載することができる。

⇒誤字・脱字や、不適切な表現を教師が直して、公開することができる。また、公開する範囲も設定することができる。

2022/03/11  
★★★★  
みんながみんな好きなように食べ物の食べられるわけじゃない。  
この本では、一人の少女が寒い中マッチを売っているときにおこったことが書いてあります。  
おすすめポイント①  
少女が、寒い中一人で少しもお金を稼ごうとしているところ。  
おすすめポイント②  
少女が体を温めようとマッチを売ると幸せな夢を見て、最後におばあちゃんと再会するところ。  
ぜひ読んでみてください。

2022/02/18  
★★★★  
優しい心  
この本は、こまっている人、まじしい人を助けることを教えてくれます。色々ふしぎに思ったり、考えたりするところがあります。かんたんに夢とめられているので、2・3年生でも読みやすいと思います。  
おすすめポイント①  
小さい女の子が働いて、持っていたマッチをすり、幸せだった瞬間を思い出していたところ。  
おすすめポイント②  
女の子が夢の中で優しくしてくれたおばあさんとあったところ。  
ぜひ読んでください。

2022/02/17  
★★★★☆  
いろいろなかんきょうがあることを知ろう  
この本は、マッチ売っている女の子のものがたりをせつめいしています。みんなと同じくらしいねんねいなので2年生におすすめします。  
おすすめポイント①  
みじか他人やものやよく知っているつもりでの生活についての、いがいと知らない生活がたくさんかかれてるので読むとそくやみじか他人につたえたりになります。  
おすすめポイント②  
マッチ売りの少女と自分をくらべ、「もし自分がマッチ売りの少女だったら」と考えて読むことができるので、とても分かりやすいです。  
ぜひ読んであらためていろいろなかんきょうがあることを知ってください。

2022/03/11  
★★★★  
この本は、おばあちゃんとやさしい黒ネコが出てくるお話です。文字が見やすく、ていがかねんにおすすめです。オススメポイントは、2つあります。  
おすすめポイント①  
かいたくても、なかなかかかってもらえない動物。そんなあなたにおすすめします。  
おすすめポイント②  
たくさんの絵があり、文字も読みやすく絵もかわいいです。  
この本を読めばやさしい黒ネコの気持ちになれます。ぜひよんでみてください。

2022/02/18  
★★★★  
この本は、くろねこがおとちだちをつくるほんです。絵もかいてあるし、ふりがなもついてるので、漢字が苦手なひととも読みやすいとおもいます。おすすめしたい理由は、2つあります。  
おすすめポイント①  
おばあちゃんとねこの気持ちがわかると、とても面白くかんじるとおもいます。  
おすすめポイント②  
最後のくろねこ白いねこがどうなるのか。見ていてワクワクします。  
登場人物の気持ちがわかると、もっと読みたいなと思います。ぜひ読んでみてください。

## 1. 小学校の学習における活用方法（学校名：大多喜小学校）

### 「コラボレーション・プラットフォームでつくる全校の一体感！」

コラボレーション・プラットフォームとは？

- ・情報の交換や共有ができるオンライン上の「場」。

大多喜小学校では全校がつながれる「場」を設定し、全校の一体感を高める活動を行っています。

#### 【事例①】1年生をむかえる会

1年生と2・6年生は体育館で、3～5年生は教室で1人1台端末を使ってコラボレーション・プラットフォームから参加しました。プラットフォーム内で、全校が参加する大多喜小クイズを行い、一体感を高めました。



#### 【事例②】陸上競技大会

陸上大会へ参加する選手の児童へ向けて、一人一人応援メッセージを送りました。また試合後には、選手から応援してくれたことへの感謝の気持ちを送り返しました。コロナ禍で実際に競技場へ行って応援することはできませんでしたが、全校が一体となって大会に臨むことができました。



#### 【事例③】運動会

運動会に向けての一人一人の目標を、コラボレーション・プラットフォームで共有しました。各団の士気が高まり、全校が一体となった運動会となりました。



### メリット

コロナ禍の影響で、学年の壁を越えたかかわりの機会が減少しています。そのような中でも、コラボレーション・プラットフォームを活用することで、つながりの「場」を作り、一体感を高めていくことができました。また一つ一つの学校行事を自分事として捉え、主体的に取り組むための一助となっています。

## 2. 中学校の学習における活用方法（学校名：大多喜中学校）

### 「道徳で生徒の意見・考え方をわかりやすく」

#### メリット

- ・ポジショニング機能を利用することで、クラス全員がクラスメイトの考え方の移り変わりを  
知ることができる。
- ・相手の意見を画面上で見ることで、対面での受け取り方と違った視点で意見を受け取ることが  
できる。それにより、画面上と対面での受け答えの違いや受け取った反応などがよりリアルに  
感じ取ることができる。
- ・多くの考えに触れることができる事がよかったと振り返っている生徒が多かった。
- ・ポジショニング機能を使って自分の考えを表すときには、自分のポジションが誰と同じで誰  
と違うかなどを見て楽しんでいた。

