



# GIGA Study Plan 2021

ギガ スタディ プラン

～中学校編～



## 目次

### 端末導入編

- ・タブレット活用10のルール
- ・Step0「いつでも ちょこっと使う」
- ・はじめてのiPad【導入編 概要】
- ・はじめてのChromebook【導入編 概要】

### 情報活用能力編

- ・柏市情報モラル育成プログラム（R3年3月版）
- ・柏市情報リテラシー表（R3年3月版）

### 端末活用計画編

### 中学校活用編

～国語・社会・理科・外国語・保健体育・数学～

※「GIGA Study Plan」～中学校編～のデータは、～小学校編～と共に指導課 Web 上で公開しておりますので、ご活用ください。



〇〇学校

# 『タブレット活用10のルール』



## 1. 持ち方【走ったり、地面に置いたりせず、丁寧に】



## 2. 置き方【平らで、グラグラしない、安定したところで】



## 3. 使い方【操作は「きれいで乾いた手」や「専用のペン」】



## 4. 出し入れ【朝は保管庫から出して電源ON 帰りは電源OFFで保管庫へ入れ、充電】



## 5. カメラ【学習に関係のあることだけ撮影】



タブレットPCは、みなさんの学習に役立てるための道具です。これから、皆さんは自分専用のタブレットPCを使います。【タブレット活用10のルール】を守り、目的をもって活用していきましょう。  
令和3年〇月

## 6. 自分専用【他人に貸したり、使わせたりしない、アカウントを教えない】



## 7. 使わないとき【出したままにせず「〇〇」へ】



## 8. 書き込み【みんなに役立つことを書き込む】

※友だちに嫌な思いをさせることを絶対に書き込まない



## 9. 個人情報【自分の情報（名前や住所、電話番号、顔の写った写真など）は大切】



## 10. 困ったとき【先生に相談しましょう】



# Step0 「いつでも ちょっと使う」【中学活用例】 ～ 積極的に活用しよう ～

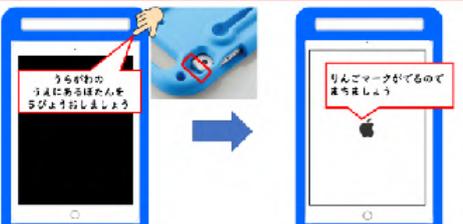
NO.1  
令和3年3月発行  
※活用マニュアルも含めて、指導課HPに随時更新します。

	毎回(毎時間)活用できるもの		たまに活用できるもの	
	内容	活用ツール(おすすめ)	内容	活用ツール(おすすめ)
朝の会	今日の目標の提示	 (ストリーム等)		
	日程確認・係からの連絡	 (ストリーム等)		
	1分間スピーチや短作文、友達のいいところ探しなど	 +  ドキュメントスプレッドシート		
朝学習	オンラインドリル	オンラインドリル	ミニテスト	 + 
	タイピング			
授業中	授業の振り返り(振り返りの蓄積)	 + 	写真の提示	 +  スライド
	デジタルコンテンツの利用	QRコード, デジタル教科書	動画を見る (NHK for schoolなど)	
	練習問題でオンラインドリル	オンラインドリル	動画や写真撮影による実技の記録	カメラ
			会議に参加する	 + 
			調べたい時にちょっと調べ	
			付箋を用いた話し合い	 + 
			アンケートに答える(小テスト)	 + 
帰りの会	教科連絡, 提出物, 持ち物の連絡	 (ストリーム等)		
	毎日の振り返り	 +  ドキュメントスプレッドシート		
	班の反省	 +  スプレッドシート		
係活動	活動報告	 +  スプレッドシート	掲示物づくり	 +  スライド
	日誌の記入	 + 		
委員会	活動報告	 +  スプレッドシート	掲示物づくり	 +  スライド
			アンケートに答える	 + 

## はじめての iPad 【導入編 概要】

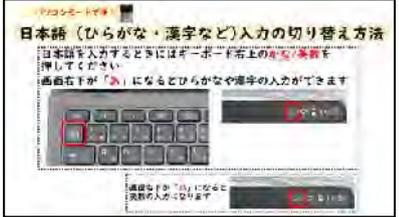
はじめて iPad を使用する前に、必ず行ってください。

「柏市学校教育情報サイト」の「GIGA スクール」サイトよりパワーポイント資料をダウンロードして、ご活用してください。

<p>ほかんこから出そう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・でんげんケーブルをはずしましょう</li> <li>・じぶんのばしょの iPad をだしましょう</li> <li>・りょうてでしっかりもちましょう</li> </ul> 	<p>iPad 利用でのお約束を確認しましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保管庫からの出し入れについて</li> <li>・iPad の持ち運びでの注意</li> <li>・机の上での使い方の注意</li> </ul>
<p>でんげんをいれよう</p>  <p>うらがわのうしろにあるほかんこをさびようおししましょう</p> <p>りんごマークがでるのをまちましょう</p>	<p>電源を入れてみましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・電源スイッチの場所を確認</li> <li>・電源を入れるとどんな画面が出るかを確認</li> </ul>
<p>パスコードのすうじをいれよう</p>  <p>ホームボタンをおししましょう</p> <p>1 2 3 4 をひんばんにおきましょう</p> <p>まちがえたときは 0000 をおきましょう</p>	<p>パスコードを入れてみましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ホーム」ボタンの場所を確認</li> <li>・数字4桁 「1→2→3→4」のパスコードを入れる</li> </ul>
<p>がめんを きりかえてみよう(スワイプ)</p> <p>スワイプ ゆびをがめんにつけて、よこにうごかします</p>  <p>ひだりへスワイプ まよのひんばんをみる</p> <p>みぎへスワイプ つぎのがめんをみる</p>	<p>画面を切り替えてページを切り替えてみましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・左、右へ画面をスワイプして画面を切り替えてみる</li> </ul>
<p>タップをしてみよう</p>  <p>タップ ゆびで、がめんを「とん」とおします</p> <p>「さんすうぼくす」のアプリをタップするよ</p>	<p>画面をタップしてアプリを起動してみましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・画面をタップして「さんすうぼくす」のアプリを起動する</li> </ul>
<p>ドラッグしてみよう</p>  <p>ドラッグ ゆびを、がめんにつけたままうごかします</p> <p>あおいろをうごかしてみよう</p> <p>▲をドラッグしましょう (おして、そのままうごかす)</p>	<p>アプリを使って色々操作してみましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アプリの機能を使って、ドラッグを練習する</li> <li>・タップやドラッグを指で色々操作してみる</li> </ul>

<p><b>がめんをもどそう</b></p> <p>はじめのがめんにもどします</p>  <p>ホームボタンを 押し直しましょう</p>	<p>画面の戻り方を学びましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「ホーム」ボタンでホーム画面に戻ってみる</li> </ul>
<p><b>つけたアプリをおわりにしよう</b></p>  <p>ホームボタンを 2回「とんとん」と はやくおきましょう</p> <p>つけたアプリを ホームに戻り直して おわりにしましょう</p>	<p>アプリ終了の方法を学びましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・使用したアプリの片付けを行う</li> </ul>
<p><b>でんげんをけそう</b></p>  <p>うえにあるたんまを らびょうおしてください</p> <p>地はでスワイプして でんげんをきります</p>	<p>シャットダウンと 保管庫へのしまい方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・電源 OFF の方法を学ぶ</li> <li>・保管庫への片付けと充電方法を確認する</li> </ul>

その後の はじめてシリーズ

<p><b>はじめての iPad【カメラ編】</b></p>	<p><b>はじめての Chromebook【カメラ編】</b></p>
<p>写真・動作の撮影 再生, 削除など</p> <p>しゃしんをとってみよう①</p>  <p>カメラアプリを タップしましょう</p> <p>カメラのボタンを 押し直して写真を撮ります</p> <p>じぶんのまぶたをこぼれぬきを 確認しましょう</p>	<p>写真・動画の撮影, 再生, 保存など</p> <p>動画を撮ってみましょう</p>  <p>話しながら教室の動画を撮ってみよう</p> <p>①カメラを 切り替え</p> <p>②タップして撮影</p> <p>③動画をタップ</p>
<p><b>はじめての iPad【文字入力編】</b></p>	<p><b>はじめての Chromebook【文字入力編】</b></p>
<p>ソフトキーボードの切り替え, 入力など</p> <p>「あいうえお ひょう」をだそう</p>  <p>タップして キーボードをたがひましょう</p> <p>日本語から 「日本語かな」をタップ しましょう</p>	<p>キーボードでの入力, 日本語入力の切替方法など</p> <p>日本語（ひらがな・漢字など）入力の切り替え方法</p>  <p>日本語を入力するときにぼんぼん右上の「あ」を押して切り替えてください</p> <p>画面右下が「あ」になるとひらがなや漢字の入力ができます</p> <p>漢字が「あ」になるとひらがなや漢字の入力ができます</p>
<p><b>はじめての iPad【学習リンク編】</b></p>	<p><b>はじめての Chromebook【プロジェクタ編】</b></p>
<p>QR コードからインターネットを開く など</p> <p>QRコードをよみこんでみよう</p>  <p>ここをタップしましょう</p>	<p>自分の画面をプロジェクタに転送する方法など</p> <p>自分の画面をプロジェクタに映してみよう</p> <p>アプリを使ってとびてみましょう</p>  <p>EPSON</p>

## はじめての Chromebook 【導入編 概要】

はじめて Chromebook を使用する前に、必ず行ってください。

「柏市学校教育情報サイト」の「GIGA スクール」サイトよりパワーポイント資料をダウンロードして、ご活用してください。

<p><b>Chromebookの持ち方</b></p> <p>落としてしまうとこわれてしまうので 両手でしっかり持ちましょう</p> 	<p>タブレット利用でのお約束を確認しましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・保管庫からの出し入れについて</li> <li>・PC の持ち運びでの注意</li> <li>・机の上での使い方の注意</li> <li>・故障の時の対応について</li> </ul>
<p>電源が入らないときには 電源ボタンを押して入れます</p> 	<p>電源を入れてみましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・PC のふたを開けると電源が入る事を確認</li> <li>・電源スイッチの場所を確認</li> </ul>
	<p>アカウントの重要性を学びましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「事例で学ぶネットモラル」の動画教材などを閲覧し 個人情報大切さを学ぶ</li> <li>・小学校 1 年～中学 3 年まで 9 年間利用する事を確認</li> </ul>
<p><b>ID (メールアドレス) の入力</b></p> <p>① 自分の「ID」を入力しましょう ② 入力ができたら「次へ」を指でタッチしましょう</p> 	<p>はじめてのログインをしてみましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カードで、自分の ID とパスワード確認</li> <li>・2 回目からはパスワードのみの入力となる</li> </ul>
<p><b>キーボードの場所の確認</b></p> 	<p>キーボードから ID・パスワードを入力してみましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・入力に必要なキーボードの場所を確認する</li> <li>・「次へ」など案内にしたがって画面を進める</li> </ul>
<p><b>Chromebookのいろいろな操作場所</b></p> <p>① タッチパッド ② 画面タッチ ③ ペン</p> 	<p>色々な操作方法を確認しましょう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今までマウスで操作していたものを、 他の方法で操作できるようになる</li> <li>・操作の方法は 3 種類 (タッチパッド, 画面タッチ, ペン)</li> </ul>

<p><b>タッチパッド練習</b> タップしてみましょう</p> <p>「柏のページ」にポインタを合わせて タッチパッドを1本の指でタップしてページを開きましょう</p> 	<p>操作 基本練習をしましょうー1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タッチパッド、画面タッチ、ペンなどを利用してインターネット画面上でタップ(クリック)する</li> </ul>
<p><b>タッチパッド練習</b> ページを上下にスクロールしてみましょう</p> <p>タッチパッドの上で2本の指を上下に動かしましょう</p> 	<p>操作 基本練習をしましょうー2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タッチパッド、画面タッチなどを利用して画面を上下にスクロールさせてみる</li> </ul>
<p><b>タッチパッド練習</b> 右クリックをしてみましょう</p> <p>写真の上にカーソルを移動して、タッチパッドを2本の指で同時にタップしましょう。メニューが表示されると成功です</p> 	<p>操作 基本練習をしましょうー3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タッチパッド、画面タッチなどを利用して写真上で右クリックの方法を学ぶ (メニュー画面が出て写真のコピーなどが出来ます)</li> </ul>
<p><b>タッチパッド練習</b> スワイプで画面を拡大してみましょう</p> <p>タッチパッドの上で指で開くように動かすと画面の一部分が拡大表示されます</p> 	<p>操作 基本練習をしましょうー4</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タッチパッド、画面タッチなどを利用してスワイプして画面を拡大/縮小の方法を学ぶ</li> </ul>
<p><b>ページの移動</b></p> <p>画面を指で上下に動かして画面を切りかえてみましょう</p> 	<p>ウィンドウ画面の基本操作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ウィンドウ画面の切り替え方法や、アプリ一覧の見方などの方法を学ぶ</li> </ul>
<p><b>Chrome 描画キャンパス まるを描く</b></p> <p>【練習】3つのまるを描きます</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① タッチパッドで描いてみましょう</li> <li>② 画面をタッチして描いてみましょう</li> <li>③ ペンを使って描いてみましょう</li> </ol> 	<p>アプリの起動とドラッグ練習</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「Chrome 描画キャンパス」のお絵描きアプリを使って、タップやドラッグなどの色々な操作練習を行う</li> </ul>
<p><b>帰るときにはシャットダウンしましょう</b></p> <p>帰るときには「シャットダウン」をして保管庫にケーブルをつないでしまっておきましょう</p> <p>シャットダウンするには</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 右下の時計をタップしましょう</li> <li>② 電源をタップしましょう</li> </ol> 	<p>シャットダウンと保管庫へのしまい方</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・シャットダウンの方法を学ぶ</li> <li>・保管庫への片付けと充電方法を確認する</li> </ul>

柏市情報モラル育成プログラム(R3年3月版)

【小中学校9年間の目標】

他者への影響を考え、人権、知的財産権など自他の権利を尊重し、情報社会での行動に責任をもつことができる。また、犯罪被害を含む危険回避など情報を正しく安全に利用でき、コンピュータなどの情報機器の使用による健康とのかかわりを理解することができる。

【学年別到達目標と学習内容】※コンテンツ: 広島県教科用図書販売株式会社の「事例で学ぶネットモラル」

学年	「情報活用能力の体系表例」による分類																		○指導事項 「コンテンツ」 【☆】「事例で学ぶネットモラル」おすすめコンテンツ	目標リテラシー	教科との関連 ○【教科】 「単元名」	チェック欄
	知識及び技能									学びに向かう力・人間性												
	3 情報モラル・情報セキュリティなどについての理解						2 情報モラル・情報セキュリティなどについての態度						②情報社会に参画しようとする態度									
	②情報技術の役割・影響の理解			②情報モラル・情報セキュリティの理解			①責任をもって適切に情報を扱おうとする態度			②情報社会に参画しようとする態度												
a	b	a	b	c	d	e	f	a	b	c	d	e	f	a	b	a	b					
小学校1年	1				ア													ア: コンピュータなどを利用するときの基本的なルール イ: コンピュータなどを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする。 C-16「ルールやマナーを守る」 指導資料 ワークシート	公共物を利用するという意識を持たせ、きまりの大切さが分かる。	○【生活】 写真や動画の撮影		
	2	ア																ア: 人の作った物を大切にすることや伝えてはいけない情報があること イ: 人の作った物を大切に、他者に伝えなくてはいけない情報を守ろうとする。 C-17「作品を大切に」【☆】 指導資料 ワークシート	人が創作的に作った作品などを大切にすることを身に付ける。	○【道徳】 「いたずらがき」		
	3				ア													ア: コンピュータなどを利用するときの基本的なルール イ: コンピュータなどを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする。 A-19「安全なネットの使い方」 指導資料 ワークシート	インターネットは、大人と一緒に利用することが安全につながることや、約束を守ることの大切さに気づく。			
小学校2年	1																	ア: コンピュータなどを利用するときの基本的なルール イ: コンピュータなどを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする。 C-26「タブレットパソコンのやくそく」【☆】 指導資料 ワークシート	共有するタブレットパソコンを使う前の注意点や、使うときに心がけられることがわかる。	○【生活】 写真や動画の撮影		
	2																	ア: 情報メディアの利用による健康への影響を踏まえ、行動しようとする。 C-24「ネット依存」【☆】 指導資料 ワークシート	「ネット依存」になる原因を理解し、「ネット依存」にならないための姿勢を身に付ける。			
	3																	ア: 情報の発信や情報をやりとりする場合の責任 イ: 情報の発信や情報をやり取りする場合にもルール・マナーがあることを踏まえ、行動しようとする。 B-17「メールで伝えるとき」 指導資料 ワークシート	便利で手軽なメールだが、行き違いが起こることも多い。断るときそそいねいで分かりやすい文章が大切であることに気づく。	○【道徳】 「たんじょう日カード」		
小学校3年	1																	ア: 自分の情報や他人の情報の大切さ イ: 自分の情報や他人の情報の大切さを踏まえ、尊重しようとする。 C-14「著作物の利用」 指導資料 ワークシート	著作物には多くの人の苦労や思いが込められていること、著作権者の権利を守ることを理解し、正しく利用する大切さを知る。	○【音楽・図工】 著作物について		
	2																	ア: 自分の情報や他人の情報の大切さ イ: 自分の情報や他人の情報の大切さを踏まえ、尊重しようとする。 C-18「作った人の気持ち」 指導資料 ワークシート	人が作った作品には思いが込められていることを知り、大切に扱おうとする心情を育てる。	○【音楽・図工】 著作物について		
	3																	ア: コンピュータなどを利用するときの基本的なルール イ: コンピュータなどを利用するときの基本的なルールを踏まえ、行動しようとする。 A-01「不適切なウェブサイト」 指導資料 ワークシート チェックシート	ネット上にはいろいろな種類の不適切なWebページが存在することを知るとともに、遭遇したときにどのように対処すればよいかを覚える。	○【全ての教科】 調べ学習		
	4	ア																ア: 人の作った物を大切にすることや伝えてはいけない情報があること イ: 人の作った物を大切に、他者に伝えなくてはいけない情報を守ろうとする。 A-20「個人情報を守る」 指導資料 ワークシート	相手が確認できない電話で自他の個人情報を教えないようにし、個人情報の大切さについて考える。			
	5																	ア: 生活の中で必要となる基本的なセキュリティ A-27「IDとパスワードの役割」 指導資料 ワークシート	IDとパスワードの役割について理解し、使い方や管理の方法がわかる。			
小学校4年	1																	ア: 情報の発信や情報をやりとりする場合の責任 K-09「スマホのマナーとルール」 指導資料 ワークシート	身近な事例からスマホのマナーとルールについて考えたり、その大切さを実感したりできるようにする。スマホのマナーとルールを守って、自分も周りの人も気持ちよく過ごせるようにしようとする態度を育てる。			
	2																	ア: 自分の情報や他人の情報の大切さ イ: 自分の情報や他人の情報の大切さを踏まえ、尊重しようとする。 C-01「写真と肖像権」 指導資料 ワークシート チェックシート	写真を写したり、撮った写真を使ったりするときには、相手の許可を得てから使うことがわかる。	○【全ての教科】 写真や動画の撮影 ○【音楽・図工】 著作物について		
	3																	A-26「情報の信憑性」【☆】 指導資料 ワークシート	インターネットの情報は役に立つものも多いが、古かったり間違っていたりするものがあることを知る。	○【全ての教科】 調べ学習		
	4																	ア: 自分の情報や他人の情報の大切さ イ: 自分の情報や他人の情報の大切さを踏まえ、尊重しようとする。 A-05「個人情報をわたさない」 指導資料 ワークシート	Webサイト上にあるアンケートの中には、個人情報を奪う目的のものがあることを知り、自分の個人情報を自分で守れるようになる。			
	5																	ア: 情報メディアの利用による健康への影響を踏まえ、行動しようとする。 C-19「スマホ・ゲーム依存」【☆】 指導資料 ワークシート	スマホの利用は、終わりにするタイミングを自分で決める必要があることを理解する。	○【道徳】 「やめられない?とまらない?」 ○【体育】 「体の発育・発達」		
	6	ア																ア: 情報社会での情報技術の活用 イ: 情報通信ネットワークを協力して使おうとする ウ: 情報や情報技術を生活に活かそうとする。 C-23「ネットワークの公共性」 指導資料 ワークシート	インターネットを適切に活用すれば、便利なところや役に立つところがあることを知り、公共的なネットワーク社会に主体的に行動する心構えを育てる。			
	7	ア																ア: 情報社会での情報技術の活用 イ: 情報通信ネットワークを協力して使おうとする ウ: 情報や情報技術を生活に活かそうとする。 C-27「ネットと私たちの生活」【☆】 指導資料 ワークシート	タブレット端末やスマホでインターネットを使う時の注意や上手な使い方を知り、便利に正しく使おうとする意欲をもつ。			

学年	「情報活用能力の体系表例」による分類																		○指導事項 「コンテンツ」 【☆】「事例で学ぶネットモラル」おすすめコンテンツ	目標リテラシー	教科との関連 ○【教科】 「単元名」	チェック欄	
	知識及び技能									学びに向かう力・人間性													
	3 情報モラル・情報セキュリティなどについての理解						2 情報モラル・情報セキュリティなどについての態度			②情報社会に参画しようとする態度													
	②情報技術の役割・影響の理解			②情報モラル・情報セキュリティの理解			①責任をもって適切に情報を扱おうとする態度			a b c d e f			a b c d e f			a b c d e f							
a	b	c	d	e	f	a	b	c	d	e	f	a	b	c	d	e	f						
小学校5年	1																			ア: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする ウ: 情報通信ネットワークは共用のものであるという意識をもって行動しようとする <b>B-18「情報を発信する責任と影響」</b> 指導資料 ワークシート	話し合いを通して、発信した情報が多くの人に影響を及ぼすことや、発信した情報には責任が伴うことなどに気づく。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	2																			ア: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする <b>B-21「行き違い」</b> 指導資料 ワークシート	メッセージの言葉やスタンプの意味の受け取り方の違いが元になり、友だちとのトラブルになる場合があることを知り、悪い方にはかり考えないようにする必要があることを理解する。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	3																			ア: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする <b>K-04「ミニブログ」</b> 指導資料 ワークシート	ミニブログは誰でも見ることができるとのことや、書き込まれた人が困らないように書き込む内容を慎重に考える必要があることがわかる。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	4																			ア: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする <b>K-06「電子掲示板・ブログ」</b> 指導資料 ワークシート	電子掲示板やブログは、大勢の人が見ていることを理解し、書き込みをするときは、普段の生活と同じように、人が嫌な気持ちになるような書き込みをしてはいけないことがわかる。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	5																			ア: 情報に関する自分や他者の権利 イ: 情報に関する自分や他者の権利があることを踏まえ、尊重しようとする <b>C-20「調べ学習と著作権」【☆】</b> 指導資料 ワークシート	著作権とはどのようなものかを知り、人が作ったものや自分が作ったものを大切にすることを学ぼう。また、著作物を利用する際の注意点を学ぶ。	○【国語】 「情報ノートを作ろう」 ○【全ての教科】 調べ学習 ○【音楽・図工】 著作物について	
	6																			ア: 情報化による社会への影響と課題 イ: 社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていること ウ: 社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていることを踏まえ、行動しようとする <b>B-33「安易な投稿で炎上」【☆】</b> 指導資料 ワークシート	インターネット上に情報を発信する時の責任を知り、インターネットを適切に利用しようとする態度を身に付ける。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	7																			ア: 情報技術の悪用に関する危険性 <b>A-22「スマホで課金」</b> 指導資料 ワークシート	ゲームのアイテムやトークアプリのスタンプのような、手元に形として残らない買い物は、買い過ぎないように気を付けることを理解する。	○【家庭科】 「生活を支えるお金と物」	
	8																			ア: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする <b>A-24「ネットで会う約束をしない」【☆】</b> 指導資料 ワークシート	ネット社会の特性を知り、インターネットの向こうにいる相手に会ったり、個人情報や教えたりしない態度や判断力を身に付ける。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	9																			ア: 情報技術の悪用に関する危険性 <b>K-03「迷惑メール・詐欺」</b> 指導資料 ワークシート	迷惑メールの目的が、個人情報を盗んだり、危険なサイトへ誘ったりすることだということを理解し、受け取っても反応してはいけないことを知る。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	10																			ア: 情報を守るための方法 <b>A-18「個人情報の管理」</b> 指導資料 ワークシート	アドレス帳にある情報は他人の大切な個人情報であり、慎重に取り扱うべきものであることを知る。	○【道徳】 「その遊び方、だいじょうぶ？」 ○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	11																			ア: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする <b>K-11「SNSと個人情報」</b> 指導資料 ワークシート	SNSを利用する際には、知り合い同士で利用しているという安心感から不用意に個人情報を流出させたり、思わぬトラブルに巻き込まれたりすることがあることを知り、適切な利用方法を考えられるようにする。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
	12																			ア: 情報社会での情報技術の働き イ: 情報化に伴う産業や国民生活の変化 ウ: 情報通信ネットワークは共用のものであるという意識をもって行動しようとする <b>G-04「情報ネットワーク」</b> 指導資料 ワークシート	家庭や学校でインターネットを使うことは珍しいことではなくなったが、そのしくみや、特徴などについての知識は少ない。インターネットの基礎知識を深めて、より効果的な活用につなげる。	○【社会】 「情報化された社会と産業の発展」	
小学校6年	1																		ア: 情報セキュリティ確保のための対策・対応 イ: 情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする <b>B-19「ネットショッピング」</b> 指導資料 ワークシート	ネットショッピングの利点と問題点を知り、一人でネットショッピングをする危険性を理解させる。			
	2																		ア: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする <b>B-26「ネットいじめ」【☆】</b> 指導資料 ワークシート	相手の立場に立って思いやりのある行動をとることは、ネットワークでのコミュニケーションでも大切であることを知る。			
	3																		ア: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする <b>B-31「ネットでの正義感」</b> 指導資料 ワークシート	ネット上では見た人が信じて広まるので、正しいことであっても、人を困らせてはいけないことを知る。			
	4																		ア: 通信ネットワーク上のルールやマナー イ: 社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていることを踏まえ、行動しようとする <b>G-01「著作権の基本」【☆】</b> 指導資料 ワークシート	著作物に対する意識を高め、利用する際に許諾を得るなど、正しく利用しようとする態度を育てる。学んだことを生かして、各教科のねらいに沿った授業につなげる。	○【国語】 「自分の考えを発信しよう」 ○【全ての教科】 調べ学習 ○【音楽・図工】 著作物について		
	5																		ア: 情報セキュリティ確保のための対策・対応 イ: 仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性 ウ: 情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする エ: 仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性を踏まえ、行動しようとする <b>C-25「フィルタリング」【☆】</b> 指導資料 ワークシート	フィルタリングの働きを知り、積極的に利用することで、守られた中でインターネットを利用しようとする。	○【道徳】 「あなたはどうか考える？」		
	6																		ア: 情報を守るための方法 イ: 生活の中で必要となる情報セキュリティについて踏まえ、行動しようとする <b>A-17「アプリのインストール」</b> 指導資料 ワークシート	不正アプリをインストールしたときの不安や心配を話し合うことで、アプリを利用する際に注意すべき点に分かる。			
	7																		ア: 情報を守るための方法 イ: 生活の中で必要となる情報セキュリティについて踏まえ、行動しようとする <b>A-21「携帯ゲーム機」</b> 指導資料 ワークシート	悪意を持ってインターネットを利用している人がいること知り、知らない人とやり取りすることの危険性に気づく。			
	8																		ア: 情報メディアの利用による健康への影響 イ: 情報メディアの利用による健康への影響を踏まえ、行動しようとする <b>K-05「ネット依存・メール依存」</b> 指導資料 ワークシート	インターネットやメールは、ルールを決め、正しい使い方をしなければ、自分ではやめられない「依存」状態になってしまうかもしれないことを知り、パソコンやケータイに振り回されないよう、上手に利用することの大切さを理解する。	○【体育】 「病気の予防」		
	9																		ア: 通信ネットワーク上のルールやマナー イ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響 ウ: 通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえ、行動しようとする エ: 発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする 【ITアドバイザー作成: 授業パッケージ】 <b>「ネット被害・SNS等のトラブル」</b> 指導資料 ワークシート	インターネットへの特性を理解し、誤解によるトラブルや相手の立場や気持ちを考え、情報発信することの大切さについて考えることができる。	○【道徳】 「あなたはどうか考える？」		

学年	「情報活用能力の体系表例」による分類																		○指導事項 「コンテンツ」 【☆】「事例で学ぶネットモラル」おすすめコンテンツ	目標リテラシー	教科との関連 ○【教科】 「単元名」	チェック欄
	知識及び技能									学びに向かう力・人間性												
	3 情報モラル・情報セキュリティなどについての理解						2 情報モラル・情報セキュリティなどについての態度						①責任をもって適切に情報を扱おうとする態度			②情報社会に参画しようとする態度						
	②情報技術の役割・影響の理解		②情報モラル・情報セキュリティの理解				①責任をもって適切に情報を扱おうとする態度			②情報社会に参画しようとする態度			a b									
a	b	a	b	c	d	e	f	a	b	c	d	e	f	a	b	a	b					
中学校1年	1		ア															ア:情報システムの種類、目的、役割や特性 イ:情報セキュリティ確保のための対策・対応 ウ:仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性 エ:情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする オ:仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性を踏まえ、行動しようとする A-31「ブログとパスワード」 指導資料 ワークシート	他人のIDとパスワードを使用して、ログインしたり、なりすましたりする行為は犯罪となることを知る。			
	2			ア														ア:情報に関する自分や他者の権利 イ:情報に関する自分や他者の権利があることを踏まえ、尊重しようとする B-22「グループワークでいじめ」【☆】 指導資料 ワークシート	限定されたメンバーでのグループワークであっても、完全に閉鎖された空間ではないことから、軽い気持ちで書いた悪口が思わぬ影響を及ぼすこと、投稿した写真が悪用されていることを知り、慎重に投稿する必要があることを理解する。	○【技術・家庭】 「D情報の技術」 ○【道徳】 「グループ」		
	3			ア														ア:情報に関する自分や他者の権利 イ:情報に関する自分や他者の権利があることを踏まえ、尊重しようとする G-03「責任ある情報発信」 指導資料 ワークシート	総合的な学習の時間や教科等の授業で調べたことをホームページまとめ、発信する機会が増えてきている。ホームページを作成する場面で、肖像権、著作権を尊重し、個人情報保護しようとする意欲や態度を育て	○【技術・家庭】 「D情報の技術」		
	4		ア		イ													ア:情報化による社会への影響と課題 イ:社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていること ウ:社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていることを踏まえ、行動しようとする B-20「ネット選挙」 指導資料 ワークシート	インターネットを利用した選挙運動について、満18歳未満の人の選挙運動が禁止されていることや情報発信の責任について考える。	○【技術・家庭】 「D情報の技術」		
	5			ア														ア:情報に関する個人の権利とその重要性 イ:情報に関する個人の権利とその重要性を尊重しようとする B-24「写真の投稿」【☆】 指導資料 ワークシート	スマホで撮った写真には個人情報に結びつく情報がたくさん含まれており、ネットに写真を投稿する時には、内容をよく考えて投稿する必要があることを理解する。	○【保健体育】 「異性の尊重と性情報への対処」		
	6				ア													ア:情報セキュリティ確保のための対策・対応 イ:情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする C-22「ワンクリック詐欺」 指導資料 ワークシート	インターネット上には、動画の再生や画像のダウンロード等のボタンに偽装して、クリックしただけで契約が成立したと思わせるサイトがあることを知り、それらに対する適切な対処方法を知る。			
	7			ア	イ													ア:情報に関する個人の権利とその重要性 イ:社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていること ウ:情報に関する個人の権利とその重要性を尊重しようとする エ:社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていることを踏まえ、行動しようとする K-12「著作権を守る」【☆】 指導資料 ワークシート	インターネット上には違法アップロードされた著作物が多くある。それらを利用することによる著作権者への影響を考えたり、正しく利用するポイントを考えたりする。また、自身が著作権を侵害しない行動をとり、正しく著作物と向き合う態度を育てる。	○【音楽】 「曲のよさをプレゼンしよう」 ○【技術・家庭】 「D情報の技術」 ○【全ての教科】 調べ学習		
	8					ア												ア:情報セキュリティ確保のための対策・対応 イ:情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする A-35「違法メール」 指導資料 ワークシート	個人情報を集めることを目的としたサイトがあり、そこに誘うメールやメッセージが来ることを知り、安易にアクセスしない。			
	9					ア												ア:情報セキュリティ確保のための対策・対応 イ:情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする A-28「フィッシング詐欺」 指導資料 ワークシート	ネット上でのオンライン個人売買は、多くの危険があることを知り、大人と相談をするなど慎重にする必要があることを知る。			
	10						ア	イ										ア:情報社会における自分の責任や義務 イ:健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方 ウ:情報社会における自分の責任や義務を踏まえ、行動しようとする エ:情報メディアの利用による健康への影響を踏まえ、適切に行動しようとする A-23「トークアプリ依存」【☆】 指導資料 ワークシート	相手の都合を考える、返信を強要しない、送信する時間帯や場面を考える等、トークアプリのマナーを理解し、コミュニケーションの方法をスマホだけに頼らないようにする必要があることを、理解させる。	○【保健体育】 「休養・睡眠と健康」		
中学校2年	1				ア													ア:社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていること イ:情報社会における自分の責任や義務 ウ:社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていることを踏まえ、行動しようとする エ:情報社会における自分の責任や義務を踏まえ、行動しようとする B-23「不適切な書き込み」 指導資料 ワークシート	匿名掲示板でも、誰が書いたかは特定され、軽い気持ちの書き込みでも、多くの人に迷惑をかけてしまうことを知る。	○【技術・家庭】 「D情報の技術」		
	2																	B-27「フリマアプリ」 指導資料 ワークシート	フリマアプリの利点と問題点を知り、自分の持ち物を売りに出す時には様々な視点からよく考えてから決断することの大切さを知る。			
	3						ア											ア:情報社会における自分の責任や義務 イ:情報社会における自分の責任や義務を踏まえ、行動しようとする B-32「ネットでの正義感」【☆】 指導資料 ワークシート	ネット上では見た人が信じて広まるので、正しいことであっても、人を攻撃するのは許されないことを知る。	○【道徳】 「言葉の向こうに」		
	4						ア											ア:情報技術の悪用に関する危険性 A-29「写真のハッシュタグ」 指導資料 ワークシート	SNSでみんなに見てもらいたいという意識を持つことが多いが、そのことが自身の安全を脅かすことになることを知る。	○【保健体育】 「犯罪被害の防止」		
	5						ア											ア:情報技術の悪用に関する危険性 イ:生活の中で必要となる情報セキュリティについて踏まえ、行動しようとする K-08「ソーシャルゲームサイト」 指導資料 ワークシート	ソーシャルゲームサイトには、進めていくうちにお金を使いたくなるゲームや射幸心をあおるゲームがある。のめり込みすぎるとお金を使い過ぎたり、健康を害したりするなど悪い影響があることがわかる。			
	6						ア											ア:情報技術の悪用に関する危険性 C-21「架空請求や不当請求」 指導資料 ワークシート	架空請求のメールなどに書かれている、信じ込ませたり不安にさせたりする言葉を読み解き、正しい対処の仕方がわかる。			
	7						ア											ア:情報を守るための方法 A-30「詐欺アプリのダウンロード」 指導資料 ワークシート	悪意を持ったアプリがあることを知り、焦らないで対応することができるようにする。	○【技術・家庭】 「D情報の技術」		
	8						ア											ア:仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性 イ:仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性を踏まえ、行動しようとする A-37「アクセス許可」 指導資料 ワークシート	アプリやサービスを使う時、SNSとの連携やスマホの情報へのアクセス許可を求められることを知り、注意書きの内容をよく読んで安全に利用する意欲をもつ。	○【技術・家庭】 「D情報の技術」		
	9						ア	イ										ア:社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていること イ:情報社会における自分の責任や義務 ウ:社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていることを踏まえ、行動しようとする エ:情報社会における自分の責任や義務を踏まえ、行動しようとする 【ITアドバイザー作成:授業パッケージ】 SNS等のトラブル(情報の記録性・公開性の重大さ) 指導資料 ワークシート	ネットへの投稿が自分や他者に与える影響や不利益となることを知ることを通じて、情報社会における責任や義務について理解することができる。			

学年	「情報活用能力の体系表例」による分類																		○指導事項 「コンテンツ」 【☆】事例で学ぶネットモラルおすすめコンテンツ	目標リテラシー	特別の教科道徳との関連 ○【教科】 「単元名」	チ エ ツ ク 欄		
	知識及び技能									学びに向かう力・人間性														
	3 情報モラル・情報セキュリティなどについての理解									2 情報モラル・情報セキュリティなどについての態度														
	②情報技術の役割・影響の理解			②情報モラル・情報セキュリティの理解						①責任をもって適切に情報を扱おうとする態度						②情報社会に参画しようとする態度								
a	b		a	b	c	d	e	f	a	b	c	d	e	f	a	b								
中学校3年	1			ア																	ア: 情報に関する個人の権利とその重要性 イ: 情報に関する個人の権利とその重要性を尊重しようとする ・ L-06「著作権」 指導資料	著作者に配慮する気持ちについて学ぶ。	○【音楽】 「ポピュラー音楽」 ○【技術・家庭】 「D情報の技術」 ○【全ての教科】 調べ学習	
	2																				G-02「正しい情報収集」 指導資料 ワークシート	テーマを絞ってから情報収集を始めることや、情報収集のポイントなどを身に付けさせる。	○【国語】 「メディアリテラシーはなぜ必要か？」	
	3		ア																		ア: 情報化による社会への影響と課題 イ: 情報社会における自分の責任や義務 ウ: 情報社会における自分の責任や義務を踏まえ、行動しようとする ・ K-10「情報の広がり」 指導資料 ワークシート	ネットワーク上では、発信した情報が、早く・広い範囲に伝わることを知り、発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を踏まえ、行動しようとする。	○【国語】 「メディアリテラシーはなぜ必要か？」 ○【社会(公民)】 「現代社会と私たち」	
	4					ア															ア: 情報セキュリティ確保のための対策・対応 イ: 情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする ・ B-25「SNS」 指導資料 ワークシート	SNSは便利に楽しく交流できる反面、知り合い以外にも見られたり、気を付けて使っても情報がもれたりする可能性があることを知る。	○【道徳】 「一通のメッセージ」 ○【社会(公民)】 「現代社会と私たち」	
	5		ア																		ア: 情報システムの種類、目的、役割や特性 イ: 情報セキュリティ確保のための対策・対応 ウ: 仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性 エ: 情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする オ: 仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性を踏まえ、行動しようとする ・ A-25「セキュリティソフト」 指導資料 ワークシート	インターネット上には、悪意のある「マルウェア」が存在することや、それをセキュリティソフトで防ぐ大切さを知る。	○【技術・家庭】 「D情報の技術」 ○【社会(公民)】 「現代社会と私たち」	
	6																				ア: 情報セキュリティ確保のための対策・対応 イ: 情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする ・ A-36「偽サイト」 指導資料 ワークシート	インターネット上にはセキュリティ対策の大切さを逆手にとった悪意のあるサイトがあることや、その対策方法を知る。	○【技術・家庭】 「D情報の技術」	
	7																				ア: 情報セキュリティ確保のための対策・対応 イ: 仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性 ウ: 情報セキュリティ確保のための対策・対応の必要性を踏まえ、行動しようとする エ: 仮想的な空間の保護・治安維持のための、サイバーセキュリティの重要性を踏まえ、行動しようとする ・ L-05「セキュリティ対策ソフト」 指導資料	ウイルス感染が疑われたときの対応と、感染を防ぐための対策を学ぶ。	○【技術・家庭】 「D情報の技術」 ○【社会(公民)】 「現代社会と私たち」	



# 端末活用計画編

## タブレット端末活用計画 国語

学年	単元 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中1	単元	全ての内容 書写	ベンチ	内容を整理して説明する	広告の情報を考える	発言を結びつけて話し合う	発言を結びつけて話し合う	物語の始まり
	内容	・漢字の練習問題など「オンラインドリル教材」を使用し練習問題に取り組む。 ・端末で書写の手本動画を視聴し、苦手な箇所の改善に活かす。作品を画像で保存する。	・「インターネットやデジタル教材等」を用いてナチスドイツやユダヤ人、ホロコーストなど物語に関連する事項を調査し、物語に関する見方、考え方を広げる。	・「カメラ機能」を用いて、自分の説明している様子を録画・再生して自分の話し方を確認する。	・目的に応じて言葉と画像を組み合わせ、広告を作る。 ・「Jamboard」を使い、自分の作品の制作、保存・共有を行う。	・「カメラ機能」を用い、互いのスピーチの様子を録画・再生して自分の話し方を確認したり助言しあったりする。	・ある言葉の定義について「Jamboard」を活用してグループ内の複数の意見、考え方を書き込んだスライドを作成し、話し合いをすすめ考えをまとめる。	・『竹取物語』の五人の求婚者と難題の調べ学習の場面で、グループ内で役割分担し、「Jamboard」を活用して、同時並行で作業することにより、他者の進み具合や全体像を意識することができる。
中2	単元	全ての内容 書写	夢を跳ぶ	観点を明確にして伝える	映像作品の表現を考える	よりよい結論を導く討論をする	短歌の味わい	「連作ショートショート」を書く
	内容	・漢字の練習問題など「オンラインドリル教材」を使用し練習問題に取り組む。 ・端末で書写の手本動画を視聴し、苦手な箇所の改善に活かす。作品を画像で保存する。	・「インターネット」や図書館の資料等を活用し、パラルンピックなどに関する資料を探し、様々な情報の中から適切なものを選び、自分の考えをまとめる。	・デジタル教材のシミュレーション機能を用いて集めた情報を整理して、「スライド」を用いてプレゼン資料等を作成することにより、学習課題への関心が高まる。	・絵コンテの制作を「Jamboard」を用いて行うことにより、他人の意見を取り入れ作品の表現技法の向上につなげることが可能となる。作品を自在に保存することにより制作過程を容易に振り返ることができる。	・「カメラ機能」を用い、互いのスピーチの様子を録画・再生して自分の話し方を確認したり助言しあったりする。	・「スライド」を活用してグループ内の仲間の作品に対するコメントや助言を付して、考えを共有し、議論を深め、課題に対する意見整理を円滑に進める。	・4人1組で、物語の構成と役割を意識し、構成ごとに役割分担し、「ドキュメント」を活用し、同時並行で作業することにより、全体像を意識することができ、より質の高い作品が期待できる。
中3	単元	全ての内容 書写	持続可能な未来を創るために	自己PR文を書く	情報をまとめて作品集をつくる	意見を共有しながら話し合う	持続可能な未来を創るために	和歌の調べ
	内容	・漢字の練習問題など「オンラインドリル教材」を使用し練習問題に取り組む。 ・端末で書写の手本動画を視聴し、苦手な箇所の改善に活かす。作品を画像で保存する。	・「インターネット」を用いて持続可能な社会の実現に向けて、何ができるのかについて調査をし、自己変容を通じて未来を考える。	・読み手の意見を意識して、適切な言葉を選ぶため、「ドキュメント」の辞書機能を使って適切な語句を選んだり、添削、校閲等の機能で推敲の跡を残しながら文章を書き進める。	・学習の軌跡を「スクリーンショット」を使って、「Jamboard」などに貼り付け、保存をして学習を振り返り、読み手に自分の思いが伝わる作品集を作る。	・「カメラ機能」を用い、互いのスピーチの様子を録画・再生して自分の話し方を確認したり助言しあったりする。	・クラウドを活用して各テーマに関する意見を入力したのち、グループ内の仲間のテーマに対するコメントや意見を「スライド」等に付して、考えを共有し、議論を深め、テーマに対する意見整理を円滑に進める。	・三大和歌集についてグループごとに役割分担し、「スプレッドシート」等を活用し、同時並行で作業を進めることにより、各和歌集についての更なる理解が深まり、全体像を意識することができ、より質の高い学習が期待できる。

## タブレット端末活用計画 社会

学年	単元 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中1	単元	[全ての単元]	[歴]身近な地域の歴史 (街の中に残る歴史)	[地]北アメリカ州～盛んな 農業や工業の特色～	[全ての単元]	[地]世界のさまざまな地域 の調査(情報を集めて調 査テーマを決めよう)	[歴]身近な地域の歴史□ (原爆ドームと平和への願 い)	[全ての単元]
	内容	・「インターネット」を使って 調べ学習を行う。□	・「インターネット」で調べ、 歴史新聞を作成し、まとめ る。 ・「デジタル版副読本」を 活用し、「スライド」でプレ ゼンテーション資料を作成 する。(R4から)	・アメリカ合衆国の大規模 な農業の特色(大量生産 できる理由・気候・生産方 法等も含む)を写真やグラ フ、分布図について、 「Jamboard」を活用して まとめる。	・単元を貫く学習課題に対 する予想を「スプレッドシー ト」に記入する。	・自然環境、人口、資源・エ ネルギーと産業、他地域と の比較、結びつき、生活・ 文化に着目し、調査テーマ として取り上げたい地理的 事象を「スライド」を活用 し、発表する。	・世界平和の大切さについ て、「Jamboard」を活用 し、意見や考えを伝え合 う。	・単元のまとめとして、「ス ライド」を使い、友だちと分 担をして作業をし、最終的 に一つにまとめ、発表し合 う。
中2	単元	[全ての単元]	[歴]産業の発達と幕府政 治の動き	[歴]欧米の進出と日本の 開国(ヨーロッパのアジア 侵略)	[地]近畿地方□ ～歴史の中で形作られてき た人々の暮らし～	[歴]ヨーロッパ州～国どう しの統合による変化～	[地]日本の地域的特色と 地域区分	[全ての単元]
	内容	・「インターネット」や資料 集などを使って調べ学習を 行う。□	・「動画」を活用し、専門 家とつないで遠隔学習を 行い、産業・交通の発達、 教育の普及、町人文化や 地方の生活文化について 等の情報収集を行う。	・ヨーロッパのアジア侵略 とそれに対するアジア諸国 の動きについて 「Jamboard」を活用し、多 角的・多面的に考えてい く。	・東海、北陸、中央高地の 各地域の産業の地域的特 色について、「ドキュメント」 等を使い、地図や図表にま とめる。	・ヨーロッパ州の学習テ マを追究していく過程にお いて、「Jamboard」を活用 し、その地域的特色と課題 を検討する。	・日本がどのような国か (大きな4つのまとまりを意 識しながら)をイメージし て、「Jamboard」を使っ て、複数の意見・考えを共 有して協働で意見整理を 行う。	・単元のまとめとして、「ス ライド」を使い、友だちと分 担をして作業をし、最終的 に一つにまとめ、発表し合 う。
中3	単元	[全ての単元]	[公]現代社会の特色と私 たち	[公]地方自治と私たち	[全ての単元]	[公]国の政治の仕組み	[公]生産と労働	[公]人権と共生社会
	内容	・「インターネット」や資料 集などを使って調べ学習を 行う。□	・キャリア教育等ともから め、スーパーマーケットに出 向き、「動画」を活用し、グ ローバル化・情報化・少子 高齢化について調査し、撮 影し、現代社会の特色に関 心がもてるようにする。	・地方自治について、調査 や見学を行い、 「Jamboard」にまとめたも のを使って発表や討論を 行い、考えを深める。	・単元を貫く学習課題に対 する予想を「スプレッドシー ト」に記入する。	・模擬裁判などの活動を通 じて、裁判の役割と国民の 司法参加の意義について 考え、「Jamboard」に自 分の考えをまとめ、それ に基づく議論を通して考え を深める。	・現代の企業の在り方や雇 用に関する課題について、 資料を収集し、「スプレッド シート」を活用して、グラフ や図表で作成し、説明をす る。	・差別問題について調べ、 話し合い、差別を許さない 社会を創るにはどうしたら よいかを「Jamboard」を 活用して全体で、まとめて いく。



## 【活用事例 2】

「思考力・判断力・表現力等」→話すこと  
全学年のスピーチ等における単元

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・スピーチしている本人は、自分のパフォーマンスを確認できない。
- ・即興性が高いため振り返りが難しく、細かいところまで確認できない。

### ○端末の活用例

- ・端末のカメラでスピーチの様子を録画・再生して内容の確認ができる。

### ○指導のポイント！

- ・自分のスピーチを何度も再生することができるため、細かい分析ができる。  
(姿勢・呼吸・発声・口形・声量・緩急・高低・間・視線・ジェスチャー等)
- ・級友とお互いに見せ合うことで、助言をしあったりすることができる。

## 【活用事例 3】

「知識及び技能」→我が国の言語文化に関する事項  
『竹取物語』の調べ学習（五人の貴公子の求婚について）

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・作業の進行具合が個人のためバラバラで統一感がない。
- ・資料に当たるのに手間がかかる→授業内で終わりきらない。

### ○端末の活用例

- ・グループ内で役割分担をして「Jamboard」上で、同時並行で調べたことをまとめる。

### ○指導のポイント！

- ・同時並行で作業をすることにより、他者の進み具合や全体像を意識することができ、より質の良い作品が期待できる。
- ・紙媒体で資料を各自持ち寄るのではなく、クラウド上に作品を保存するので修正が容易にできる。
- ・端末で容易に資料検索ができる。
- ・教師の評価も作品がクラウド上にあるので容易にできる。



## 【活用事例 2】

### 社会科 歴史「身近な地域の歴史」

身近な地域の歴史に着目して、地域に残る史跡や、受け継がれてきた伝統・文化などを調べてからまとめ、発表する。

- ① テーマ設定 ② 調査 ③ 考察 ④ まとめ ⑤ プレゼンにて発表

#### ○現状の学習環境とその問題点

- ・ プレゼン資料を作成する際、文化や史跡等に関する写真も資料として活用したい。

#### ○端末の活用例

- ・ 郷土かしわの副読本のデジタル版を使い、柏の遺跡や平将門について、明治以降の柏の移り変わりが記載してある資料を活用し、必要な資料を選択してその部分を取り込み、「スライド」でプレゼン資料を作成する。

#### ○指導のポイント！

- ・ 見栄えが良く、かつ、効率的にプレゼン資料を作成することができる。
- ・ 郷土学習を充実させ、かつ、資料を活用する力を高めることができる。

### 「郷土かしわ」は柏の歴史に関する写真や説明も充実

※副読本のデジタル版の一部より抜粋

- ① 柏市増尾の「万福寺」 ※ 阿弥陀如来坐像を巡る謎について  
② 柏市岩井の「将門神社」・柏市大井の「五輪塔」 ※ 将門に関する伝説について

(3) 阿弥陀如来坐像をめぐる謎  
柏市増尾の万福寺は、江戸時代初期に建てられた寺です。ところが、ここに平安時代の終わり頃つくられたという阿弥陀如来坐像がまつられています。これはなぜでしょう。  
実は、万福寺の境内に阿弥陀堂という小さなお堂があります。これは、当時からこの地域に



万福寺



五輪塔（大井）



「将門神社・武井駒」(柏市岩井)



## タブレット端末活用計画 理科

学年	単元内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中1	単元	すべての内容	単元1 生物の世界□	単元3 身近な物理現象□ 2章 音の性質□	単元3 身近な物理現象□ 2章 音の性質□	単元4 大地の変化	単元4 大地の変化	単元4 大地の変化
	内容	・「インターネット」や資料集などを使っての調べ学習をする□ ・「オンラインドリル」に取り組む。	・「インターネット」を使って、観察した生物の名称や特徴を調べる。□ ・「カメラ機能」を使って、観察した生物画像を保存する。	・「オシロスコープアプリ」を使って、音の大きさと振幅の関係や音の高さと振動数の関係を見いだす。	・「オシロスコープアプリ」「スプレッドシート」を使って、音の大きさと振幅の関係や音の高さと振動数の関係をグラフ化する。□ ・生徒の探究目的に合わせてデータを処理し、規則性を見いだす。	・「インターネット」を使って、様々な地域の地層の画像を観察し、なぜそのような地層ができるのかを考え、「スライド」や「Jamboard」で個人の考えを整理し、伝え合う。	・「インターネット」を使って、様々な地域の地層の画像を観察し、なぜそのような地層ができるのかを考え「Jamboard」を使って、グループ内で複数の意見・考えを共有して協働で意見整理を行う。	・「インターネット」を使って、様々な地域の地層の画像を観察し、なぜそのような地層ができるのかを考え、「スライド」を用いてグループで分担したり、協働で作業したりして制作する。
中2	単元	すべての内容	単元4 気象のしくみと天気の変化	単元3 電流とその利用	単元3 電流とその利用	単元2 生物の体のつくりとはたらき	単元2 生物の体のつくりとはたらき	単元2 生物の体のつくりとはたらき
	内容	・「インターネット」や資料集などを使っての調べ学習をする□ ・「オンラインドリル」に取り組む。	・「スプレッドシート」を使って、気象要素を記録する□ ・「インターネット」を使って、様々な環境での気象要素のデータを収集する。	・「スプレッドシート」「カメラ機能」を使って、観察・実験結果をまとめ、分析することで、総合的に考察を深める。	・「スプレッドシート」を使って、測定値をグラフ化する。 ・生徒の探究目的に合わせてデータを処理し、規則性を見いだす。	・実験等により、光合成に必要な物質や環境条件について、関係性を見いだし、「スライド」や「Jamboard」で個人の考えを整理し、伝え合う。	・実験等により、光合成に必要な物質や環境条件について、関係性を見いだし、「スライド」を使って、グループ内で複数の意見・考えを共有して協働で意見整理を行う。	・実験等により、光合成に必要な物質や環境条件について、関係性を見いだし、「スライド」を用いてグループで分担したり、協働で作業したりして制作する。
中3	単元	すべての内容	単元4 化学変化とイオン	単元1 運動とエネルギー	単元1 運動とエネルギー	単元2 生命のつながり	単元2 生命のつながり	単元2 生命のつながり
	内容	・「インターネット」や資料集などを使っての調べ学習をする□ ・「オンラインドリル」に取り組む。	・「インターネット」を使って、イオンモデルを立体的に拡大して観察する□ ・「スプレッドシート」を使って、実験結果を記録する。	・「スプレッドシート」「カメラ機能」を使って、観察・実験結果をまとめ、分析することで、総合的に考察を深める。	・「スプレッドシート」を使って、測定値をグラフ化する。 ・生徒の探究目的に合わせてデータを処理し、規則性を見いだす。	・遺伝について、様々な条件を変化させた時の形質の伝わり方の規則性を見いだし、遺伝子モデル等を活用し、「スライド」や「Jamboard」で個人の考えを整理し、伝え合う。	・遺伝について、様々な条件を変化させた時の形質の伝わり方の規則性を見いだし、遺伝子モデル等を活用し、「Jamboard」を使って、グループ内で複数の意見・考えを共有して協働で意見整理を行う。	・遺伝について、様々な条件を変化させた時の形質の伝わり方の規則性を見いだし、遺伝子モデル等を活用し、「スライド」を用いてグループで分担したり、協働で作業したりして制作する。

## タブレット端末活用計画 外国語

学年	単元 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中1	単元	授業の終了時	Our Project 1・2・3	Step2 P46 自分の考えを整理し、まとめる(マッピングの場面)	各Programの[Interact]	Our Project 1・2・3	Our Project 1・2・3	Program 10 Interact 紙芝居をしよう
	内容	[振り返りに活用] 授業終了時に、「Forms」を使って、Today's Goalを達成できたか、今日学んだ表現を使って英文を書き、振り返りの提出をさせる。 [書くことの振り返り] 「Classroom」を通して英作文を提出する。	[写真・絵の準備] 聞き手にわかりやすい発表をするために、「インターネット」や「カメラ機能」を使って準備する。	[マッピング] 発表原稿作成前に発想を広げる段階で、「Jamboard」の付箋機能を使って、マッピングを行う。	[自作スライドの作成] 「インターネット」を使って、必要なもの(写真・情報等)を集め、伝えたい・表現したい内容をまとめる。	[パフォーマンステストにおける活用] 写真・絵を張り付けた「スライド」を使って、発表・やり取りをする。	[練習・振り返りに使用] 「録画機能」を使って、自分のパフォーマンスを撮影する。自分で視聴したり友達に視聴したりしてもらうことで、改善の視点を持ったリ、自己評価に役立てる。	[紙芝居の制作] 「スライド」を使って、ばばあちゃんの紙芝居、班ごとのオリジナル紙芝居を、友達と協働制作する。配役を決めて練習した後、学級全体の前で、グループ発表をする。
中2	単元	授業の終了時	Our Project 4・5・6	各Programの[Retell]	各Programの[Interact]	Our Project 4・5・6	Our Project 4・5・6	Our Project 4・5 (グループによる発表やポスター制作の場面)
	内容	[振り返りに活用] 授業終了時に、「Forms」を使って、Today's Goalを達成できたか、今日学んだ表現を使って英文を書き、振り返りの提出をさせる。 [書くことの振り返り] 「Classroom」を通して英作文を提出する。	[写真・絵・英文の準備] 聞き手・読み手にわかりやすい発表やポスターにするために、「インターネット」や「カメラ機能」を使って準備する。	[自作スライドの準備・練習] 教科書の本文をわかりやすく伝えるために、自作の「スライド」を使って、相手に見せながら工夫して説明ができるようにする。	[自作スライドの作成] 「インターネット」を使って、必要なもの(写真・情報等)を集めたり、調査をしたりし、伝えたい・表現したい内容をまとめる。	[パフォーマンステストにおける活用] 写真・絵を張り付けた「スライド」を使って、発表・やり取りをする。	[練習・振り返りに使用] 「チャット機能」を使って、意見交換をする。内容を深め、自分・グループの発表やポスター原稿の質を高める。	[ポスター制作] ポスターの制作や発表時に、「スライド」を使って、友だちと分担をして作業をし、最終的に一つにまとめる。
中3	単元	授業の終了時	Our Project 7・8	各Programの[Retell]	各Programの[Interact]	Our Project 7・8	Our Project 7・8	Special Project
	内容	[振り返りに活用] 授業終了時に、「Forms」を使って、Today's Goalを達成できたか、今日学んだ表現を使って英文を書き、振り返りの提出をさせる。 [書くことの振り返り] 「Classroom」を通して英作文を提出する。	[必要なデータ・資料収集] 聞き手が納得できるように発表にするために、「インターネット」や「カメラ機能」を使って、必要なデータや資料を集めてまとめる。	[自作スライドの準備・練習] 教科書の本文をわかりやすく伝えるために、自作の「スライド」を使って、相手に見せながら工夫して説明ができるようにする。	[自作スライドの作成] 「インターネット」を使って、必要なもの(写真・情報等)を集めたり、調査をしたりし、自分の考えや意見、伝えたい・表現したい内容を、話したり、書いたりしてまとめる。	[パフォーマンステストにおける活用] 写真・絵を張り付けた「スライド」を使って、発表・やり取りをする。	[練習・振り返りに使用] 「録画機能」を使って、自分のパフォーマンスを撮影する。自分で視聴したり友達に視聴したりしてもらうことで、改善の視点を持ったリ、自己評価に役立てる。	[記事を分担制作] 「ドキュメント」や「スプレッドシート」を使って、「中学校の思い出」の記事を個人で作成し、最終的にグループで一つにまとめる。



## 【活用事例 2】

「思考の根拠となるデータの活用」

授業者自身が思考するための根拠を得る。

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・実験時の数値の記録が少ない。
- ・データの処理に時間がかかり、処理方法が限られる。

### ○端末の活用例

- ・「スプレッドシート」に数値を入力することで、様々なデータ（グラフの種類）の処理ができる。
- ・処理したデータから、授業者の思考に必要なものを使用することができる。
- ・処理したデータを用いて、他者に説明することができる。

### ○指導のポイント！

- ・自らが根拠をもって思考するので、自信をもって他者に説明することができる。

## 【活用事例 3】

「考えを伝える表現力の向上」

意見の共有，協働した学び，表現力の向上

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・発言者が少人数である。
- ・発表方法が限られている。

### ○端末の活用例

- ・様々なデータを示しての説明や意見の共有が可能になる。
- ・「スライド」や「Jamboard」を用いた発表が複数人で可能になる。
- ・自身の思考の見せ方，伝え方を工夫できる。

### ○指導のポイント！

- ・学習者一人一人の主體的な表現となるので，発表のイメージを持って資料を作成できる。

# 中学校 外国語

## タブレット端末活用計画 外国語

学年 内容	個別学習				協働学習		
	前に応じた学習	観察活動	思考を奨励する学習	表現・制作	発表の繰り返し	高橋での意見整理	協働制作
1年 1学期	授業の終了時 授業終了時に、「Forms」を使用して「Today's Goal」を表現してきた内容を発表する。発表形式は「Classroom」を活用して発表を提出する。	Go Project 1-2-3	英語の「I can」を表現する。必要に応じて「I can」を表現する。必要に応じて「I can」を表現する。	Go Project 1-2-4	Go Project 1-2-5	Go Project 1-2-6	Go Project 1-2-7
1年 2学期	授業の終了時 授業終了時に、「Forms」を使用して「Today's Goal」を表現してきた内容を発表する。発表形式は「Classroom」を活用して発表を提出する。	Go Project 1-3-4	英語の「I can」を表現する。必要に応じて「I can」を表現する。必要に応じて「I can」を表現する。	Go Project 1-3-5	Go Project 1-3-6	Go Project 1-3-7	Go Project 1-3-8
1年 3学期	授業の終了時 授業終了時に、「Forms」を使用して「Today's Goal」を表現してきた内容を発表する。発表形式は「Classroom」を活用して発表を提出する。	Go Project 1-4-5	英語の「I can」を表現する。必要に応じて「I can」を表現する。必要に応じて「I can」を表現する。	Go Project 1-4-6	Go Project 1-4-7	Go Project 1-4-8	Go Project 1-4-9

### 【活用事例 1】

「話すこと（発表）」の準備

自己紹介・他己紹介・将来の夢・日本文化を紹介しよう

#### ○現状の学習環境とその問題点

- ・授業中には、写真・絵・データ等を準備することができない。
- ・家庭で写真・絵・データを調べたり、印刷して来たりすることになり、生徒にとって負担になる。
- ・授業中に、表現したい英文を書くことができずに滞ってしまう。

#### ○端末の活用例

- ・「インターネット」の情報やカメラ機能を活用して、自分にとって必要な写真・絵・データ等を集めて、「スライド」や英文にしてまとめることができる。
- ・「インターネット」の辞書機能を上手く活用する。

#### ○指導のポイント！

- ・自分に必要な写真・絵・データを授業中に集め、使用しながら、何を伝えたいか英文を書く際の一助となる。
- ・自分が伝えたい表現などを、辞書機能を用いて調べたり、確認したりすることで、表現力の向上につながる。

## 【活用事例 2】

「話すこと（発表・やり取り）」の練習  
各単元末の Retell や Interact, Our Project

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・ペアワークで発表ややり取りの練習をするが、自分や互いの活動がどうだったか客観的な視点を得にくい。
- ・やり取りについては、その場で会話が流れていき、自分たちが話した英文の正確さや表現の工夫について振り返りがしにくい。

### ○端末の活用例

- ・自分や友達の発表・やり取りを、端末を用いて録音や録画をする。
- ・発表・やり取りを自分で視聴したり、友達と共有したりする。

### ○指導のポイント！

- ・自分や友達とのパフォーマンスの改善や自己評価に役立て、次の表現活動につなげることができる。

## 【活用事例 3】

「書くこと」の振り返り  
英作文のフィードバック

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・学習した内容で一行英作文を書かせても、表現力を高めるようなフィードバックをしにくい。
- ・英作文の添削に時間がかかる。

### ○端末の活用例

- ・「Classroom」を通して、クラスの生徒一斉に英作文の提出を求める。
- ・その場で、表現に工夫が見られた生徒や、上達している生徒などの英作文を紹介する。

### ○指導のポイント！

- ・授業中に、英作文のフィードバックを即座にもらうことで、表現力の向上を図る。

## タブレット端末活用計画 保健体育

学年	単元 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中 1	単元	新体力テスト	体育理論・体育分野	体育分野	ダンス等	体育分野	体育分野	体育理論等
	内容	<p>【新体力テスト】 「スプレッドシート」を使って、記録を集計し、グラフで表すなど、体力状況を記録する。</p> <p>【すべての単元】 「カメラ機能」を使って、技能の到達度を動画で記録し、振り返りに活用する。</p>	<p>「インターネット」を使ってルールを調べ、試合等の運営に活用する。</p> <p>課題解決に向けたより良い方法やコツを調べる。</p> <p>競技の特性と社会的な広がりなどについて調べる。</p>	<p>「カメラ機能」、「Jamboard」を使って、他者の動きと自己の動きを比較し、解決に向けた方法を考える。</p> <p>記録や映像を分析し、上達のポイントをまとめる。</p>	<p>「カメラ機能」、「スライド」を使って、同じカウント(秒数)で制作したダンスの映像を組み合わせて、一つの作品を完成させる。</p> <p>単元のはじめとおわりに動画を撮影し、課題解決の手立てと成果を発表する。</p>	<p>「Jamboard」を使って、上達した仲間の動きを発表しあい、理解を深める。</p> <p>グループごとに目標とする姿を動画等で確認し、目標を明確に設定する。</p>	<p>「スプレッドシート」を使って、授業内で理解したことや感じたことを仲間と共有する。</p> <p>各時間の記録を共通のシートにまとめ、次時の目標設定等に活用する。</p>	<p>「スライド」を使って、競技の特性や魅力についてまとめ、プレゼンテーションする。</p>
中 2	単元	ダンス等	体育理論	体育分野	武道	保健分野	体育分野	球技等
	内容	<p>「カメラ機能」を使って、手本となる動きを各自組み合わせて、創作するダンスのイメージをつかむ。</p> <p>個別に必要な個所の音楽を流してダンス制作に取り組む。</p>	<p>「インターネット」を使って、スポーツを「する・見る・支える」など、多様な視点で調べ、自己の運動への関わり方について考え、仲間と共有する。</p>	<p>「カメラ機能」を使って、自己の動きを映像で確認し、課題について考えをまとめる。</p> <p>「スプレッドシート」を使って、練習の記録と成果をグラフ等で表し、改善策を考える。</p>	<p>「カメラ機能」、「Jamboard」を使って、相手の動きに応じた対応や技について、自分の考えを動きで表現し、撮影する。</p> <p>グループ内でそれぞれの案を提示・協議し、全体に発表する。</p>	<p>「Jamboard」を使って、救命救急法について動画に合わせてグループごとに演習を行う。</p> <p>手本と仲間の動きを見比べ、改善点を確認する。</p>	<p>「Jamboard」を使って、撮影した仲間の動きを、線やポイントなどで解析し、改善点について具体的に説明する。</p>	<p>「Jamboard」を使って、個人で考えたアイデアを集計し、ポジション移動のシミュレーション等を行いながら、チーム全体で作戦を考える。</p>
中 3	単元	体育分野	球技, 陸上競技等	体づくり運動	保健分野	ダンス	保健分野	体育理論
	内容	<p>「カメラ機能」を使って、自己の動きを撮影し、再生や一時停止などの機能を利用し、課題についての理解を深める。</p>	<p>「スプレッドシート」を使って、記録の収集を行い、到達度合を確認する。</p> <p>「インターネット」を使って、高校生やプロなどの試合動画を分析し、チームの作戦に活かす。</p>	<p>「スプレッドシート」を使って、長期休業等の運動プログラムを作成し、家庭に持ち帰る。</p> <p>取り組み状況を記録し、成果についてまとめ、決められた回数提出する。</p>	<p>「インターネット」、「スライド」を使って、感染症について個人で調べた内容をグループでまとめ、対策について発表し、全体で共有する。</p>	<p>「Meet」を使って、他校と合同のダンス発表会を行う。</p>	<p>「スプレッドシート」、「Jamboard」を使って、健康な生活と疾病の予防について、仲間の生活状況をアンケート調査し、改善点を考える。</p>	<p>「インターネット」、「スライド」を使って、オリンピック・パラリンピックの歴史や競技についてグループでプレゼンテーション資料を作成し、全体で発表する。</p>

## タブレット端末活用計画 数学

学年	単元内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中1	単元	すべての内容	空間図形□ 【正多面体の性質】	平面図形 【図形の移動】	平面図形 【作図】	正の数・負の数 【加法】	データの活用 【データの傾向の読み取り方】	比例・反比例 【反比例の利用】
	内容	<p>・授業の振り返りやまとめを「スプレッドシート」を使って記入する。</p> <p>・授業の終わりの確認問題、小テスト、練習問題について「オンラインドリル」を使って、問題に取り組む。</p>	<p>「デジタル教科書」を用いて5つの正多面体の性質について調査する。</p>	<p>「デジタル教科書」を利用して、図形をいろいろ動かすことで理解を深める。</p>	<p>作図の方法について、「写真やビデオ」で記録し、「スライド」に画像（映像）を添付して作図方法を記述する。</p>	<p>加法の計算方法について、「Jamboard」を活用し、どのような方法で計算できるかを話し合う。</p>	<p>初めに個人で「スプレッドシート」を使い、データの代表値やグラフを作ってデータの分析を行う。その分析に共有して、グループで協議し、意見整理をする。</p>	<p>反比例の利用でランドルト環の視力と外側の円の直径、内側の円の直径、切れ目の幅の関係について、分担して計測し、「スプレッドシート」を使って1つの表にまとめる。</p>
中2	単元	すべての内容	確率	図形の性質の調べ方 【多角形の角】	データの分布 【箱ひげ図】	連立方程式 【連立方程式の解き方】	式の計算 【式の値】	1次関数 【1次関数の利用】
	内容	<p>・授業の振り返りやまとめを「スプレッドシート」を使って記入する。</p> <p>・授業の終わりの確認問題、小テスト、練習問題について「オンラインドリル」を使って、問題に取り組む。</p>	<p>日常生活の中で、どのような場面で確率が使われているかを、「インターネット」を活用して調べる。</p>	<p>多角形の内角の和について、「デジタル教科書」を使って様々な条件で内角の和を求めることで理解を深める。</p>	<p>「スプレッドシート」を利用し、四分位数を求める。それを基に、箱ひげ図を作成する。</p>	<p>連立方程式の解き方について個人で考えたものを、「Jamboard」を活用して、グループ内で共有し、複数の意見・考えを書き込んだものを全体で発表する。</p>	<p>式の値の求め方について、個々に考えた求め方を「Jamboard」を使って、グループ内で複数の意見・考えを共有し、よい方法はどれか協議する。</p>	<p>教科書にある印刷会社の問題で、3社の条件を3人で分担し、「スプレッドシート」を活用して、表・グラフ式を1つのシートにまとめる。</p>
中3	単元	すべての内容	相似な図形 【中点連結定理の利用】	2次方程式 【2次方程式の利用】	関数 $y = ax^2$ 【グラフ】	円 【円周角の定理】	三平方の定理 【三平方の定理の利用】	標本調査 【標本平均の分布】
	内容	<p>・授業の振り返りやまとめを「スプレッドシート」を使って記入する。</p> <p>・授業の終わりの確認問題、小テスト、練習問題について「オンラインドリル」を使って、問題に取り組む。</p>	<p>四角形の4つの辺に中点をとり、中点を順に結んできた四角形がどんな四角形になるかを「デジタル教科書」を使って調査する。</p>	<p>動点に関する問題で、「デジタル教科書」を使って実際に図形の中の点を動かすことで動かした距離と面積の関係について理解を深める。</p>	<p>「スプレッドシート」を使い、グラフの概形を可視化する。</p>	<p>円周角の定理を使った角度を求める問題で、多様な求め方を「Jamboard」を活用してグループ内で共有し、発表する。</p>	<p>三平方の定理を利用した解き方について、個々に考えた解き方を「Jamboard」を使って、グループ内で複数の意見・考えを共有し、どのような方法があるのか協議する。</p>	<p>標本の数によって標本平均の分布がどのように変化するかについてグループで分担し、「スプレッドシート」を活用して分布の様子を1つのシートにまとめる。</p>

# 中学校 保健体育

タブレット端末活用計画 保健体育

学年	単元 特徴	個別学習				協働学習			
		個人による学習	調査活動	思考を深める学習	発表・制作	発表質疑も含め	協働での話し合い	協働制作	
1年	新体力テスト	【新体力テスト】 「スプレッドシート」を用いて、記録を蓄積し、グラフ等で表示など、対外的な活用を図る。 【新体力テスト】 「スプレッドシート」を用いて、対外的な活用を図る。対外的な活用を図る。	「アンケート」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「アンケート」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「アンケート」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「アンケート」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「アンケート」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「アンケート」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「アンケート」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。
2年	ダンス等	「ダンス」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「ダンス」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「ダンス」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「ダンス」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「ダンス」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「ダンス」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「ダンス」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	
3年	新体力テスト	「新体力テスト」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「新体力テスト」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「新体力テスト」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「新体力テスト」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「新体力テスト」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「新体力テスト」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	「新体力テスト」を用いて、体力要素に関する調査を行う。調査結果を分析し、改善策を提案する。	

## 【活用事例 1】

### 新体力テスト

自己のテスト結果を分析し、高めたい体力要素を決め、適した運動を考える。定期的にテストを行い、改善を行う。

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・年度ごとの記録となるため、経年変化がわかりづらい。
- ・数字での記録のみだと、変容がつかみづらい。

### ○端末の活用例

- ・定期的にテストを実施し、記録を「スプレッドシート」に入力する。グラフ等で示すことで変化がつかむことができる。
- ・新旧後も同じデータを活用することで、経年での変化も理解できる。
- ・体力要素に応じて考えた運動を動画で撮影し、学級や学年を超えて活用できる。

### ○指導のポイント！

- ・自己の体力的課題に適した運動を実施し、効果を得ることで、運動技能に関わらず、運動の効果を実感することができる。
- ・多くの運動例から、自分の好きな運動を見つけることができる。
- ・日常での運動習慣づくりにもつなげることができる。

## 【活用事例 2】

器械運動 「マット運動」

自己の課題に適した手本や練習方法を見つけ、練習に活用する。

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・示される手本や練習方法が限られる。
- ・写真では、動きのイメージがつかみづらい。

### ○端末の活用例

- ・自己の課題に適した映像を探し、手本として活用する。
- ・自己の動きを撮影し、手本と見比べ、課題を見つける。

### ○指導のポイント！

- ・自己の課題に適した手本や練習方法を考えることで、それぞれの技能に適した活動を選ぶことができる。

## 【活用事例 3】

ダンス 「創作ダンス」

同じカウント(秒数)で作成したダンスの映像を組み合わせて、一つの作品を完成させる。

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・音源が限られるため、個々の考えが反映されにくい。
- ・グループごとの映像を整理して保存することが難しい。

### ○端末の活用例

- ・定められたカウント数のステップ等を個人で考え、動画で撮影する。グループ内で考えたステップを持ち寄り、映像をつなげて、ダンスの構成を考える。
- ・見本のステップをつなぎ合わせ、イメージに合うダンスを搜索する。

### ○指導のポイント！

- ・少人数で音源や映像資料を使うことができ、個々の考えを反映することができる。また、表現が苦手な生徒でも、見本の映像を組み合わせることで、抵抗なくダンスの構成について考えることができる。

# 中学校 数学

## タブレット端末活用計画 数学

学年	単元	個別学習				協働学習		
		固に定めた学習	関数活用	過学習済みの学習	発見・制作	発表や話し合い	協働での発見・制作	協働制作
1年	1年 1学期	すべての内容 学習の振り返りやまとめを「スプレッドシート」を使って記入する。 授業の終わりの確認問題、小テスト、宿題問題について「オンラインドリル」を通じて、問題に気づき直し	空間図形② 【正多角形の性質】 「正多角形の性質」を用いた正多角形の性質について調査する。	平面図形 【図形の移動】 「正方形の性質」や「正方形の対角線の性質」について調査する。	平面図形 【作図】 作図の仕方について、「正多角形の作図」や「角の二等分線の作図」について調査する。	正の数・負の数 【加法】 正の数と負の数の加法について調査する。	データの活用 【データの傾向の読み取り】 データの傾向の読み取りについて調査する。	比例・反比例 【反比例の利用】 反比例の性質やグラフの読み取りについて調査する。
	1年 2学期	すべての内容 学習の振り返りやまとめを「スプレッドシート」を使って記入する。 授業の終わりの確認問題、小テスト、宿題問題について「オンラインドリル」を通じて、問題に気づき直し	確率 学習指導要領の中で、確率の学習は「確率の活用」を通じて行うことが望ましいとされている。	図形の性質の調べ方 【多角形の角】 多角形の内角の和について、「多角形の角」について調査する。	データの分析 【平均値】 データの分析について、「平均値」について調査する。	連立方程式 【連立方程式の解法】 連立方程式の解法について調査する。	式の計算 【式の値】 式の値の求め方について調査する。	1次関数 【1次関数の利用】 1次関数の性質やグラフの読み取りについて調査する。
2年	2年 1学期	すべての内容 学習の振り返りやまとめを「スプレッドシート」を使って記入する。 授業の終わりの確認問題、小テスト、宿題問題について「オンラインドリル」を通じて、問題に気づき直し	図形と証明 【中点定理の活用】 中点定理の活用について調査する。	2次方程式 【2次方程式の利用】 2次方程式の利用について調査する。	関数 【グラフ】 関数のグラフについて調査する。	円 【円周角の定理】 円周角の定理について調査する。	データの活用 【データの傾向の読み取り】 データの傾向の読み取りについて調査する。	比例・反比例 【反比例の利用】 反比例の性質やグラフの読み取りについて調査する。
	2年 2学期	すべての内容 学習の振り返りやまとめを「スプレッドシート」を使って記入する。 授業の終わりの確認問題、小テスト、宿題問題について「オンラインドリル」を通じて、問題に気づき直し	図形と証明 【中点定理の活用】 中点定理の活用について調査する。	2次方程式 【2次方程式の利用】 2次方程式の利用について調査する。	関数 【グラフ】 関数のグラフについて調査する。	円 【円周角の定理】 円周角の定理について調査する。	データの活用 【データの傾向の読み取り】 データの傾向の読み取りについて調査する。	比例・反比例 【反比例の利用】 反比例の性質やグラフの読み取りについて調査する。

### 【活用事例 1】

1年生 データの活用

- ・収集したデータの傾向を読み取る。

### ○現状の学習環境とその問題点

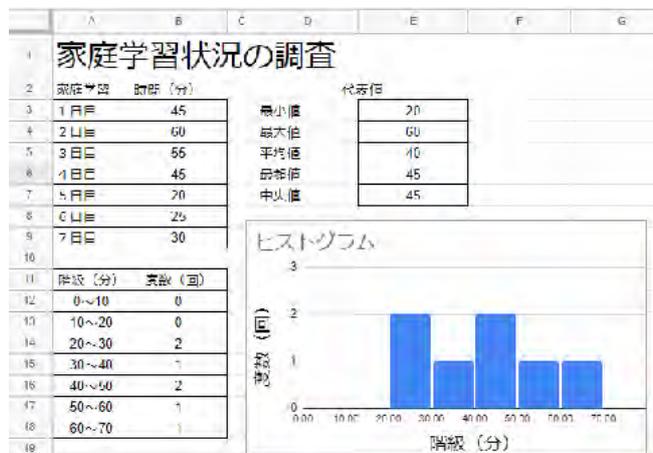
- ・手作業だと、代表値の計算やヒストグラムの作成に時間がかかってしまうため、データの傾向を分析する時間が少なくなってしまう。

### ○端末の活用例

- ・「スプレッドシート」で、表計算の関数機能を使って代表値を求めたり、グラフの作成によってヒストグラムを作ったりする。
- ・データについて分析したことを、グループで協議する。

### ○指導のポイント！

- ・表計算ソフトを使うことによって代表値の計算やグラフの作成に時間をかけず、データの傾向の分析に、時間を費やすことができ、データをどのように活用していくかを主体的に学習することができる。



## 【活用事例 2】

2年生 五角形の内角の和

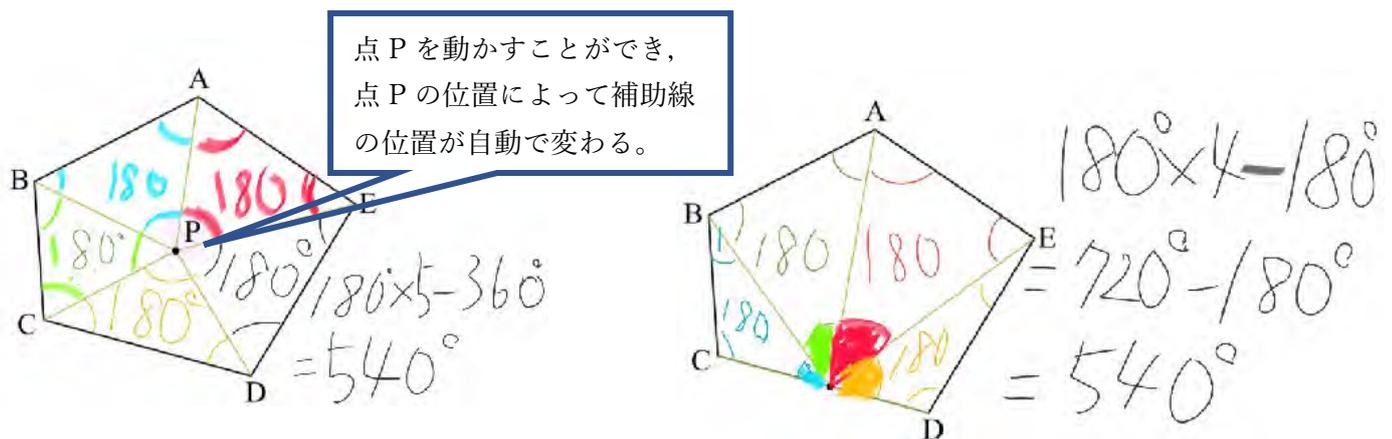
- ・五角形の内角の和について様々な方法で求める。

### ○現状の学習環境とその問題点

- ・紙の図形の中に補助線を引いて考えを引き出そうとしても、具体的な補助線のイメージがつかめないままでは、なかなか線を引こうとしない。その結果考えることを止めてしまう様子が見られた。

### ○端末の活用例

- ・「デジタル教科書」を使用し、補助線をいろいろな場所に動かすことでイメージを広げることができる。
- ・補助線が定まったら、図形をトリミングし、「Jamboard」に図を張りつけることで図に必要な情報を書き込んだり、計算式を書いたりすることができる。



出典：学校図書「中学校数学2」

### ○指導のポイント！

- ・イメージがつかめなかったものに対して、思考錯誤しながら、様々な方法を考えることができるので、見通しを持ち主体的に学習に取り組むことができる。

### 【活用事例 3】

3年生 中点連結定理の利用

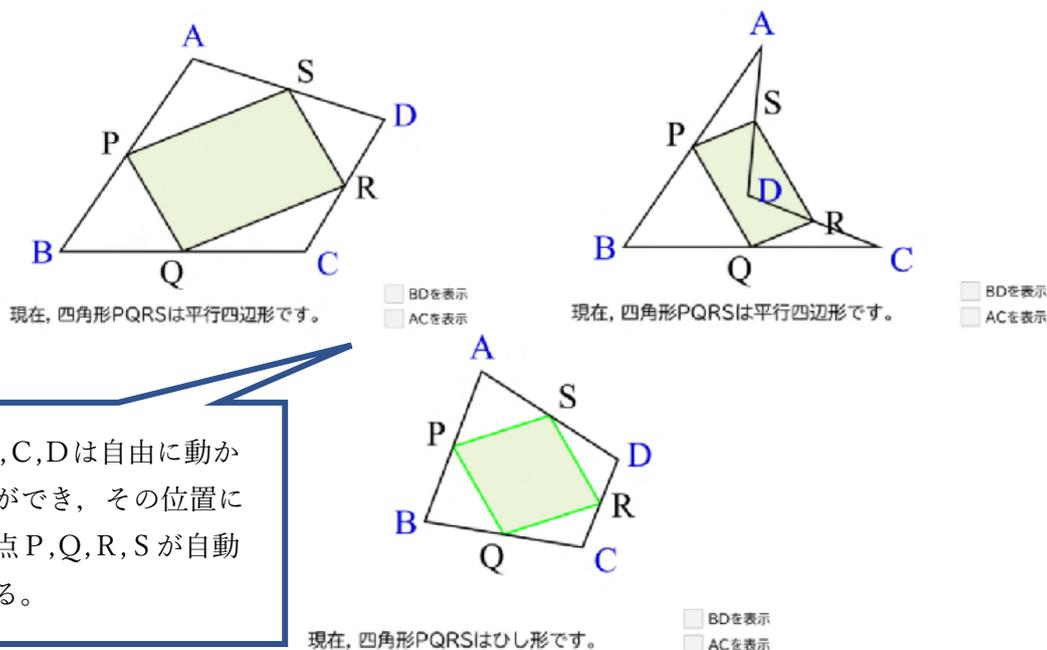
- ・ いろいろな四角形の4つの辺の中点を順に結んだときに、できる四角形について調べる。

#### ○現状の学習環境とその問題点

- ・ 様々な四角形を画いて調査していくことが必要だが、複数の四角形を画いて調べるには時間がかかってしまう。

#### ○端末の活用例

- ・ 「デジタル教科書」を使い、四角形を自由に操作し、様々な形に変形させて調査することができる。



出典：学校図書「中学校数学3」

#### ○指導のポイント！

実際に図形を操作することで、共通点を見出すことができ、なぜそうなるのだろうというところからそれを証明してみようというところへとつなげ、主体的に学習に取り組むことができる。

## タブレット端末活用計画 音楽

学年	題材 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中1	題材	リズム, 旋律づくり	日本の民謡	鑑賞	音楽の良さを表現する	表現の工夫	日本の民謡	音楽の創作
	内容	リズムチャレンジで作ったものをデジタルコンテンツ「song maker」を利用し、リズムを作ったり旋律をつくる。	「インターネット」を活用し、ソーラン節以外の日本の民謡を探し、共通点や外国の音楽との相違点などを調べる。	端末を活用して楽曲や題材の自分の聞きたいところなどを何度も繰り返し確認する。	「Jamboard」や「スプレッドシート」を活用し、音楽の授業で学んだことを活かして「薦めたい曲を選び、その曲のよさを音楽と関連付けてプレゼンを作成する。	曲のイメージやどのように歌いたいかを「スプレッドシート」に自由に書き込む。	日本以外の音楽との比較を発表し合い、気が付いた内容などを各自の「スプレッドシート」に書き込みをする。	「song maker」等コンテンツを活用して、音楽を作曲する上で反復や変化、対照などを構成し、友達とよりよい曲を作曲する。
中2	題材	歌唱活動	オーケストラの演奏	表現の工夫		表現の工夫	世界の諸民族の音楽	音楽の創作
	内容	歌唱における表情や強弱など録音によって確認を行い、課題や良いところを確認する。	オーケストラの主な楽器を、自分の課題に応じて「インターネット」で調べ、どのような楽器が存在し、演奏ができるのか、調査活動を行う。	録音した歌を聴きなおし、自分たちがどのように歌いたいか、そのためにはどうすればよいのか考える。		録音した歌を聴きなおし、自分たちがどのように歌いたいか、そのためにはどうすればよいのか考える。	音の音色や旋律の特徴を「Jamboard」を活用して話し合い、意見を整理する。	「song maker」等コンテンツを活用して、音サラダを盛り付ける音楽とサラダを食べる音楽を創作する。仲間とよりよい主題に沿った音楽を作成する。
中3	題材	歌唱活動	能		マイメロディ	生活や社会の中の音楽	レッツクリエイト	マイメロディ
	内容	歌詞の内容と旋律や強弱との関わりを理解し、曲にふさわしい表現を工夫して歌う。録音機能を活用し、課題を見付け、良い表現ができるよう取り組む。	「インターネット」を活用し、日本の伝統的な歌舞劇について調べ、どのような特徴があるのか、また、そのほかにある日本の伝統芸能について調べる。		各自で「song maker」や音楽創作ソフトを活用し、これまで学習してきた内容をもとに、まとまりのある旋律をつくる。	社会の中のものには音楽に係る仕事がたくさんあり、それらが、文化教育人々をどのように支えているか調べ、「スライド」にまとめ発表し合う。	ボディパーカッションのリズムの作成を協働で行い、「Jamboard」を活用して意見交流を行い、二人のアンサンブルを考える。	「song maker」や音楽創作ソフトを活用し、グループでこれまで学習してきた内容をもとにまとまりのある旋律をつくる。

## タブレット端末活用計画 美術

学年	題材 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中1	題材	すべての内容	すべての内容	すべての内容	表現	鑑賞	すべての内容	表現
	内容	<p>【A表現】 写真などを「スライド」に貼り付け、意図に応じて表現方法を工夫して表す。</p> <p>【B鑑賞】 「インターネット」で画像や動画、美術館のwebページなどを見ることで鑑賞を行う。</p>	<p>【A表現】 「インターネット」を活用し、主題を生み出したり構想を練ったりするための情報を集める。</p> <p>【B鑑賞】 「インターネット」を活用し、作品や作者について調べたり、美術館のwebページを閲覧するなどして、見方や感じ方を広げる活動をする。</p>	<p>【A表現】 「Chromebook描写キャンパス」でアイデアスケッチや編集場面において、タブレット上で試行錯誤をする。</p> <p>【B鑑賞】 「Jamboard」に自分で気付いたことや考えたことなどを書き込み、友達と共有したり、まとめたりする。</p>	<p>【A表現】 写真などを「スライド」に貼り付け、意図に応じて表現方法を工夫して表す。</p> <p>【B鑑賞】 制作の過程や作品を写真で撮影し、「スライド」等に貼り付け、コメントや表現意図などとともに保存していく。保存したものは、共有し、意見や感想を書き込んで伝え合う。</p>	<p>【B鑑賞】 作品の画像を「スライド」や「Jamboard」等に貼り付け共有し対話をする中で、自分にはない新たな見方や感じ方に気づき、広げられる活動を行う。</p>	<p>【A表現】 制作過程や作品を撮影し、「スライド」に貼り付け、互いに見合うことで主題や表現の意図について伝え合い、自分の見方や考え方を広げて表現に生かす。</p> <p>【B鑑賞】 「スライド」や「Jamboard」に貼り付けた一つの作品の画像などを見合う中で、それぞれの気づきや考えを共有し合う。</p>	<p>【A表現】 「Jamboard」などでそれぞれの思いや考え、意図などを共有し、話し合いながら作品を構成して一つにまとめる。</p>
中2 ・ 中3	題材	すべての内容	すべての内容	すべての内容	表現	鑑賞	すべての内容	表現
	内容	<p>【A表現】 写真などを「スライド」に貼り付け、意図に応じて表現方法を工夫して表す。</p> <p>【B鑑賞】 「インターネット」で画像や動画、美術館のwebページなどを見ることで鑑賞を行い、見方や感じ方を深める。</p>	<p>【A表現】 用いる場面や環境、心の世界などを基にして主題を生み出したり構想を練ったりするための情報を「インターネット」を活用し、集める。</p> <p>【B鑑賞】 「インターネット」を活用し、作品や作者について調べたり、美術館のwebページを閲覧するなどして、見方や感じ方を深められる活動を行う。</p>	<p>【A表現】 「Chromebook描写キャンパス」でアイデアスケッチや編集場面において、タブレット上で試行錯誤をする。</p> <p>【B鑑賞】 「Jamboard」に自分で気づいたことや考えたことなどを書き込み、友達と共有したり、まとめたりして、見方や感じ方を深める。</p>	<p>【A表現】 写真などを「スライド」に貼り付け、意図に応じて表現方法を工夫して表す。</p> <p>【B鑑賞】 制作の過程や作品を写真で撮影し、「スライド」等にコメントや表現意図などとともに保存していく。保存したものは、共有し、意見や感想を伝え合う。</p>	<p>【B鑑賞】 作品の画像を「スライド」や「Jamboard」等に貼り付け共有し対話をする中で、自分にはない新たな見方や感じ方に気づき、深められる活動を行う。</p>	<p>【A表現】 制作過程や作品を撮影し、「スライド」に貼り付け、互いに見合うことで主題や表現の意図について伝え合い、自分の見方や考え方を深めて表現に生かす。</p> <p>【B鑑賞】 「スライド」や「Jamboard」に貼り付けた一つの作品などを見合う中で、それぞれの気づきや考えを共有し合う。</p>	<p>【A表現】 「Jamboard」などでそれぞれの思いや考え、意図などを共有し、話し合いながら作品を構成して一つにまとめる。</p>

## タブレット端末活用計画 技術

学年	題材内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
A 材料と加工の技術	学習内容	製作のための技能 (木材・金属・プラスチック)	材料の特徴について 構造を丈夫にする技術	作業記録(学習カード)	製図 作品カード	設計	設計	設計
	内容	工具の扱いなど、手本の動画(教科書QRコード動画)を確認して製作に取り組む。	「インターネット」を使用して、材料の特徴や構造を丈夫にする技術を調べ、製作品の設計の際に活用する。課題解決に向けたより良い方法やコツを調べ「ドキュメント」にまとめる。	「スプレッドシート」を使って、その日の授業(作業)のポイントや、出てきた課題について振り返りを記入し、改善策等について考え、記録する。	【製図】 「木工作図ツール」を用いて、製作する製作品を製作用に表す。 【作品カード】 「ドキュメント」を使って写真付きで、作品カードにまとめる。	自分の設計の課題をグループ別に「スプレッドシート」に入力し、構造や機能について意見・考えを共有する。	「Jamboard」を使用して、構造や機能についての課題に対しての意見や提案を共有して、課題解決につなげる。トレードオフが生じた場合は、優先すべき視点など最適化に向けて検討する。	「Jamboard」を使用して、まとめたグループ内の設計の構造や機能についての主な課題解決について、優先すべき視点など最適化に向けた様々な考え方をまとめ、設計の参考にする。
B 生物育成の技術	学習内容	育成計画	病気・害虫などとその対策	育成記録(学習カード)	育成計画とまとめ	育成記録	育成記録	育成記録
	内容	「ドキュメント」や「スプレッドシート」を使って、育成目標から育成計画を立てる。	成長過程の中で、自分の育成物の状態を確認し、葉が変色したり、成長が遅い苗があるなど、トラブルが生じた場合、その原因や対策を「インターネット」でも調べ、処置方法について「スプレッドシート」にまとめる。	「ドキュメント」や「スプレッドシート」を使って育成記録として、育成状況や気付いたことについて写真なども含め記録する。	「スライド」を使用して、育成記録をもとに、育成を終えて、学習のまとめを作成する。	「スライド」を使用して、育成記録のまとめを発表し、育成中に出た課題について改善策等を「スプレッドシート」を使用して共有する。	「Jamboard」を使用して、育成中に出た課題について改善策等を共有する。	「スライド」を使用して、育成記録をもとに、育成を終えて、学習のまとめをグループとしてまとめを作成する。
C エネルギー変換の技術	学習内容	電気機器の保守点検	エネルギー変換・エネルギーの利用について	学習カード	電気機器の保守点検	エネルギー変換・エネルギーの利用について	エネルギー変換・エネルギーの利用について	エネルギー変換・エネルギーの利用について
	内容	保守点検で使用する工具や機器の扱いなど、手本の動画(教科書QRコード動画)を確認して点検や電気回路製作に取り組む。	「インターネット」を使って、身の回りにあるエネルギー変換の技術や、電気エネルギーなどの利用について情報を得たものを「ドキュメント」や「スプレッドシート」にまとめる。	「スプレッドシート」を使って、その日の授業(作業)のポイントや、出てきた課題について振り返りを記入し、改善策等について考え、記録する。	身近な電気機器の回路を調べ、「回路シミュレーター」で再現して、回路の仕組みを確認する。	「スライド」を使用して、グループ内で、発電方法について調べ、それぞれのメリット、デメリットについて調べたことを共有する。	国(地域)に合ったよりよい発電方法を考える活動で調べた国(地域)の情報や発電状況から「Jamboard」を使用して、問題解決に必要な課題をグループで検討して設定する。	「スライド」を使用して、グループでまとめた意見を発表する。また、他の人の発表を通じて、グループで導いた解決策がどの程度最適であるのか考え、評価し、修正する。
D 情報の技術	学習内容	プログラムの構造と表現	情報セキュリティと情報モラル	学習カード	計測制御・双方向性のあるプログラミング	情報セキュリティと情報モラル	計測制御・双方向性のあるプログラミング	計測制御・双方向性のあるプログラミング
	内容	課題で利用しているプログラミングについてサンプルプログラムなどを「インターネット」で調べて、それを手本に制作をすすめる。	「インターネット」を使って情報セキュリティ対策と現状、情報モラルと著作権について身近な問題の情報を得たものを「ドキュメント」や「スプレッドシート」にまとめる。	「スプレッドシート」を使って、その日の授業(作業)のポイントや、出てきた課題について振り返りを記入し、改善策等について考え、記録する。	・センサー等を利用した機器を制御するプログラムの作成を行う。 ・情報通信ネットワークを利用した双方向コンテンツのあるプログラムの作成を行う。	「スプレッドシート」を使用して、身近な情報セキュリティや情報モラルの問題に対し、各自で対策や、生活の中でどう意識していくことがよいのか意見や考えを記入する。	「スプレッドシート」に各自作成中のプログラムや課題を共有し、解決に向けての意見やアドバイスを書き込んでもらい作成のヒントとする。	グループ内で各自のプログラムの課題について共有し、お互いの案をもってプログラムの改編(デバッグ)を行い、優先すべき視点など最適化に向けた様々な考え方を知り、プログラムを完成、発表する。

## タブレット端末活用計画 家庭

学年	題材 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
A 家族・ 家庭生活	学習内容	【幼児とのかかわり】 【家庭生活と地域のかかわり】	【幼児とのかかわり】 【家庭生活と地域のかかわり】	【幼児とのかかわり】 【家庭生活と地域のかかわり】	【幼児とのかかわり】 【家庭生活と地域のかかわり】	【幼児とのかかわり】 【家庭生活と地域のかかわり】	【幼児とのかかわり】 【家庭生活と地域のかかわり】	【幼児とのかかわり】 【家庭生活と地域のかかわり】
	内容	【幼児のおもちゃづくり】 裁縫道具の扱いなど、縫い方の動画(教科書QRコード動画)を確認して製作に取り組む。	【幼児のおもちゃづくり】 「インターネット」を使用して、発達段階に応じたおもちゃの例や遊びの意義について調べ、「ドキュメント」にまとめる。	【幼児のおもちゃづくり】 ・おもちゃ製作に必要な裁縫技術等を動画などを「インターネット」で検索して振り返り確認して、気づいたことを「ドキュメント」にまとめる。	【幼児のおもちゃづくり】 「スプレッドシート」、「ドキュメント」を使用して、製作過程を写真を交えてまとめる。	「スプレッドシート」を使用して、ふれあい体験での注意点や使うものなど準備することについて意見を記入する。 ・SDGsと家庭生活について実践できる身近な取り組みについて「スプレッドシート」に意見を記入する。	「Jamboard」を使用して、ふれあい体験で感じたことの意見を出し合い、学んだことをグループとしてまとめる。 ・SDGsの中で中学生が身近に取り組めるなことを「スプレッドシート」にまとめる。	「スライド」を使用して、ふれあい体験で学んだことをグループでレポートにまとめる。
B 衣食住の生活	学習内容	【食生活】【衣生活】	【食生活】【衣生活】	【食生活】【衣生活】	【食生活】【衣生活】	【住生活】	【住生活】	【住生活】
	内容	【食】 ・切り方などの動画を確認して製作に取り組む。 【衣】 ・縫い方やミシンの使い方など動画を確認して製作に取り組む。	「インターネット」を使用して、「ドキュメント」にまとめる。 【食】 ・地域の食文化、郷土料理について調べる。 【衣】 ・洗濯洗剤の種類や用途と成分について調べる。 ・和服の文化について調べる。	【食】 「スプレッドシート」を使用して、栄養バランスを考えた献立を食品群別に表にまとめる。	【食】 「スプレッドシート」に1日の献立、調理計画を作成する。 ・「祖父母が喜ぶ食事づくり」を課題に「スライド」でまとめる。 【衣】 浴衣の着付け体験で学んだことを「ドキュメント」にまとめる。	【住】 「スプレッドシート」を使用して、住まいのはたらきと安全について、生活の中で気づくことを意見交換してまとめる。	【住】 「Jamboard」を使用して、災害時の避難所生活における課題と出し合い、中学生ができることについての意見を整理する。	【災害への備え】 「スライド」を使用して、家庭内や地域における災害の備えについて考え、グループで中学生ができることをまとめる。
C 消費生活・環境	学習内容		【購入・支払いと生活情報】	【家庭生活と消費】	【家庭生活と消費】	【消費者被害と消費者の自立】	【消費者被害と消費者の自立】	【消費者被害と消費者の自立】
	内容		「インターネット」を用いて、「ドキュメント」、「スプレッドシート」にまとめる。 ・暮らしの中のマークについて調べる。 ・売買契約について調べる。 ・いろいろな支払方法や消費者トラブル例について調べる。	「スプレッドシート」を使用して、中学校に入学したときにどのような費用がかかったか支出表にまとめてみよう。	「スライド」を使用して、「我が家の新しい電気掃除機を選ぶ」について、購入に向けての計画や課題などをまとめる。	「スプレッドシート」を使用して、消費者被害について、それぞれが調べた内容を共有して意見交換する。	「Jamboard」を使用して、消費者被害とその対策について、意見交換してまとめる。	「スライド」を使用して、中学生の消費者被害についてまとめ、被害にあわないための対策をまとめる。

## タブレット端末活用計画 特別の教科 道徳

学年	単元 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中 1	単元	全教材	ニッポニア・ニッポン			全教材	おはよう	環境先進国江戸
	内容	生徒自身の授業記録や感想を「スプレッドシートやドキュメント」等を活用し、保存蓄積する。 →生徒が学びを振り返ることにより、自己成長を感じることができる。 →教師にとっては生徒の学びを見取り評価に生かせる。	「インターネット」を活用し、絶滅危惧種・日本固有種について調べまとめる。			自分とは異なる意見をもつ他者と議論することを通して道徳的価値観を多面的・多角的に考える。「スライド」を用いて、 →自分の考えを端末に入力→端末で他者の考えを知る→相互の考えについて議論する。→全体の考えを共有	自分のなかでの「挨拶」についての意見を持った上で、「スライド」を利用してグループ内の意見・考えを共有し、意見整理を行う。	江戸時代に「循環型社会」についてグループでまとめる。「Jamboard」を活用し、同時並行で作業を進めることにより、更なる理解が深まり、より質の高い学習が期待できる。
中 2	単元	全教材	ガラスの地球を救え			全教材	こんなとき、どうしたらいいの？	
	内容	生徒自身の授業記録や感想をクラウド上に保存蓄積する。 →生徒が学びを振り返ることにより、自己成長を感じることができる。 →教師にとっては生徒の学びを見取り評価に生かせる。	「インターネット」を活用し、世界や日本国内で起きている環境問題等について調べまとめる。			自分とは異なる意見をもつ他者と議論することを通して道徳的価値観を多面的・多角的に考える。「スライド」を用いて、 →自分の考えを端末に入力→端末で他者の考えを知る→相互の考えについて議論する。→全体の考えを共有	自分のなかでの「障害」についての意見を持った上で、「スライド」を利用してグループ内の意見・考えを共有し、意見整理を行う。	
中 3	単元	全教材	臓器移植をめぐる命と心			全教材	「支え合いは当たり前」	MOTTAINAI
	内容	生徒自身の授業記録や感想をクラウド上に保存蓄積する。 →生徒が学びを振り返ることにより、自己成長を感じることができる。 →教師にとっては生徒の学びを見取り評価に生かせる。	「インターネット」を活用し、臓器移植について調べどのような問題があるかまとめる。			自分とは異なる意見をもつ他者と議論することを通して道徳的価値観を多面的・多角的に考える。「スライド」を用いて、 →自分の考えを端末に入力→端末で他者の考えを知る→相互の考えについて議論する。→全体の考えを共有	自分のなかでの「差別」についての意見を持った上で、「スライド」を利用してグループ内の意見・考えを共有し、意見整理を行う。	3RやSDGsについてグループでまとめる。「Jamboard」を活用し、同時並行で作業を進めることにより、更なる理解が深まり、より質の高い学習が期待できる。

## タブレット端末活用計画 総合的な学習の時間・特別活動

学年	単元 内容	個別学習				協働学習		
		個に応じた学習	調査活動	思考を深める学習	表現・制作	発表や話し合い	協働での意見整理	協働制作
中1	単元	朝の会・帰りの会	各活動	学習カード・記録	キャリア・パスポート	学級会	生徒総会	班ポスターの制作
	内容	「スプレッドシート」を使って、教科連絡の記入、提出物や持ち物の記入、1日の目標や1日の反省を記録する。(特活)	「インターネット」を使って、課題解決のための必要な情報を収集する。(総合・特活)	「スプレッドシート」を使って、各行事の目標や反省をまとめ、改善点等について考える。(特活)	「ドキュメント」や「スプレッドシート」を使って、キャリアパスポートを作成する。(特活)	学期の反省を行うにあたって、班などでまとめた意見を「スライド」を使って、全体の場で発表する。(特活)	生徒総会の資料の読み合わせにおいて、議事に関する質問や意見を「スプレッドシート」を使って整理する。(特活)	「ドキュメント」を使って、個別に作ったものを最後にまとめ、1つのポスターを制作する。(特活)
中2	単元	朝の会・帰りの会	各活動	キャリア教育	学期の振り返り	旅行・集団宿泊的行事	各活動	3年生を送る会
	内容	「スプレッドシート」を使って、教科連絡の記入、提出物や持ち物の記入、1日の目標や1日の反省を記録する。(特活)	「インターネット」を使って、課題解決のための必要な情報を収集する。(総合・特活)	自分の興味のある職業について調査したものを、「ドキュメント」や「スプレッドシート」を使ってまとめ、これからの自分の進路設計について考える。(特活)	「ドキュメント」を使って、学期の振り返りを制作する。(特活)	行事が終了した後に「スライド」を使ってレポートを作成し、発表する。(特活)	グループでの話し合いを「Jamboard」を使って意見整理する。(特活・総合)	発表に必要な資料を「スライド」を使って協働で作成する。(特活)
中3	単元	朝の会・帰りの会	各活動	各活動	進路学習	各活動	合唱コンクール	卒業文集・寄せ書き
	内容	「スプレッドシート」を使って、教科連絡の記入、提出物や持ち物の記入、1日の目標や1日の反省を記録する。(特活)	「インターネット」を使って、課題解決のための必要な情報を収集する。(総合・特活)	各活動の中で情報収集したものを、「Jamboard」を使って、比較・分類する。(総合)	高校見学の記録を「ドキュメント」を使って制作する。(特活)	各活動の中で、自分で調査・分析したことを「スライド」で作成し、発表する。(総合)	学級の合唱風景を録画し、合唱の改善点について「Jamboard」を使って意見整理をする。(特活)	「ドキュメント」を使って個別に作ったものを最後にまとめ、文集や寄せ書きを制作する。(特活)





**2021年発行**

**柏市教育委員会指導課**