

【取組内容④】 全職員で作成する職員室情報ボード

教務主任入力
全体

教頭入力
行事の延期

学級担任入力
ALTの時間変更

清掃担当入力
明日の持ち物

行事担当入力
事前指導の依頼

11月13日（月） 業前日課

第5回クラブ活動

- ▶ **落葉拾い1年生⇒延期（11/27へ）**
- ・ 体重測定5-8組 3限
- ・ 6-2児童表彰式20分放課（校長室）
- ・ 15:50～**打合せあり**

★教育相談・読書週間・落ち葉拾い週間（～12/6）

SC	学年下校
1限	4-3
2限	
3限	
4限	1-2
5限	4-1
6限	4-2

月間	教育相談・読書・落葉週間
<p>【見通し】 11/14(火)芸術鑑賞会 11/16(木)にっこりタイム</p>	

【係の先生から】

- ・ 明日は、3年生の落ち葉拾いです。持ち物に軍手と連絡をお願いします。
- ・ 明日の芸術鑑賞会の事前指導をお願いします。また、座布団が必要な場合は連絡してください。

職員室情報ボードに表示されている本日の予定

昨年度までは、職員室の黒板に日付や当日の予定を教務主任がチョークで書いていました。今年度から、職員室前方の大型モニターに、Googleスライドで作成した本日の予定を表示しています。このスライドのURLを全職員に共有しているので、職員は職員室以外からも閲覧することができます。また、編集権限を全職員に付与しているので、必要事項を誰でも追記・修正することができます。「朝の忙しい時間帯に教室からも確認できる」「職員室に行かなくても最新情報が分かる」と、職員からは肯定的な声が多数上がっています。

リーディングDXスクール事業【実践事例】

春日井市立松原小学校（愛知県）【協力校】

【取組内容②】 4学級同時に行う、校内オンラインを活用した外部講師による焼き物づくりの学習



送信教室のようす



受信教室のようす

外部講師を招き、5年生4学級同時に焼き物づくりの学習を行いました。その際、Google Meetを活用しました。送信教室は、カメラ、マイク、Chromebookを設置し、映像と音声を受信教室に届ける形で実施しました。外部講師が粘土を用いて手本を示す際には、手元を大きく映して児童に見えるようにしました。

本来であれば、各学級3時間、計12時間、外部講師の方にお越しいただく必要があります。しかし、この形であれば3時間で4学級実施することができます。依頼が難しい学年規模の大きい学校でも、様々な外部講師の方に来ていただくことができます。また、Meetの録画機能を用いて録画をしました。当日欠席した児童も、後日、動画を見ながら焼き物づくりをすることができました。



児童の作例

【取組内容③】 「端末活用プラスα」の配付による家庭での自主的な学習の促進

2～4年生 家庭での学習端末活用 プラスα

令和5年5月 春日井市立松原小学校

4月に紙面でお知らせしましたように、端末を使った学習をご家庭でも進めていけるよう、今年度も学習端末の持ち帰りをを行います。各学級や学年からも課題が出ますが、その他の内容についてもご家庭で取り組んでいただくことができます。

ご家庭でのプラスαの活用例を以下にご紹介いたします。ぜひお子さんと相談いただき、端末を学習の道具として、より効果的に使っていただけたら幸いです。

1 AIドリル

どの学年、どの教科の学習にも取り組んでいただくことができます。苦手分野を克服し、得意分野をさらに伸ばせるよう、お子さんに適した内容に取り組ませてください。

2 キーボード入力練習

中学年以降では、キーボード入力は必須の技能となります。学校では、[キーボード入力練習](#)などのサイトを利用して学習をしています。また、箸や鉛筆を使う際に正しい持ち方が大切のように、キーボード入力も正しい指づかい（ホームポジション）が重要です。入力の速さに加え、指づかいについてもご家庭でもご支援いただけると助かります。

3 学習動画

学習内容の補充や、お子さんが関心をもった内容について学べる動画を視聴することができます。

【NHK for School】

Googleの検索窓に「NHK for School」と入力していただくことでNHKが作成した様々な動画を視聴することができます。検索機能を使うことで、学年・教科に対応した動画を見つけることができます。



2～4年生版（一部）

<Google スライドやドキュメントを使ったその他の学習・活動例>

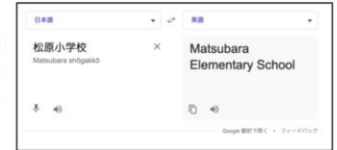
- ・ 興味をもったニュース記事をまとめる
- ・ 植物や生き物等の観察記録、読書記録をつける
- ・ 家族旅行の計画やしおりをつくる

5 教科書等の二次元コードを読み取る

現在使用している教科書には、二次元コードがついています。動画やアニメーション映像、ドリル学習等のリンクとなっています。カメラを起動させ、二次元コードを読み取るマークをタップのうえ、ご利用ください。

6 インターネット検索・翻訳

子どもは様々なことに興味をもちます。以前、自宅の近くでたぬきを見かけたと言って「愛知 野生動物」と検索している子がいました。またある子は、「画数の多い漢字」を友達と検索し合っていました。そのような、ちょっとした活動が子どもの興味・関心を広げることに繋がります。また、近年、外国語の学習が小学校でも教科となりました。「この言葉、英語で何というの？」とお子さんが疑問に思ったら、Google 検索で「翻訳」と入れ、翻訳機能を使うのも良いと思います（右図）。「疑問→調べる→わかる」というプロセスを繰り返すことで、お子さんの「もっと知りたい」という知的好奇心が高まるのではな



7 プログラミング

学習端末には、[Scratch](#)等のプログラミングソフトが入っています。これはコードを書くものではなく、ブロックを組み合わせることでコンピュータに指示をし、意図する作業を実行させるものです。とはいえ、高学年になると様々なブロックを高度に組み合わせて素晴らしいプログラムを組む子もいます。ただし、気をつけていただきたいことがあります。人が作ったプログラムを体験することもできるため（ゲーム含む）、活用される場合は、利用時間や「人が作ったゲームで漫然と遊ばない」

5、6年生版（一部）

端末持ち帰りを始めると、保護者の方から「なぜ重たい端末を毎日持ち帰らせるのですか」と、質問をいただくケースがあります。また、担任の先生からも「毎日、端末を使った課題を出すのは大変です」と相談をいただくことがあります。本校では、「端末活用プラスα」を2年生以上の家庭に配付し、学習端末持ち帰りの意義を伝えると同時に、学校から課題が出なくても各家庭で自主的に活用してもらえよう活用事例を示しています。本校では、本文書の配付によって各家庭の理解を得て、2年生以上で日常的に端末の持ち帰りをを行っています。