

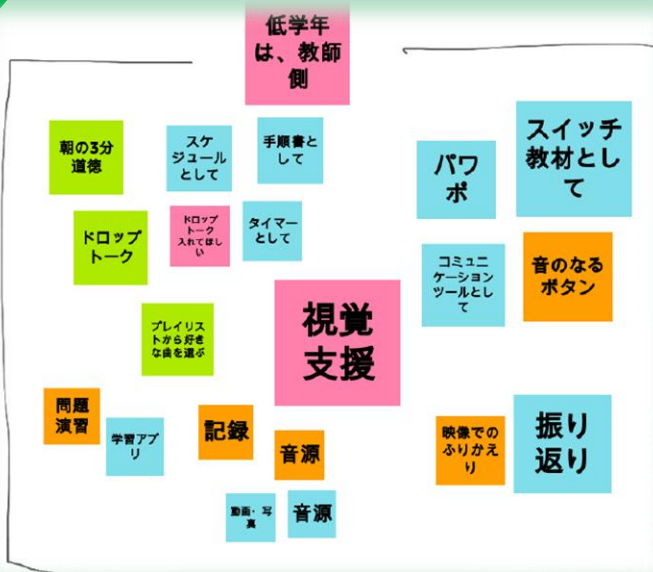
研究だより第2号



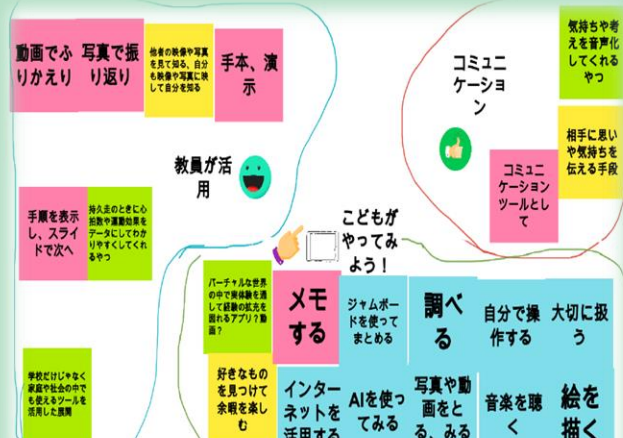
今年度の研究が5月19日（金）からスタートし、第2回目が終わりました。
今回は「具体的なICT活用について」各学年で話し合い、学習指導におけるICT活用の方向性を決めたことと思います。児童生徒がコミュニケーションツールとして使ったり、調べ学習の一環として活用したりと様々な意見が出ました。話し合いで出た意見を元に、次回は指導案作成に取りかかる予定です。次の研究日は7月21日（金）となっていますのでよろしくお願いします。

学年研②（6/16）

「生きる力」を育む具体的なICT活用について（小低）



小学部1年



小学部2年

「生きる力」を育む具体的なICT活用について (小中・小高)

挙手ボタ
ン

書式を同
じに

お手本を
動画で提
示する。

映像や動画
に撮って、
動きを見返
す

全員がタブレット端末を利用している場合は、AirDropなどを使い端末上で情報共有できるようにする。

主体的に進められるよう、キーノートで進行表を用意し、スライドして、進行する

The diagram is a hand-drawn flowchart on a grid background, illustrating the structure of a presentation titled 'マンガの世界へようこそ' (Welcome to the World of Manga). The central element is a red circle containing the text '授業の3つ近回り' (3 Close Proximities of the Lesson). Three arrows radiate from this central circle to three rectangular boxes, each representing a different 'proximity' or approach to the topic.

- Top Box (Yellow):** Titled '友達の紹介動画を見て keynoteで' (After watching an introduction video from a friend, use the keynote). The text below it says '自分の行動を動画などで取り入れる' (Incorporate one's own actions into videos, etc.).
- Bottom Box (Green):** Titled '漫画家さんの話を、授業で取り入れる' (Incorporate the stories of manga artists into the lesson). The text below it says '自分達の話を、授業で取り入れる' (Incorporate our own stories into the lesson).
- Right Box (Blue):** Titled '本物の漫画家さんや漫画家さんになりきって、授業で取り入れる' (Incorporate real manga artists or role-play as manga artists into the lesson).

Surrounding the central circle and boxes are handwritten notes in Japanese:

- Top left: '授業の始めにおおむねの趣旨を話しておく' (At the start of the lesson, explain the general purpose).
- Top right: '友達のおやつとところを紹介する' (Introduce friends' snacks and places).
- Middle left: '東島をがいていこい子もたちの変化を言て発表してまとめる' (Draw Hoshima, let the children also talk about changes and present them together).
- Bottom right: A large handwritten signature '余昭' (Yoshizaki).

授業③

授業の振り返りを写真や動画で行う

反復の紹介動画を
keynoteで

自分の行動を動物
などで振り返る
一冊を身につけよう

心、心包膜、冠脈も
腫大を来する。その

● 痛風を治すには尿酸を減らすこと。
● 尿酸を減らすには薬を飲む。
● 痛風を治すには薬を飲む。
● 痛風を治すには薬を飲む。

[illegible]

余霞

余暇の時間
YouTubeではな
い使い方。
神経衰弱とかポ
ードゲームをICTで

身刃自位

ボクがモシの成績を
アゲ！を言って
喜ぶのを聞いてい
る。

自分の実を
隠して感情

ルール

●「おれ、しやアアに、ダン
スやの勉強をする。」

二階の和室にアクリルで壁

育ちや環境などで
一ノ木を育てる

經濟學

対し、一文字ずつ言葉を言わせ、それを聞いて理解できるかどうか

7/2/20

U.S.

アナログとの併用でより効果

選取肢を
使って意思

ה' באר

人

賽走

三

— 100 —

ては、
ては、
ては、

1.5分

「生きる力」を育む具体的なICT活用について(中学部)



- 【0616 学年研②】