

令和3年度
青森県総合学校教育センター センター研究

体育科・保健体育科の学習指導における 1人1台端末の活用に関する研究

～体育・保健体育における1人1台端末を活用した学習指導モデルの作成～

「第1版」



よろしければお試しいただき、
二次元コードにてお声をお聞かせください。



【体育・保健体育グループ】

目 次

- 1 研究テーマ設定の理由 P 1
- 2 研究の目的 P 1
- 3 研究方法 P 1
- 4 主に使用しているアプリケーション P 2 ~ P 3
- 5 体育・保健体育における 1 人 1 台端末を活用した学習指導モデル . . . P 4 ~ P 15

体育科・保健体育科の学習指導における1人1台端末の活用に関する研究 ～体育・保健体育における1人1台端末を活用した学習指導モデルの作成～

【作成者】◎リーダー：畑山紘輔（高校教育課）

木村勇也（義務教育課） 佐藤幸広・平川淳一郎・根城亮輔・山口星（教育相談課）

1 研究テーマ設定の理由

中学校学習指導要領第7節保健体育第3指導計画の作成と内容の取扱いの2の(3)において「第2の内容の指導に当たっては、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を積極的に活用して、各分野の特質に応じた学習活動を行うよう工夫すること。」、高等学校学習指導要領第6節保健体育第3款各科目にわたる指導計画の作成と内容の取扱いの2の(2)において「各科目の指導に当たっては、その特質を踏まえ、必要に応じて、コンピュータや情報通信ネットワークなどを適切に活用し、学習の効果を高めるよう配慮すること。」とある。

新学習指導要領の実施に基づき、3つの資質・能力をバランスよく育成するため、児童生徒や学校の実態に応じ、体育・保健体育の特質や学習過程を踏まえて、教材・教具や学習ツールの一つとして1人1台端末を活用し、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善が求められている。

また、令和2年9月に文部科学省から出された「各教科等の指導におけるICTの効果的な活用に関する参考資料」においては、体育・保健体育では「記録をデータ管理し運動への意欲をもち、新たな課題設定に役立てる」とされており、1人1台端末を効果的に活用することで、これまでの自己の学びの記録を蓄積・管理し、それらを比較することで伸びを実感したり新たな課題を設定したりできるなど、効果的に活用することが述べられている。

そこで、本研究では、ICT機器及び1人1台端末を活用する場面を、様々なソフトウェアやアプリケーションを使用した学習指導モデルを作成し、体育・保健体育における資質・能力の育成に寄与できるのではないかと思い、本テーマを設定した。

2 研究の目的

これまでも、体育の授業においては、カメラやビデオカメラといったICT機器を使用した、技能分析を中心とした活用事例は報告されている。このような実践の蓄積と1人1台端末の最適な活用の組み合わせを実現させることが求められているため、本研究では、気軽に使用できるような活用の仕方を含めた学習指導モデル例を作成することで、体育・保健体育における主体的・対話的で深い学びを実現することができるような一助となることを目的としている。また、体育・保健体育の指導内容においては、小学校から高等学校までの12年間を見通して、発達の段階のまとまりを踏まえながら作成している。

3 研究方法








1人1台端末を活用した学習活動において、体育・保健体育における1人1台端末の効果的な活用について、先行研究や文献を収集・分析し、新たに学習指導モデルを作成し、提案する。

4 使用しているアプリケーション

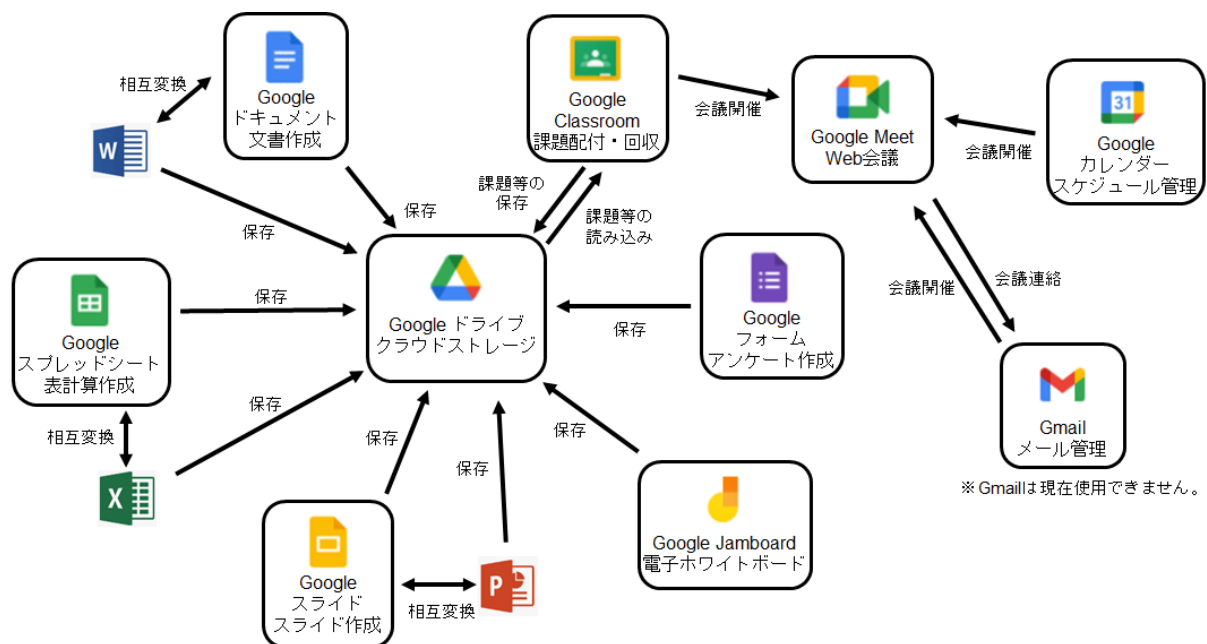
①Google Workspace for Education

Google (Google Workspace for Education)

Google の提供するグループウェアとして利用可能な組織向けオンラインアプリケーションセットです。高度なセキュリティと 99.9% の稼働率が保証されたクラウドコンピューティングサービスのことで、Google Workspace を無償・低価格で利用できる教育機関向けのサービスになります。

機能	アイコン	内容
Google ドライブ		クラウドストレージ（インターネット上でファイルを共有するサービス）
Google Meet		オンラインでの音声・ビデオ会議
Google ドキュメント		共同編集可能な文書作成ツール（マイクロソフト社だと Word にあたる）
Google スプレッドシート		共同編集可能な表計算ツール（マイクロソフト社だと Excel にあたる）
Google フォーム		アンケートやテスト作成ツール
Google Jamboard		電子ホワイトボードツール
Google Classroom		授業のための課題の監理、コミュニケーションツール

〈Google Workspace の利用イメージ〉



②ロイロノート SCHOOL



教室内でインターネットを使って学習支援を行うためのプログラム・システム・アプリです。ロイロノートは、元々は遠隔授業を支援するものではなく、授業中にインターネットを通して生徒同士が情報共有をしながら学習を行うためのシステムです。一人一人の生徒がパソコンやタブレットを持ち、そこに示された課題に個人やグループで取り組み、その結果を提出します。提出された課題は生徒同士で画面上で共有することもできます。これらの作業を、パソコン内や校内のサーバー内で行うのではなく、インターネット上の同社サーバーで行うのが特徴です。

機能	イメージ	内容
ノート回収		ノートを写真にとって提出できる
動画共有		撮影した授業の動画を教員や他の生徒に直接送ることができる
意見共有		提出箱に集まった意見をクラス全員で確認できる
ペーパーレス		作成した資料データをそのまま配布できる

<https://n.loilo.tv/ja/> より引用

③その他のアプリ

・ウゴトル



<https://ugotoru.com/> より引用

・遅カメ



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kohshin.delaycamera&hl=ja&gl=US> より引用

5 体育・保健体育における1人1台端末を活用した学習指導モデル（例）

【体育】

①実態把握

- ・ Forms のアンケート機能を活用して、クラスの課題を把握する。

②技能分析

- ・ Jamboard のホワイトボード機能を活用して、技能のコツを共有する。
- ・ Jamboard のホワイトボード機能を活用して、技の流れを確認する。
- ・ ウゴトルの動画再生機能を活用して、動きを分析する。
- ・ 遅カメの動画再生機能を活用して、動きを分析しよう。
- ・ スプレッドシートの表計算機能を活用して、自分のペースを見つける。
- ・ ロイロノートのシートを活用して、動きを把握する。

③発表・振り返り

- ・ スライドのプレゼンテーション機能を活用して、互いの成果を共有する。
- ・ Forms のアンケート機能を活用して振り返りをする。
- ・ スプレッドシートに分析結果をまとめる。
- ・ ロイロノートの提出箱を活用して、技能を評価する。

【保健】

①実態把握

- ・ Forms のアンケート機能を活用して、クラスの課題を把握する。

②発表・振り返り

- ・ Jamboard のホワイトボード機能を活用して、発表する。

※作成した学習指導モデルに対するお声をお聞かせください。

以下の二次元コードから、アンケートに御協力ください。

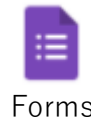


分野/科目	体育	Forms のアンケート機能を活用して、生徒の実態を把握しよう
領域/単元	全領域	
学習過程	導入	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	大型提示装置

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



2 それをどう使う

- ・教師が事前に把握した内容をフォームに作成し、Classroomに課題として配布する。
- ・児童生徒がアンケートを入力後、結果を基に、教師が学習内容の設定に役立てる。
- ・結果を大型提示装置などに視覚的に提示すれば、全員で状況を共有することができ、今後に見通しを持てるようになることや運動の多様な楽しみ方の実現に向けた、児童生徒の学習観を整理する。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before

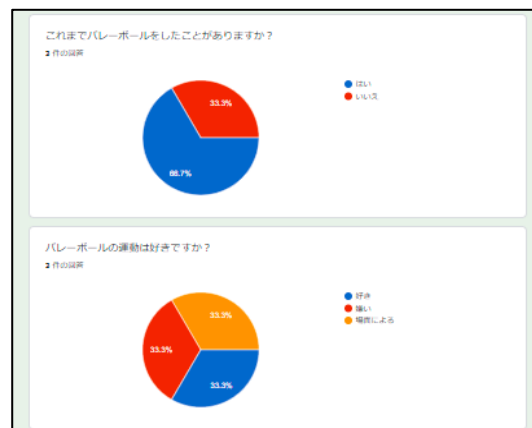
- ・データを管理、集計するのが大変だった。
- ・資料としてまとめることに時間がとられた。また、文字情報による内容の提示がほとんどだった。

○ After



- ・アンケートに答えると、自動的に編集してくれる。
- ・結果がグラフ等で示されるので、視覚的にわかりやすい。
- ・授業クラスの実態が、即時に把握できるため、目標の設定やねらいの設定に役立つ。
- ・時間が大幅に節約できる。

◎使用したアプリのイメージ



分野/科目	体育	Jamboard のホワイトボード機能を活用して、技能のコツを共有しよう
領域/単元	器械運動 マット運動	
学習過程	展開	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



2 それをどう使う

- ・教師から示された側方倒立回転のポイントを意識して、運動（試技）をする。
- ・ポイント以外に見つけ出したコツを局面ごとに Jam board の付箋に入力する。
- ・チームの付箋の内容を局面ごとに整理して共有し、互いのスキルチェックに活用し課題を発見したり、動きを改善したりする。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before



○ After



- ・自分が見つけたコツは、自分の中に閉じられていたり、仲間へ個別のアドバイスにとどまっていた。
- ・口頭でのアドバイスを終末段階で、忘れてしまうことがあった。

- ・自分が見つけたコツは、クラス全員に共有され、より多くの仲間の技能向上を支えることにつながる。
- ・ポートフォリオとして残すことで、振り返りの際に活かすことができる。

◎使用したアプリのイメージ



分野/科目	体育	Jamboard のホワイトボード機能を活用して、 技の流れを確認しよう
領域/単元	柔道	
学習過程	展開	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



2 それをどう使う

- ・教師が事前に Jamboard を作成し、Classroom に課題として配布する。
- ・児童生徒がカード（付箋）に自分の考えを入力し、並べ、動きを確認する。
- ・実践を撮影する。
- ・実践後、カードの内容を変更したり、撮影した動画や仲間との話し合いの中で生まれた気づきを取り入れながら、自分に適した技の流れをデザインする。

3 活用のメリット（ICT 活用 Before ⇒ After）



● Before



○ After



- ・紙に文字や絵を描きながら作業をしていた。
- ・自分の頭の中で動きをイメージしながら、技の流れを確認していた。
- ・動画を見るだけで終わることが多く、見て感じたことを整理するときに、文字で書くと時間がかかっていた。

- ・消しゴムで消したり、書いたりする時間が省けるようになる。
- ・カードを簡単に編集し、並び替えられるので、考えを整理しやすくなる。
- ・カードの色を変えながら作成すると、自分が意識しているポイントを可視化できる。
- ・仲間と共有しやすくなり、話し合いの中で新たな気づきを得やすい。

◎使用したアプリのイメージ



分野/科目	体育（選択）	ウゴトルの動画再生機能を活用して、動きを分析しよう (スプレッドシートに分析結果をまとめる)
領域/単元	球技（バスケ）	
学習過程	展開	

機器等	タブレット PC ○	インターネット接続 ○	その他
-----	---------------	----------------	-----

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



ウゴトル



カメラアプリ



Google workspace



ドライブ



スプレッドシート

2 それをどう使う

- ・ペアをつくり、シュート練習をする生徒と動画撮影をする生徒の役割を交代して行う。
 - ・撮影した動画を Google の共有ドライブ（バスケ選択〇〇ペア用）に保存する。
 - ・個人、またはペアで動画をウゴトルのコマ送り再生や比較の機能を使って分析する。
 - ・修正しながらそれぞれシュート練習をする（時間があれば繰り返し）。
 - ・同じドライブにあるスプレッドシートに互いの助言と自身の振り返りを記入する。
- ※授業内では時間が限られるため、放課後・自宅等でその日のうちにいねいに記入しておく。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before



○ After



- ・個人の技能を撮影するときは希望者をいつ撮影するか、膨大な時間をかけて1台のカメラで全員を撮影する必要があった。
- ・チェックする人が見ていた感想を言葉で伝えても聞いた人がほとんどイメージできなかった。
- ・動画を通常の流れで見るだけでは細かい分析が非常に難しかった。
- ・活動の時間を確保するためにまとめの時間が少ししか取れず、せつかくの記録用紙もいい加減で中身の無いものになりがちだった。

- ・ペアでいつでも撮影し合える。
- ・いつでも個人個人が共有ドライブの動画をチェックできる。
- ・動画を見せながら言葉で説明ができるので正確なイメージを伝えられる。
- ・コマ送り機能を使い、ピンポイントで修正が必要な点や良い点を確認できる。
- ・動きがスムーズな生徒との比較が容易。
- ・字を書くのが苦手な生徒も助言や振り返りをアプリで入力することができる。
- ・授業内で記入できなくても、自宅や休み時間・放課後にもじっくり記入できる。

◎使用したアプリのイメージ

ウゴトル



スプレッドシート

選択種目 バasketボール シュートフォームチェック用紙(男子用)									
(本人)		監督番号		氏名		監督番号		氏名	
(チェック者)		監督番号		氏名		監督番号		氏名	
※チェックは◎(非常に良い)、○(ほぼできている)、△(修正が必要)の3段階でつけ、特に気になる内容をアドバイス欄に書くこと。									
No	月日	構え			ショット → フォロースルー			本人の振り返り	
		肘(正しい角度)	手のひら(握り方)	膝(伸びているか)	肘が持ち上げられているか	入射角(全線できているか)	バックステップがなっているか	気付いたところ、修正点など	課題と次の目標
例	1月 15日	◎	○	△	◎	△	○		
1	月 日								
2	月 日								
3	月 日								
4	月 日								
5	月 日								

分野/科目	体育（選択）	遅カメの動画再生機能を活用して、動きを分析しよう （個人の動画を蓄積し、変化（上達具合）確認する）
領域/単元	器械運動 （マット運動）	
学習過程	展開	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



カメラアプリ



遅カメ



Google workspace



ドライブ



スプレッドシート

2 それをどう使う

- ・グループで、その日の課題となっている技をお互いに動画撮影をする。
 - ・撮影した動画を Google の共有ドライブ（器械運動）に保存する。
 - ・個人、またはペアで動画を遅カメの機能を使ってフォーム分析する。
 - ・同じドライブにあるスプレッドシートに互いの助言と自身の振り返りを記入する。
 - ・実技テストだけではなく、普段の練習時間から成功した動画を提出できるようにする。
- ※授業内では時間が限られるため、放課後・自宅等でその日のうちにしていねいに記入をしておく。

3 活用のメリット（ICT 活用 Before ⇒ After）



● Before



○ After



- ・今までも撮影しモニターやカメラを直接見る場面はあったが、その時間内に全員がじっくり見ることが出来なかった。
- ・チェックする人が見ていた感想を言葉で伝えても聞いた人がほとんどイメージできなかった。
- ・動画を通常の流れで見るだけでは細かい分析が非常に難しかった。
- ・器械運動は準備・片付けの時間がかかり、活動の時間を確保すると、まとめの時間が少ししか取れず、せっかくの記録用紙もいい加減で中身の無いものになりがちだった。

- ・グループ内で、いつでも撮影し合える。
- ・いつでも個人個人が共有ドライブの動画をチェックできる。
- ・動画を見せながら言葉で説明ができるので正確なイメージを伝えられる。
- ・いろいろな（スロー再生、コマ送り等）機能を使い、ピンポイントで修正が必要な点や良い点を確認できる。
- ・活動時間を多く取れ、振り返りは自宅や休み時間・放課後にもじっくり記入することが出来る。
- ・普段の練習時から、成功動画を撮り溜めておき単元の最後に自分のベストな成功動画を提出する。

◎使用したアプリのイメージ



【手順】

- 1 撮影する
- 2 確認する（教師からのポイントを聞く）
- 3 再撮影する
- 4 自分のベストな動画を提出する

※苦手な生徒

→何回でも取り直しができる。（奇跡の1回が残せるかもしれない）成功までいかななくても、上達具合を提出することで、評価できる。◎成功体験の獲得

※得意な生徒

→自分のできる幅を広げる。◎向上心の維持

分野/科目	体育	スプレッドシートの表計算機能を活用して、自分のペースを見つけよう
領域/単元	体づくり運動 長距離走	
学習過程	展開	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



Google workspace



Classroom



スプレッドシート

2 それをどう使う

- ・教師が事前に、セルに計算式を入力したスプレッドシートを作成し、Classroomに課題として配布する。
- ・児童生徒は、配布されたスプレッドシートに、1周にかかった時間を入力する。
- ・グラフによって時間の動きがわかり、自分のペースが把握しやすくなる。
- ・自分の過去の記録と比較して、ペース変化や体力の状況について課題を把握できる。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before



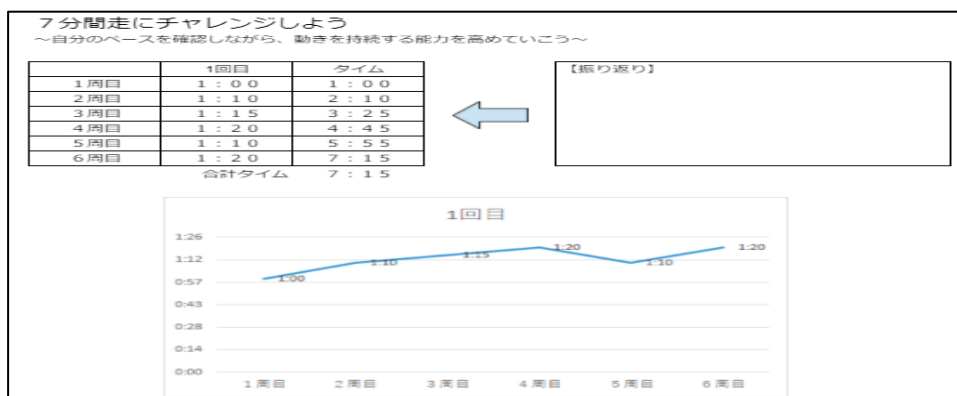
○ After



- ・記録用紙の紛失や破損が見られた。
- ・時間を重ねる毎に、用紙が増えファイリングするのが煩雑になっていた。
- ・データを管理、集計するのが大変だった。
- ・視覚的にデータを見ることができなかつたため、自分の状況に気づきにくかつた。

- ・用紙が不要になるため、これまでの手間がなくなる。
- ・計算式を入力しているため、データの管理が容易になる。
- ・自分のペースや取組に目を向ける機会が増え、自己調整しながら、自分の課題に気づき、解決していく姿を目指すことができる。

◎使用したアプリのイメージ



分野/科目	体育	ロイロノートのシートを活用して、動きを把握しよう
領域/単元	陸上運動	
学習過程	展開	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	大型提示装置（1台）

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



ロイロノート

2 それをどう使う

- ・動画と振り返り枠入りのシートを作成し、児童生徒個々に配布する。
- ・児童生徒が自分の動きを撮影してもらい、動きの確認と授業の振り返りとしてシートを作成する。
- ・ロイロノートの提出箱に提出する。
- ・教師は児童生徒個々の動きや記録を確認する（全体で共有することもできる）。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before



○ After



- ・児童生徒全員の動きを細かく確認することができない。
- ・児童生徒がワークシート等のファイリングをする。
- ・瞬間的な動きで自分の動きが確認できない。
- ・よい動きの再現が難しく、全員で確認できない。

- ・児童生徒全員の動きを細かく確認できる。
- ・児童生徒の動きの様子をデータで管理できる。
- ・動画を再生し、自分の動きをすぐに確認できる。
- ・大型提示装置を活用して全員でよい動きを共有できる。

◎使用したアプリのイメージ

<p>1回目の記録 3m55cm</p> <p>感想： 踏切が合わなかった。踏み切り板より30cmくらい手前だったので、次回は30cm前から助走を始める。</p>		<p>2回目の記録 3m70cm</p> <p>感想： 前回より記録が伸びた。助走の位置を30cm前から始めたら、踏切がばっちり合った。目標は4m。</p>	
---	--	--	--

分野/科目	体育	スライドのプレゼンテーション機能を活用して、互いの成果を共有しよう
領域/単元	器械運動 マット運動	
学習過程	展開	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



2 それをどう使う

- ・ 単元末の発表会までに、学習した基本的な技、条件を変えた技、発展技の中から、いくつかの技を「はじめ—なか—おわり」に組み合わせて行ったものを動画撮影する。（何度でも可）
- ・ 自分のベストパフォーマンス動画とその分析（意識したポイントや課題）、単元を通して分かったことや学習前後の自分の考えの変化を記載したスライドシートを提出する。
- ・ スライドシートを使って発表会を行い、互いの成果を共有する。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before



○ After



- ・ 時間の都合上、発表会での演技は一人1回程度であるため、その出来不出来により体育嫌いを生む可能性があった。
- ・ 時間の都合上、発表会の内容は演技のみであった。

- ・ 発表会動画は、何度も撮り直しOKとなり、ベストパフォーマンス動画を発表することで、達成感を高めることができる。
- ・ 発表会の内容が技能に加え、知識及び思考力・判断力・表現力等も含まれることで、複数の観点から学びの振り返りを共有できる。

◎使用したアプリのイメージ

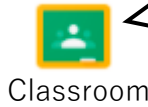


分野/科目	体育	Forms のアンケート機能を活用して、ふり返りをしよう
領域/単元	全領域	
学習過程	まとめ	

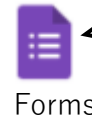
機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



ふり返りシート
提出



ふり返りシート
起動

2 それをどう使う

- ・児童生徒は、本時のふり返りをタブレット端末に記録する。
- ・児童生徒は、記録したふり返りシートをクラスルームへ提出する。
- ・教師は、提出されたふり返りシートをスプレッドシートにすることで、子どもたちの記録を整理・集計する。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before

- ・体育館やグラウンドに紙や筆記用具などを持っていくと手間
- ・運動後の汗や砂などによる紙の汚れ
- ・書く作業によるふり返りの時間増



○ After



- ・ふり返りはタブレット端末のみ
- ・紙媒体の煩わしさはもうありません！
- ・ふり返り活動の効率化で運動量も確保！
- ・スプレッドシートにまとめることで教師の評価も役立ちます。

◎使用したアプリのイメージ

デジタルふり返りシート

今日の学びをふり返ろう

*必須

①今日の「わかった!」「できた!」*

回答を入力

② ①の他にどんなことを学びましたか?*

友達との学び合いで思ったこと・自分の考えが変わったこと

もっと知りたいこと・できるようになりたいこと

わからなかったこと・疑問に思ったこと

次の学習で生かしたいこと



Google Forms の
簡単アクセスはこちらから

- ・全領域で使用できる例です。
- ・質問や内容は簡単に変更することもできます。
- ・スプレッドシートにすることで、一覧表にすることもできます。

分野/科目	体育	ロイロノートの提出箱を活用して、技能を評価しよう
領域/単元	全領域	
学習過程	展開	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



ロイロノート

2 それをどう使う

- ・児童生徒が評価期間内に自分の動きを撮影する。
- ・ロイロノートの提出箱に、その日のよりよい動き（最高記録等）の動画を提出させる。
※提出期限内に何度でも提出可能。
- ・教師は児童生徒個々の動きや記録等を確認して評価する。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before



○ After



- ・技能テストを本番の一回のみで行う場合、緊張感等の理由から、思い通りにパフォーマンスを発揮できないことが多い。特に運動の苦手な児童生徒に多く見られる。
- ・児童生徒一人一人の動きの評価には時間がかかる。

- ・運動の苦手な児童生徒にとっては、何度でも挑戦できる安心感から、思い通りのパフォーマンスが発揮できる。
- ・評価期間内で自己ベストが評価されることから成功体験が獲得でき、運動に対する意欲が高まる。
- ・児童生徒の動きをじっくりと評価できる。

◎使用したアプリのイメージ

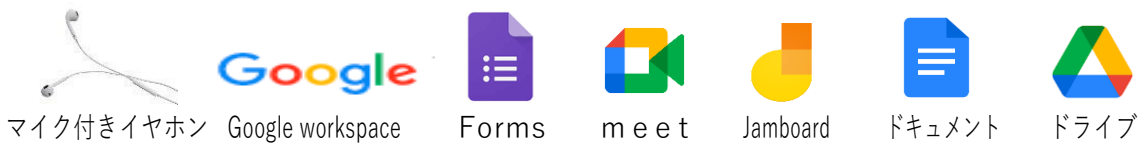
提出順		回答共有する		一括返却		あと59分44秒		比較	
相談生徒001	相談生徒002	相談生徒003	相談生徒004	相談生徒005	相談生徒006	相談生徒007			
×	×	×	×	×	×	×			
相談生徒008	相談生徒009	相談生徒010	相談生徒011	相談生徒012	相談生徒013	相談生徒014			
×	×	×	×	×	×	×			
相談生徒015	相談生徒016	相談生徒017	相談生徒018	相談生徒019	相談生徒020	佐藤 幸広（青学…			
×	×	×	×	×	×				

分野/科目	保健	・Forms のアンケート機能を活用して、課題を把握しよう ・Jamboard のホワイトボード機能を活用して、対策を考え発表しよう
領域/単元	ストレスへの対処	
学習過程	導入・展開	

機器等	タブレット PC	インターネット接続	その他
	○	○	

1 何を使う

◇ソフトウェア（アプリ）



2 それをどう使う

- ・フォームを使って授業クラス全員のストレス耐性度やストレス対処方法等を無記名アンケートで集計し、結果を電子黒板やプロジェクターで表示する。
- ・表示されたクラス全体のストレス耐性度やストレス対処方法について客観的に理解し、特に今後の人生を考えた時に「平均的に弱いなあ」「心配だなあ」と部分についてグループディスカッションで対策を話し合う。
- ・座席の離れた生徒同士でランダムに4人のグループを作成する。コロナ禍での活動ということに配慮し、座席移動と対面はせず、ミーティングを使って離れた座席のままジャムボードの付箋機能を使ってブレインストーミングを行う。最終的に、グループとして対策を2つ程度にまとめ、ドキュメントに大きく記入し、保健の当該クラスの共有ドライブに入れる。
- ・教師が共有ドライブの各グループのドキュメントを電子黒板等に表示し、代表に簡単に発表してもらう。

3 活用のメリット（ICT活用 Before ⇒ After）



● Before

- ・クラス全体の傾向を調査するために、アンケートをワード等で作成し生徒に10分ほどで手書き記入してもらい、回収し、エクセル等で手入力しながらデータを集計し、グラフなども自身で作成していた。その時間では無理なため、事前に用意しておく必要があった。
- ・グループディスカッションするためには対面座席をつくり、顔を向き合わせる必要があったし、大掛かりな座席移動も必要だった。
- ・ブレインストーミングを行うためには模造紙や付箋が必要で準備にかなり手間がかかった。
- ・グループの発表時には黒板に模造紙を張り出したり、数人で掲げたりと、かなりの手間と時間がかかった。
- ・コロナ禍では対面での活発なディスカッションが困難である。



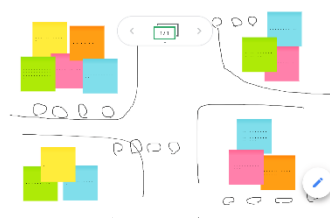
ミーティング

○ After



- ・事前に用意したフォームに生徒がその場で回答し送信すればすぐ結果やグラフが表示される。
- ・ミーティングを使うことで、座席移動の手間と時間を省いて、さらにコロナ禍に配慮した上で活発なグループディスカッションができる。
- ・ジャムボードを使うことでタブレットのみでブレインストーミングができる。
- ・ドライブでデータの共有が容易なため、瞬時にドキュメントなどでまとめたデータを電子黒板等に表示できる。

◎使用したアプリのイメージ



ジャムボード



フォーム