

## 実践例

### 1 実践事例 2年 音楽「ふしをドレミで」(表現の道具としての活用)

#### (ア) 本時の目標

階名をもとにふし作りを楽しむことができる。

#### (イ) 準備・資料

ワ - クシ - ト (ドレミのさんぼ ) ニュ - ドレミキャンパスの使い方  
ソフト (ニュ - ドレミキャンパス シンガ - ソングライター - スタディノート )

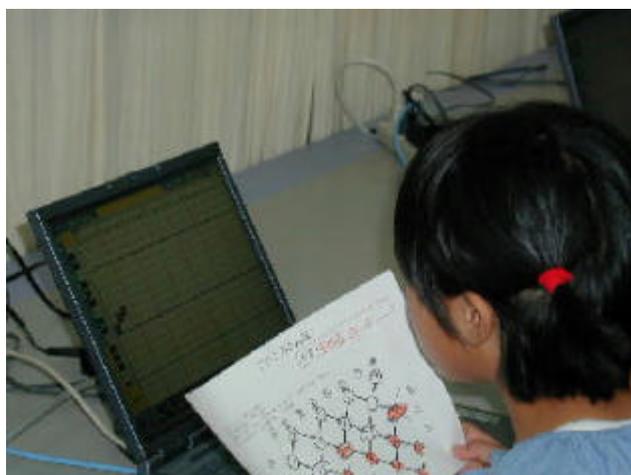
#### (ウ) コンピュータの活用について

ふしを作るという活動は、児童にとってなかなか難しいことである。これまでは、楽器の演奏の苦手な児童は、作ったふしを聴くことができないため作品を作り上げる喜びを味わえないこともあった。また、記録に残すには、教師が楽譜に写したり、録音したりしなければならなかった。ニュ - ドレミキャンパスは、マウス操作だけで簡単に楽譜を作り、データとして保存することができる。また、自動演奏も簡単で、作ったふしを自分ですぐに聴くことができるソフトである。そこで、このソフトを使えば、ふし作りを楽しむことができたり、合奏も楽しんだりすることができると思う。このことは、ふしを作ったり、演奏したりする意欲を高めると考え、活用することにした。

#### (エ) 児童の取組み

「かえるのがっしょう」が、コンピュータで演奏されたことに児童は驚きの声をあげ、プロジェクタ - に映し出されたニュ - ドレミキャンパスの画面を見ながら楽しく歌うことができた。ワ - クシ - トがプロジェクタ - に映し出され、簡単なふし作りの実演を見て、「わぁ - 」と歓声を上げたり、「おもしろそう」という声が聞こえたりして、コンピュータでのふし作りに対する意欲が高まっていた。ワ - クシ - トからの入力の際には、階名を言いながら入力している姿が見られた。2枚目のワ - クシ - トでふし作りをしたり、7小節以上のふしを作ったりする児童も見られた。教師がコンピュータを操作して、2～3人のできあがった児童の曲をいっしょに鳴らしたときには、「おもしろい」と言い、指揮をしながら自分や友達の曲を楽しむ児童の姿が見られた。

#### (オ) 授業後の考察



ニュ - ドレミキャンパスは、マウスをクリックするだけで音が出るので、低学年もすぐに使い、ふし作りに意欲的に取り組むことができた。児童は自分が作りたい音の高さを視覚的にとらえ、それが音としてコンピュータから出てくることに大変興味を示した。使っているうちに、児童は自然に音の高さと画面の関係がわかり、階名を言いながら入力していた。ふし作りの学習ばかりではなく、音感を養うことにも適したソフトである。

## (カ) 展開

## 情報教育に関連する手立て

学 習 活 動・内 容	準 備 資 料	教 師 の 支 援・評 価 ( )	
		T 1	T 2
<p>1 きらきら星、かえるのがっしょうを歌う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・言葉で歌う。</li> <li>・階名で歌う。</li> </ul> <p>2 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 10px auto;">ドレミをつなげてふしをつくろう</div> <p>3 ふし作りをする。</p> <p>(1) ワ - クシ - トを使って、7拍分のふしを作る。</p> <p>(2) パソコンの入力、停止、再生のし方を確認する。</p> <p>(3) パソコンに入力する。</p> <p>(4) できあがったものをパソコンの自動演奏で聴く。</p> <p>(5) 保存の仕方の説明を聞く。</p> <p>(6) いろいろな組み合わせを考えながら、他の曲も工夫して作る。</p> <p>4 友達の作った曲を聴き合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・互いに聴き合ってよさを認め合う。</li> <li>・友だちの曲を合わせて聴く。</li> </ul> <p>5 次時の学習内容を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作った曲を楽器で演奏する。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・画面を指しながら歌うことによって、ニュー - ドレミキャンパスの画面に慣れるようにする。</li> <li>・プロジェクタ - の画面を見ながらふし作りへの意欲を高める。</li> <li>・画面にあわせてワ - クシ - トの使い方を説明することによって、簡単にふしが作れることを意識できるようにする。</li> <li>とまどっている児童には、自由に音を選べることを助言する。</li> <li>・終わった児童には、2枚目を作るように指示する。</li> <li>画面に合わせて説明をすることにより、簡単に演奏ができることに気が付かせ、ふし作りへの意欲がもてるようにする。</li> <li>・効果音は使わないように指示する。</li> <li>・児童が思うように表現できないときは、つまづいているところをはっきりさせ、適切な支援ができるように努める。</li> <li>・プロジェクタ - には、ワ - クシ - トの画面を映しおき、ふし作りの参考になるようにする。</li> <li>・分からないときには、ニュー - ドレミキャンパスの使い方を見るように助言する。</li> <li>・他の曲を作るとき、他の音からも始めてみるように助言する。</li> <li>階名をもとに、楽しく作品を作ることができたか。 (観察・作品)</li> <li>・自由に席を移動して、友だちのふしのよいところをみつけてふしを聴き合うように助言する。</li> <li>・3曲～4曲選んで、一斉に演奏することにより、ふしの重なり合いの楽しさを気付くようにする。</li> <li>・楽譜になることを知らせることにより、鍵盤ハ - モニカや、木琴、鉄琴を使って、演奏する意欲を高める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ニュー - ドレミキャンパス、シンガ - ソングラタ - の画面をプロジェクタ - に映す。</li> <li>・ワ - クシ - トの使い方を実演し、プロジェクタ - に映す。</li> <li>・ワ - クシ - トとニュー - ドレミキャンパスの画面を出して、同じ階名のところに入力していることが分かるように実演し、プロジェクタ - に映す。</li> <li>・ニュー - ドレミキャンパスをプロジェクタ - に映す。</li> <li>・楽譜にしたものをプロジェクタ - に映す。</li> </ul>

## 2 実践事例 3年 学級活動「3年1組の つくろう」(表現の道具としての活用)

### (ア) 本時の目標

一人一人の学級に対する願いをできるだけ反映させたものをみんなで創意工夫をこらして作る活動を通して、学級集団としての意識を高めることができる。

### (イ) 準備・資料

計画用プリント      パソコン操作説明掲示物      パソコンで作成した作品例

発表掲示用紙      パソコン      ソフト(一太郎スマイル・ニュードレミキャンパス)

デジタルカメラ      手作り用文房具(フェルトペン, 画用紙, 布など)

### (ウ) コンピュータの活用について

本時では、学級に掲示できるシンボリックなもの、みんなで共有できるものを作成する過程での表現方法の一手段として、コンピュータを活用する。これまで、児童は、「一太郎スマイル」を使って、絵を描いたり、手紙を書いたりするなどの活動はしている。しかし、それは、教師側から出された課題であり、コンピュータに慣れ親しむことに重点が置かれた活動であった。

本時の活動では、グループごとに表現するものが異なるため、同じ一太郎スマイルを使用しても、全く違うものが作成できるということが体感できる。また、自分たちで作りたいたいと考えた、児童自らの課題を解決するための活用なので、「コンピュータをどのように使うか」に一步踏み込んだ形になると考える。一太郎スマイルでは、文章の他に絵やイラスト・写真なども取り入れた作品作りができるので、児童の願いや思いを表現するには効果的である。

### (エ) 児童の取組み

旗グループは、自分たちの手で直接文字を書いたり旗の形を作ったりしたいと、手作りを選択し、不織布にマジックで学級のめあてやイラストを描き出した。その他のグループは、コンピュータを使い、一太郎スマイルの中から自分たちの作る物に合う機能を探ることから始めた。新聞グループは、「ワープロ」を使い、学校生活の中で発見したことを記事にし、クリックパレットで原稿を打った。カレンダーグループは、「つくってみよう」の「カレンダー」で月ごとのカレンダーに誕生日の人の写真を貼り付けていった。マウスを使って、写真の大きさを変えることにも慣れ、レイアウトも上手にできた。自由ノートグループは、「本のカバー」「便せん」などを使い、ノートの表紙やお絵かきコーナー・交かんコーナーといったページ作りにコンピュータを活用した。ポスターグループは、デジタルカメラでとった学級全員の写真を印刷し、手作業で画用紙に貼り付け、フェルトペンで学級紹介の文字や絵をかくなど、コンピュータと手作りを織り交ぜた物となった。歌グループについては、ニュードレミキャンパスを使い、3年1組の歌にふさわしい歌詞を考えた。

どのグループも、児童が互いに考えを出し合ったり操作の仕方を教え合ったりして、それぞれの表現の仕方を工夫し、楽しく活動することができた。

### (オ) 授業後の考察

よりよい学級、楽しい学級にするために、児童が必要だと考えた旗やポスター、カレンダーなどを作成する表現手段の一つとしてコンピュータを活用した。コンピュータを使用するか否かを選択するのは児童で、コンピュータを使って作ろうと考えたグループは、「便利だ、楽しい、きれいに仕上がる」といった児童なりの選択基準が働いたと思われる。



また、自分たちが作りたいたいと思う物にするために、カレンダーに写真を取り込んだり、新聞の記事に合う絵を貼り付けたり、ノートのページ作りのために一太郎スマイルの様々な機能を駆使したりと、それぞれに必要なコンピュータの操作技術をおのずと習得することができ、表現力の向上につながった。

今後も児童それぞれの思いを生かしての表現活動にコンピュータを活用し、コンピュータの操作技術を高めると共に、豊かな表現力を身に付けさせたい。

## (カ) 展開

## 情報教育に関連する手立て

活 動 内 容	準備 資料	教師の支援 ・ 評価 ( )	
		T 1	T 2
<p>1 本時の活動のねらいを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>3年1組の                   をつくるう。</p> </div> <p>2 グループごとに作るものについて話し合う。</p> <p>(1) 学級の子どもの願いをどのように表現するか</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・言葉</li> <li>・色</li> <li>・形</li> <li>・絵</li> </ul> <p>(2) どんな方法で作るか。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータ</li> <li>・手作り</li> </ul> <p>旗グループ ポスターグループ 歌グループ 新聞グループ カレンダーグループ 自由ノートグループ</p> <p>3 グループで話し合ったことを発表する。</p> <p>4 話し合ったことをもとに、自分たちのグループで担当するものを作る。</p> <p>(1) 絵や文章を作成する。</p> <p>(2) 文字の色や大きさ、全体の構成などを工夫して作成する。</p> <p>(3) 誤字脱字がないか見直す。</p> <p>(4) 絵を描いたり、写真等の貼り付けをしたりする。</p> <p>5 感想を発表する。</p> <p>6 先生の話聞く。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動計画にそって、司会団の児童を中心に進めることができるようにする。</li> <li>・前時の学習活動を想起し、クラスの子どもの心が一つになるもの、願いが込められたものを作ろうとする意欲を高める。</li> <li>・                   に当てはまる具体的なものについては、前時に学級全児童の話し合いで決定しておく。本時では、グループで作るものの表現方法についての話し合いがスムーズにできるよう支援する。</li> <li>色んな表現方法の良さを認め、子どもの願いが、言葉や色、形で表現できるよう助言する。</li> <li>作成する一つの方法としてコンピュータがあることをそれぞれのグループにあったソフトや作品を紹介しながら提示する。</li> <li>・他のグループの方法も参考にできるように助言する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータを選んだグループの表現の仕方に無理がないか確認し、助言する。</li> <li>・コンピュータの操作方法について支援する。</li> <li>・絵の挿入や写真の貼り付けなども分かりやすく説明し、児童が操作できるようにする。</li> <li>・作成が途中になった場合、保存の仕方を知らせる。</li> </ul>

### 3 実践事例 5年 社会 「水産業のさかんな地域」(調べ学習・表現の道具としての活用)

#### (ア) 本時の目標

インターネットブラウザ「なるほどねっと」、プレゼン用ソフト「はっぴょう名人」を使い水産業について調べ、新聞を作ることができる。

#### (イ) 準備・資料

インターネットブラウザ「なるほどねっと」  
プレゼン用ソフト「はっぴょう名人」

#### (ウ) コンピュータの活用について

本單元では、水産業新聞を作る方法として、インターネットブラウザ「なるほどねっと」と、プレゼン用ソフト「はっぴょう名人」を活用する。

「なるほどねっと」は、インターネットで見つけた写真や絵を簡単に取り込むことができる。また、「はっぴょう名人」は、「なるほどねっと」で取り込んだものを文章等に貼り付けることができる。また、背景や枠、イラストなどの種類が豊富であり、多様な表現をすることができる。これらを活用することは、一人一人の個性を生かした新聞作りの方法として効果的であると考えられる。

#### (エ) 児童の取組み

一人に1台のコンピュータが使えるため、自分のペースで意欲的に学習に取り組むことができた。インターネットで水産業について調べる活動では、魚の種類について資料を集めたり、各種の漁法についての資料を収集・比較したりと自分の目的に応じて資料を集めることができた。また、友だちが集めた資料を見て、自分の新聞に取り入れる姿も見られた。しかし、情報の量が膨大であるため、自分の新聞にどんな資料を使うのなかなか決められない児童もいた。



新聞を作る活動では、インターネットを使って集めた資料や写真を自分の新聞に貼り付け、文字の大きさや色を自分の作りたいイメージに合わせて変えながら、それぞれの個性を生かした新聞を作ることができた。

#### (オ) 授業後の考察

「なるほどねっと」と「はっぴょう名人」を活用することで、自分の欲しい写真や絵をふんだんに使い、個性的な新聞を作ることができた。最新の情報を得られたこと、写真や絵を多く使ったこと、さらに、文字だけでなく背景やイラストにも工夫を凝らしたことによって、分かりやすく、見やすい新聞に仕上げることができた。また、特に、絵や字を書くことに苦手意識を持っている児童においては、自分が満足できる新聞に仕上がったことが自信につながったようで、いつもより堂々と発表することができた。これらのことからコンピュータの活用は効果的であったと思われる。

しかし、インターネットの情報量は膨大であり、その中から自分が必要としているものを見つけ出すことは容易ではない。いろいろなページを探しながら、次第に自分が探しているもの自体がぼやけてしまった児童もいた。また、興味があちらこちらに広がりすぎてしまい、自分のテーマとずれが生じてしまった児童もいた。

今後、インターネット閲覧の時間を十分に確保していくとともに、児童相互で積極的に情報交換する場を多く設定しながら、情報を的確に処理し、表現する能力を育てたい。そして、社会科だけでなく、理科や総合的な学習の時間、学級活動などの様々な場面で、コンピュータを効果的に活用できるようにしたい。

## (カ) 展開

## 情報教育に関連する手立て

学習活動・内容	準備・資料	教師の支援・評価( )	
		T 1	T 2
<p>1 本時の学習課題を確認する。 水産業について調べよう。</p> <p>2 グループごとに水産業について調べる。</p> <p>(1) インターネットブラウザ「なるほどねっと」を使い、水産業について調べる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・漁法について</li> <li>・漁港について</li> <li>・生産量について</li> </ul> <p>(2) 必要な写真や絵をトレイに取り込む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・漁法の写真や絵</li> <li>・漁船の写真や絵</li> <li>・魚の写真</li> <li>・グラフ</li> <li>・地図</li> </ul> <p>3 新聞を作る。</p> <p>(1) ソフト「はっぴょう名人」を使い、インターネットブラウザ「なるほどねっと」で見つけた写真や絵を取り込む。</p> <p>(2) 文字を入力する。</p> <p>4 次時の学習内容を知る。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループごとにめあてをもち、見通しをつかめるようにする。</li> <li>・作品例を提示し、学習意欲を高める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターネットブラウザ「なるほどねっと」を開いて、自分のトレイの読み込み方を説明する。</li> <li>・グループで協力しながら学習を進められるように助言する。</li> <li>・コンピュータの操作方法について支援する。</li> <li>・他のグループで調べている内容を見つけたときには、教え合うことができるように助言する。</li> </ul> <p>探している写真や絵がなかなか見つからないグループには、他のページを調べるように助言する。</p> <p>インターネットブラウザ「なるほどねっと」を使って水産業について調べることができたか。(観察・ノート)</p> <p>読み手を意識し、自分の言葉で分かりやすい文が書けるように支援する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書や資料集なども参考にすることを助言する。</li> </ul> <p>プレゼン用ソフト「はっぴょう名人」を使って新聞にまとめることができたか。(観察・作品)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習をもとに、次時においてはグループごとの工夫を生かした新聞作りを行うことを予告する。</li> </ul>

4 実践事例 2年 生活科 「ケナフから紙をつくろう」(交流の道具としての活用)

(ア) 本時の目標

調べたり，聞いたりしたことをもとに，ケナフパルプで紙漉を行うことができる。

(イ) 準備・資料

プロジェクター スクリーン U S Bカメラ ソフト ( net-meeting )  
電話機 デジタルカメラ たらい 紙漉枠 ケナフパルプ  
タオル 図画板 バット 参考書 ( HOW T O ケナフ )  
写真資料 ( 紙漉 ) 洗濯用ネット

(ウ) コンピュータの活用について

本單元では，他校との「交流の道具」として，コンピュータを活用する。児童は，全国発芽マップ2000に参加して，ケナフを育てている。これまで，他校とインタ-ネットやメ-ルを通して，情報交換を行い，ケナフを使っているいろいろな活動を行うことができた。今回の活動も，ここで知り合った並木小学校の6年生に，net-meeting を使って教えてもらいながら活動を進めることにした。このソフトウェアは，インタ-ネットを通して，画像や音声を送ることができる。そのために，より分かりやすく知らせることができるとともに，相手の反応もすぐに確かめることができる。このことは，自分が経験したことを相手に伝える意欲につながると考え，活用することにした。

(エ) 児童の取組み

最初に並木小学校の6年生とスクリーンを通して挨拶を交わし，和やかな雰囲気です授業がスタートした。

簡単な紙漉の手順を頼りに活動を開始したために，ケナフや水の分量ミキサーを回す時間などがわからずに，戸惑っているグループが見られた。そこで，並木小学校の6年生から教えてもらうように助言すると，積極的に質問をする姿が見られた。紙漉に慣れてくると，花びらやミカンの皮を入れてミキサーを回すグループが出てきた。それを見ていた並木小学校の6年生から，においや色について質問される場面があったが元気に答えることができた。さらに，励ましの声を掛けられて，喜ぶ2年生の姿も見られた。最後に，並木小学校の6年生にお礼を述べ，挨拶を交わして授業が終了した。

授業終了後，2年生児童の中から，出来上がった紙を使って並木小学校の6年生にお礼の手紙を出したいという願いが出され，次時の学習へとつながっていった。

(オ) 授業後の考察

文字入力をクリックパットで行っているなど，まだまだコンピュータの操作に不慣れな2年生にとって，映像と音声と同時に送受信できるテレビ会議システムは，遠く離れた人たちと感動を分かち合えるものとして大変有効であった。並木小学校の6年生との交流も，最初はぎこちない会話などであったが，何回か交流を繰り返すうちに和やかな雰囲気です話をすることができるようになった。また，双方でいろいろなアイデアを出し合えば，深まりや広がりのある学習へと発展させることができると実感した。

しかし，今回使用したテレビ会議システムは，ネットワークのスピードやシステムの構成，時間帯などによって大きく影響を受けるので，まだまだ一般的とは言えない。今後，高速なネットワークや安定して通信できるシステムが開発されることを期待したい。また，1対1ではなく，3校以上の学校が同時に交流できるシステムが開発されれば，さらに発展充実した学習が展開されると思う。今後も，コンピュータを交流の道具として活用する方策についての研究を進めていきたい。



児童の活動・発想・気付き	準備資料	教師の支援・評価( )	
		T 1	T 2
<p>1 並木小の6年生の説明を聞いて、今日の活動内を確かめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">ケナフパルプで、紙すきをしよう</div> <p>2 紙すきを行う。</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content;">どのくらいの厚さにすればいいのかな。並木小の6年生に聞いてみようかな。</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin-right: 10px;">ピンクの色がきれいだな。乾くとどうなるのかな。うまくいくといいな。</div>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content;">大きく育ったから、みんなで紙が作れるんだね。</div> </div> <p>3 できた作品を並木小の6年生に見せる。</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content;">お兄ちゃんたちに教えてもらったから、紙すきができたよ。ありがとうございました。</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin-right: 10px;">この紙に絵を描いて送るからね。待っていてください。</div>  </div> <p>4 後片付けをする。</p> <p>5 次時の活動を知る。</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>・並木小学校とは、事前に十分な話し合いをもち、本で分からなかったところを中心に、説明してもらえるようにしておく。</li> <li>・net-meeting で、顔が映るのは一人なので、混乱がないように事前にしゃべる人を決めておく。</li> <li>紙すきのやり方を、視覚的に捉えられるように、写真資料を用意する。</li> <li>・助け合っている行為を賞賛し、グループのみんなで、協力し合っているように援助する。</li> <li>・ケナフの生長についての気づきがあったときには紹介して、全員に広める。</li> <li>・早く終わったグループには、2枚目をつくって良いことを助言する</li> </ul> <p style="text-align: center;">分からないところを調べながら、紙すきを行うことができたか。 (作品・様子)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・net-meeting を使って、感想を伝えるために、あらかじめ、言う人数を考えさせておく。</li> <li>・net-meeting が、うまくつながらないときには、グループごとに発表を行う。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・残ったパルプの処理について、環境を汚さないようにするにはどうしたらいいかを考えて、後片付けができるように声をかける。</li> <li>・協力し合って片付けができるように、共に活動する。</li> <li>・今日の活動を賞賛し、次時の活動への意欲を高めたい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・並木小学校とnet-meetingをつなぐ。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・net-meetingは常時つないでおき、分からないことがあったら、自由に質問ができるようにする。</li> <li>分からないことをうまく伝えられるように、児童の思いに寄り添えるようにする</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクターを操作して、コンピュータの画面を大きくスクリーンに映す。</li> </ul>

第6学年 年間指導計画（コンピュータ）

教科	4月	5月	6月	7月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
国語	1.本に親しむ新しい世界を広げる （南に帰る記録を残そう）	2.先生の話から （短歌の俳句を 3.俳句の考えを自然が （送り仮名）	4.資料を整理して （リンクして開さい 地を調べると音・意味） 5.主題を考へて （右）	（言葉の使い分け） ＜読書＞本に親しむ （附子）	（あいたくて） （班を代表して）よ （みんなを考へて）よ （伝えること、分か （とる）と （コミュニケーション）	（熟語の成り立ち） （様々の表現に目を向け て） 1.豊に想像して （やまなし）	（仮名の由来） 2.十一歳の記録 （わたしは、わたし （同じ訓を持つ漢字）	＜読書＞未来を見つ めよう、みんなの （尾瀬をめぐって （言葉）	3.生き方や考え方を （海の命に親し む）	（クラス討論会） 4.文章の構成を （漢字の世界を広げよ （う） 5.卒業を前にして （敬語の使い方）	6.卒業する君たち （言葉の橋 （生きる）
ソフト名	一太郎スマイル （ワープロ）	一太郎スマイル （ワープロ） （お絵かき） （デジタルカメラ） （スキャナ）	一太郎スマイル （ワープロ）		一太郎スマイル （ワープロ） （お絵かき）	一太郎スマイル （ワープロ） （お絵かき）	一太郎スマイル （ワープロ） （お絵かき）	一太郎スマイル （ワープロ） （お絵かき）	一太郎スマイル （ワープロ） （お絵かき）	一太郎スマイル （ワープロ） （お絵かき）	一太郎スマイル （ワープロ） （お絵かき）
社会	1.日本の歴史 （わたしたちの町の 歴史探検） （1）米づくりの村から 古墳のくにへ	（2）聖武天皇と奈良の大仏 （藤原道長と貴族のくち し）	（4）源頼朝と鎌倉武士 （5）武士の文化と民衆の 成長 （6）3人の武将と全国統 一	（7）徳川家光と江戸 幕府 ＜予備5時間＞	（8）移り変わる社会 （9）明治の新しい世 の中	（10）二つの戦争と人々の （11）長く続いた戦争	（12）新しい日本、平和 な日本 （わたしたちの生活 と政治） （1）みんなの願いを 実現する政治	（2）一人一人を大切 にする政治 ＜予備5時間＞	（3）平和を願う政治	3.世界の中の日本 （1）日本と関係の深い国 々 （2）地球の環境と世界の 平和	＜予備5時間＞
ソフト名	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	一太郎スマイル （なるほどねっと） （発表名人）	
算数	1.分数と整数の計算 2.分数のかけ算	3.分数のわり算 （かな） 4.短かな図形	対称な図形をつくりま す （1）復習 （2）分数 （3）分数	6.比 （1）張り師 （2）復習 ＜予備5時間＞	7.拡大図と縮図 （1）場 （2）電卓 （3）復習	9.立体 10.体積と表面積	サッカーボールのひ み （1）復習 （2）比例 （3）反比例	13.資料の調べ方 （1）タブレット （2）サイクル	14.量の単位 （1）6年のまとめ		＜予備5時間＞
ソフト名	ランドセル ケンチャコ大冒険	ランドセル ケンチャコ大冒険	さんすうランチボックス	ランドセル ケンチャコ大冒険	さんすうランチボ ックス	さんすうランチボックス	ランドセル ケンチャコ大冒険	ランドセル ケンチャコ大冒険	ランドセル ケンチャコ大冒険	ランドセル ケンチャコ大冒険	ランドセル ケンチャコ大冒険
理科	わたしたちをとり まわす生きものと生 活 （植物のつくりとは たらき（学習の準備）	1.ものの燃え方と空気	2.植物のつくりとは （1）養分のできるところ	3.星の動き（1） （夏の空の星 自由研究）	5.水溶液の性質	5.水溶液の性質 6.土地のつくり	6.土地のつくり 7.からだのつくりとは たらき	7.からだのつくりとは たらき	8.星の動き（2） （冬の空の星）	9.電流のはたらき	10.人の生活と自然 かんきょう
ソフト名	一太郎スマイル デジタルカメラ			ステラナビゲータ		一太郎スマイル デジタルカメラ	一太郎スマイル デジタルカメラ		ステラナビゲータ		
音楽	季節を歌おう おほろ月夜	音楽のかたちやしくみ （組曲「道化師」 （1）人々 （2）チムチムチェリー	心を音楽にたくして （山田耕作的な歌曲 （1）ふるさと	情景を歌おう われは海の子	豊かな表現をめざ して （交響組曲第5番 「運命」	ひとりぼっち	君をのせて	世界の音楽 （1）日本の音 （2）世界の音 （3）世界の音	わたしたちの音楽 アルバム （1）さよなら	物語と音楽 （1）海がきこえる	
ソフト名	singer song writer	singer song writer	singer song writer	singer song writer	singer song writer	singer song writer	singer song writer	singer song writer	singer song writer	singer song writer	singer song writer
図工	はさみのアドリブ	学校は大きな表現ステージ	気に入った形に 集まる形、広がる世界	出合いはいろいろ	思い出の1まいを かざろう	形や色のハーモニー （1）炎のファンタジー （2）土	パタパタストーリー （1）音楽から生まれた芸術	おどる光、遊ぶかげ	スケッチを集めて	切り取って！それから	わたしの願い、ぼ （1）の夢、つづけて （2）のピク （3）のハウス
ソフト名			一太郎スマイル （お絵かき）								
家庭	1.生活時間や買い 物のくふう （1）計画的な生活 （2）生活時間をくふう	（3）買い物のしかたをく ふう （1）エプロンやカバーの製 作 （2）エプロンやカバーのは たらき	（2）製作の計画 （3）計画的な食事づくり （1）毎日の食事	（2）ごはんのみそし （3）計画的な食事づ くり	1.衣服の選び方 （1）手入れのくふう （2）衣服の選び方 （3）衣服の手入れ	（4）衣服と生活 （1）調理のくふう （2）食品の利用のしかた （3）しゃがいの調理 （4）魚や肉の加工品の調理	（4）食品の選び方のく ふう （1）住まいのくふう （2）快適な住まい方	（3）安全な住まい方 （4）かん境を考えて の生活	1.心のつながり を深めよう （1）ふれあいのくふ う	（2）ふれあいのくふう （3）楽しいふれあいの会	2.これからの家 庭生活と社会
ソフト名		かしこい消費者 買い物のくふう	みんなの食たく	みんなの食たく		みんなの食たく					
体育	リレー 短距離走、障害走	走り高跳び マツト運動	病気の予防（保） （1）ウォーキング	水泳	表現運動	バスケットボール	鉄棒運動 （1）マツト	健康な生活（保）	跳び箱運動	創作体操	サッカー
ソフト名		デジタルカメラ		デジタルカメラ	デジタルカメラ		デジタルカメラ ビデオカメラ		デジタルカメラ	デジタルカメラ	
道徳	サハラ燃焼SOS （1）勝海舟	自由行動 理由があるなら	音楽クラブの発表会 （1）学校に （2）クラブの父 心に光を	最後のおくり物 （1）おたがいに （2）二つ	ぼたの里 （1）みんなのために （2）吾平の権の木八幡	妹とんぐり君 （1）「業越」の堤防	良雄のノート （1）日本の一善 （2）父は消防団員	四斗五斗入りの俵 （1）火の中 （2）ハナチがわれた	きょうだいになる （1）松坂の一夜 （2）おじいさんと学校	大和雪原 （1）孤児の父になつて	生にゆう配り （1）カールセン船長の （2）船だましい
ソフト名											
学級活動	学級の目標をつくる （1）学級の仕組みを作る （2）最高学年になって	宿泊学習について （1）下級生への思いやり	黒板の使い方を考へよう （1）自主学習をやる （2）ハラスメントとれた食生活 （3）虫歯の予防	1.学期の反省をし （1）夏休みの生活	運動会を成功させ （1）学級の係を見直そ （2）敬語を使おう	音楽会にむけて （1）音楽の生活につい （2）残りの夏 （3）図書資料の使い方	学級で自慢できる物を （1）発表活動の計画 （2）私の悩み	2.学期の反省をしよ （1）冬休みの生活	お正月のお楽しみ （1）お正月の楽しみ （2）お正月の楽しみ （3）卒業式に向けて	謝恩会の計画 （1）もつすく中学生	お世話になった学 （1）校に感謝しよう （2）中学校生活に向け て
ソフト名	一太郎スマイル （ワープロ）	一太郎スマイル （ワープロ）							一太郎スマイル （ワープロ）	一太郎スマイル （ワープロ）	
グリーン タイム	おいしいもち米を作る （1）丈夫な苗づくり （2）苗の観察	楽しい田植え （1）田植え （2）稲の観察	夏の草取り （1）草取り （2）水の観察	実りの秋 （1）刈り （2）乾燥						思い出を綴ろう （卒業文集づくり）	
ソフト名	一太郎スマイル （なるほどねっと） （はっぴょう名人）	デジタルカメラ			一太郎スマイル （なるほどねっと） （はっぴょう名人）	デジタルカメラ			一太郎スマイル （ワープロ）	デジタルカメラ	

学年	4	教科・領域	学級活動	単元名	友だちや自分のよいところを見つけよう
単元目標	<p>お互いの長所に関心を持ち，伸ばそうとすることができる。          一人一人のよさが学級の中でも大切であることに気づくことができる。          お互いのよさを認め合い，思いやりのある接し方を工夫することができる。</p>				
(時)	単元指導計画				使用ソフト名
事前 本時 事後	<p>児童の実態調査          友達や自分のよいところを見つけよう。          1 友達や自分のよいところを見つける。          2 グループの友達のよいところをメールで送る。          3 メールに書いた内容を発表する。          4 教師の話聞き，感想を書く。          友達や自分の長所を確認し，一人一人のよさを活かして生活する。          (道徳 心の信号機)</p>				<p>イントラバケッツ          (バケッツメール)          プロジェクター</p>
コンピュータの活用	<p>本時の活動の2の場面でイントラバケッツのバケッツメールを活用する。          送り側の児童は，実際に友だちのよいところをメールに書くことによって，友達のよいところをはっきりとさせることができる。また，受け取り側の児童は，自分のよいところがメールで届くことによって，友達に認め賞賛された喜びを味わうことができる。          さらに友だちのよいところをプロジェクターで映し出したり，プリントアウトして学級に掲示することにより，よりはっきりさせたり，事後の指導に役立てることができる。</p>				

学年	4	教科・領域	社会	単元名	雪国の暮らし
単元目標	<p>寒冷多雪という自然条件を活かし，人々が工夫してくらしている様子に関心を持ち，意欲的に調べ，地域社会の生活を考えようとする。          雪国の人々の暮らしの工夫と自然条件とを関連づけて考えることができる。          雪国の自然条件の特色や人々の工夫を調べ，それを分かりやすくまとめることができる。          雪国の人々の暮らしやその工夫及び生産活動について理解することができる。</p>				
(時)	単元指導計画				使用ソフト名
(1) (23) (45) (6)	<p>雪国の人々の暮らしについて，調べたいことを話し合い，学習の計画を立てる。          雪国の人たちの暮らしの工夫や努力について調べる。          調べたことを工夫してまとめる。          雪国の子どもたちと自分たちの暮らしをくらべる。</p>				<p>なるほどねっと          マイペディア          グリーンマップ          イントラバケッツ</p>
コンピュータの活用	<p>調べる・まとめる活動においてコンピュータを活用する。          調べる活動では，調べる道具の一つとしてWWWブラウザ「なるほどねっと」，百科事典ソフト「マイペディア」や地図ソフト「グリーンマップ」を活用する。          まとめる活動では，まとめる方法の一つとして「イントラバケッツ」を使用する。また，発表の道具としてコンピュータやプロジェクターなどを使用する。</p>				