算数科【１年生「かたちあそび」】



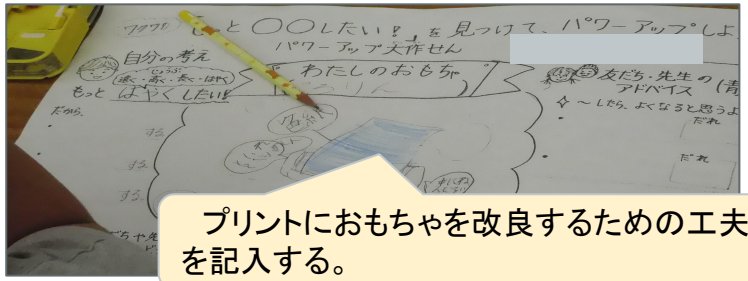
様々な立体の面を写し取り、その面を利用して図を描く。



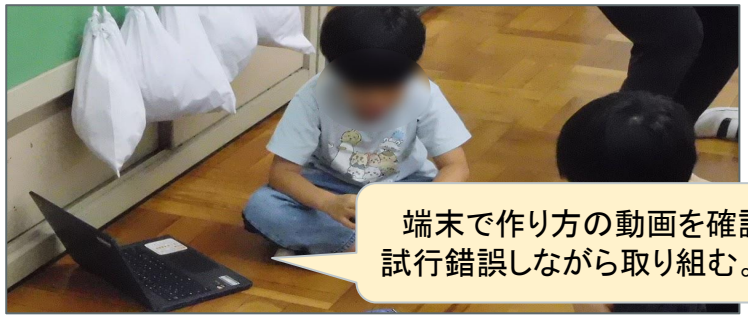
面を写し取って描いた図を写真で保存するとともに、端末に振り返りを記入する。

面を紙に写し取る学習活動を通して、立体の特徴を体験的に理解する。また、図の写真を端末のスライドに保存し、仲間と「どの形のどの面を使ったから、この形になった」など根拠とともに説明し合うことで、「記録・保存・共有」といった低学年からの端末活用の基礎を育む。

生活科【2年生「おもちゃランド」】



プリントにおもちゃを改良するための工夫を記入する。



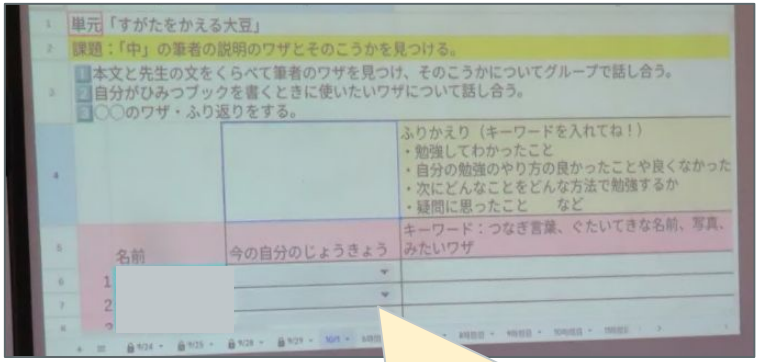
端末で作り方の動画を確認し、試行錯誤しながら取り組む。

端末でプリントの内容やおもちゃ作りで工夫したことを教師と児童が共有し、コメントを記入し合う。

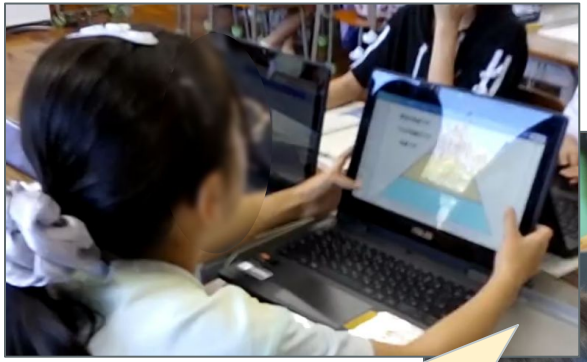


動くおもちゃの改良（高く跳ばす・速く動かす等）を試行錯誤する際、「自分のアイデア」と「友だちからの助言」をプリントに整理して記入し、おもちゃ作りに生かす。さらに、プリントと完成作品の写真を端末で記録及び共有することで、次時への意欲や継続的な学びにつなげる。

国語科【3年生「すがたをかえる大豆」】



自分の課題への進捗状況を各々が随時更新し、可視化する。また、振り返りのキーワードを提示し、学習内容や次時に向けた学びなどを記入するよう促す。

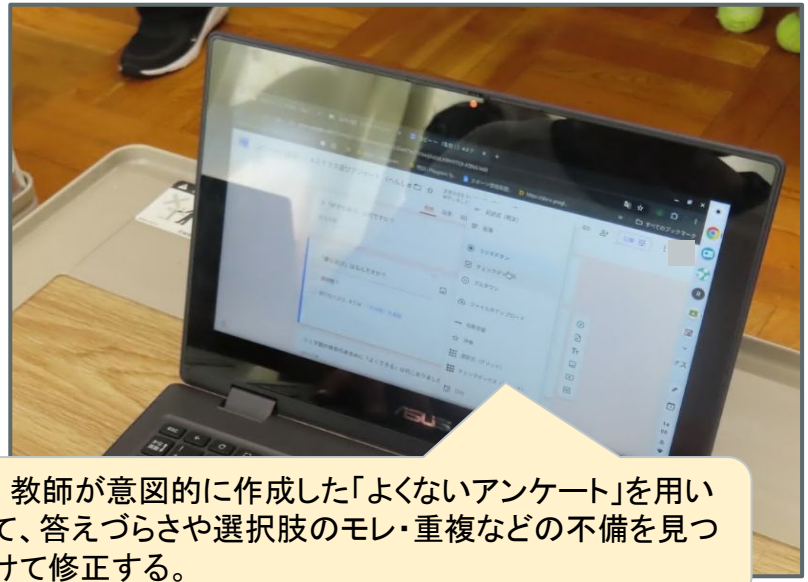




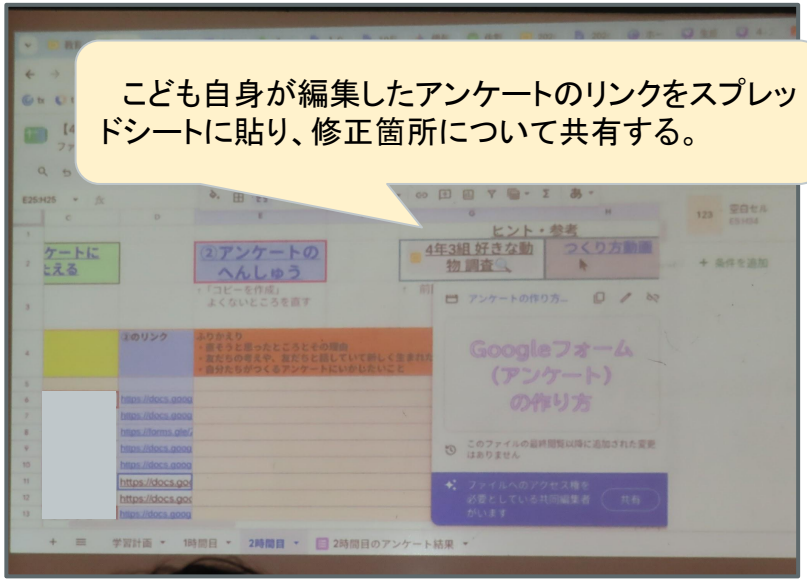
筆者が書いた説明文の表現のうち、実際に自分の書き方に生かしたい工夫を端末にまとめ、その理由を仲間と話し合う。

説明文の接続語の使い方や写真の効果的な活用などの筆者の「説明のワザ」を読み取り、「食べ物ひみつブック」の作成に生かす。学習の進捗状況をスプレッドシートで可視化して学級全体で学び合うとともに、生かしたい工夫とその理由を端末で共有する。その後、児童同士で対話するとともにキーワードを用いて振り返りを記入し、次時の学びへつなげる。

情報活用【4年生「アンケートでクラスのデータを集めよう」】



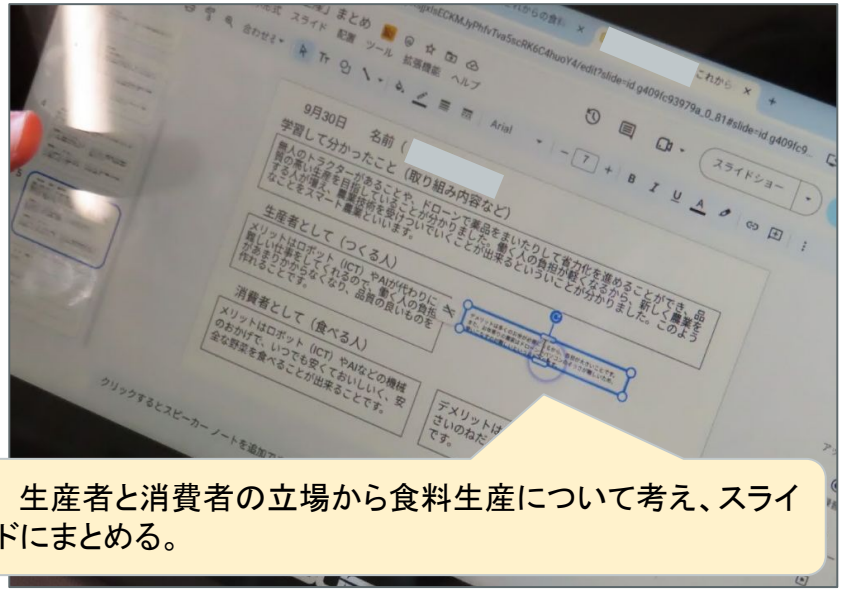
教師が意図的に作成した「よくないアンケート」を用いて、答えづらさや選択肢のモレ・重複などの不備を見つけて修正する。



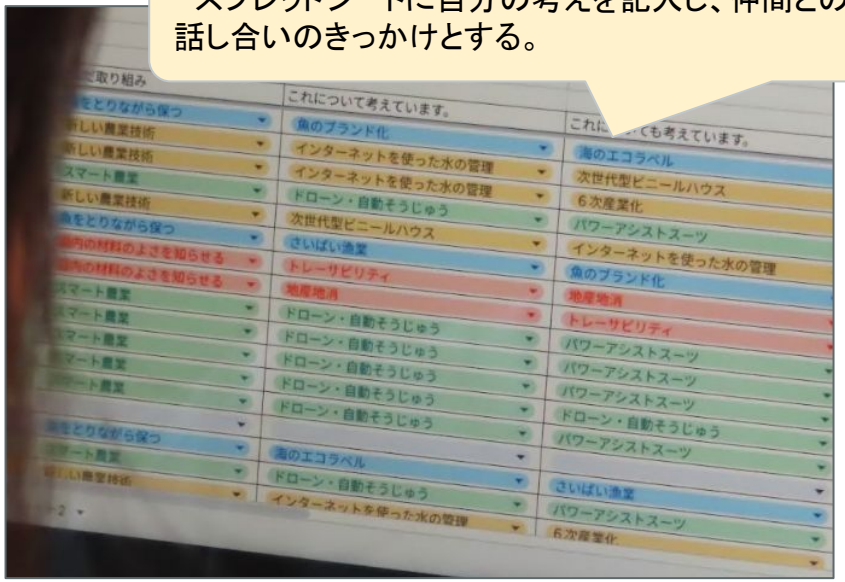
こども自身が編集したアンケートのリンクをスプレッドシートに貼り、修正箇所について共有する。

Googleフォームでデータを収集するために、フォーム自体を作成する活動に取り組む。不備のあるアンケートを例にして「回答しやすく集計しやすいアンケートフォーム」の作り方について仲間と検討することで、より良いフォームの作成方法を習得し、普段の生活や学習でも使える情報活用スキルを高める。

社会科【5年生「これからの食料生産」】



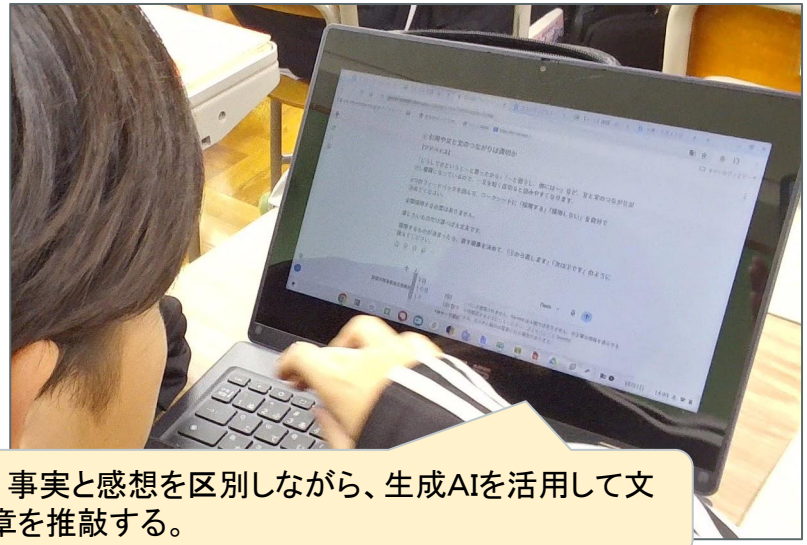
生産者と消費者の立場から食料生産について考え、スライドにまとめる。



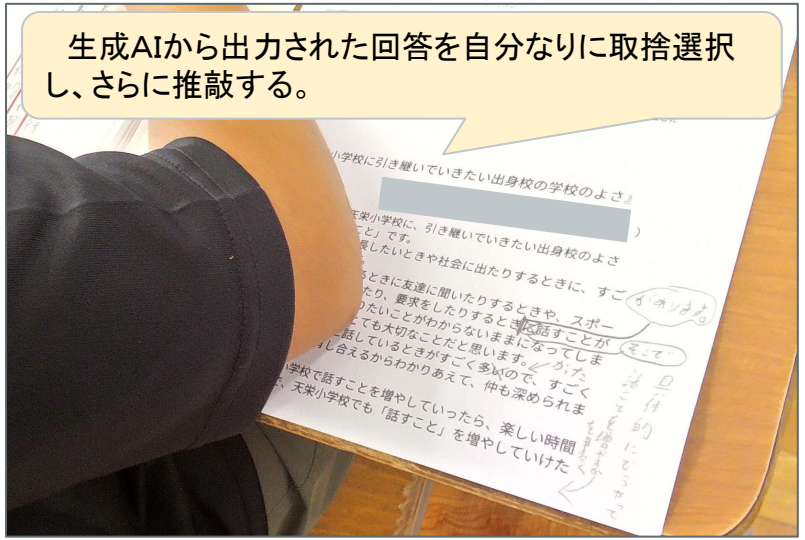
スプレッドシートに自分の考えを記入し、仲間との話し合いのきっかけとする。

これまでの授業で端末を使って集めてきた写真やデータを根拠に、「これからの日本の食料生産に必要なこと」について話し合う。生産者と消費者の両方の立場からスライドに自分の考えをまとめ、仲間からの意見も聞きながら、日本の食料生産の未来について主体的に考える。

国語科【6年生「文章を推敲しよう」】



事実と感想を区別しながら、生成AIを活用して文章を推敲する。

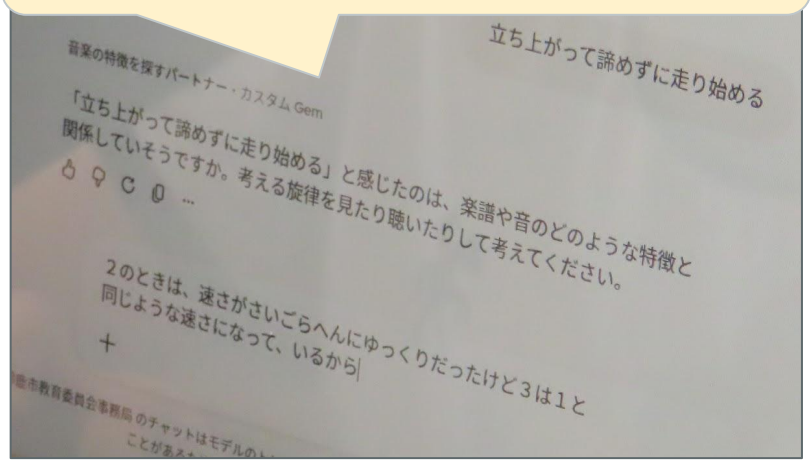


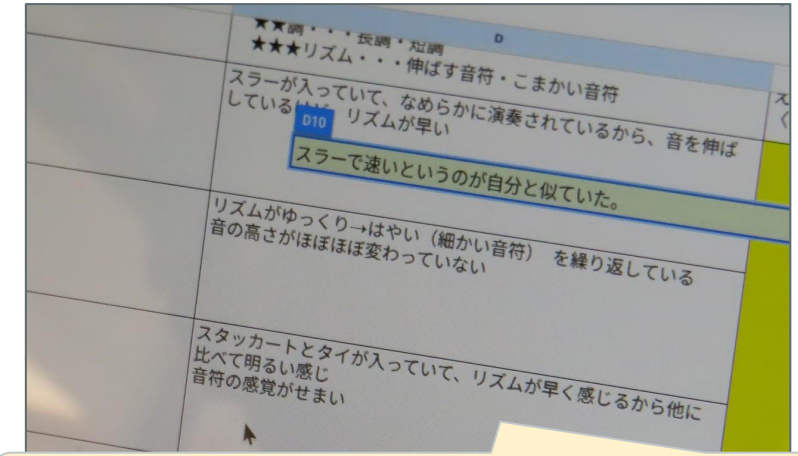
生成AIから出力された回答を自分なりに取捨選択し、さらに推敲する。

5年生に向けて「自分たちの学校の良さ」を伝えるために、構成・展開及び文と文のつながり等の観点から文章を作成する。生成AI（カスタムAI）を推敲の相談相手として活用し、さらに仲間同士でも読み合って意見を伝え合うことで、生成AIと仲間の両方の視点を取り入れ、自分の思いが相手に伝わりやすくなる文章表現を身に付ける。

音楽科【6年生「曲想の変化を感じ取ろう】

音源を自分のペースで繰り返し聴きながら、生成AIからの問い返しも手がかりに、曲のイメージを言語化する。





スプレッドシートで、それぞれの異なる曲の感じ方や曲想を見比べ、仲間の感想にコメントする。

端末で曲を繰り返し聴き、速さ・強さ・調といった「音楽の特徴」と自分の「イメージ」を結び付けて考えを深める。答えを直接教えずに質問を投げかけてくる生成AI（カスタムAI）とやり取りすることで、感覚だけに頼らず音楽の仕組みを根拠にし、曲想に伴う雰囲気の違いを自分の言葉で筋道立てて伝える力を身に付ける。