

さいわい GIGA だより

川崎市立幸町小学校 2026.10.6 発行 第3号

1、生成 AI のしくみを知ろう！

川崎市総合教育センターより生成 AI ガイダンスのたよりがありました。

本校では、生成 AI の利用は始まっていませんが、今から正しい生成 AI の使い方を身につけましょう。

(別紙参照：生成 AI ガイダンス (第1版))

2、新端末の移行について

9月より、新端末に移行しております。それに伴い機能についてのお知らせをいたします。

えんぴつタッチ機能

旧端末では、指先を使って手書きを行ってきました。思うように文字を書くことができず、苦戦していた子どもたちも多かったと思います。新端末からは、児童が持っている「えんぴつ」を使って、入力することが可能になりました。ノートに書き込んでいる文字がそのまま、端末内でも見ることができます。便利になった一方で注意点もあります。

①使用できるのはえんぴつのみ！

- その名の通り「えんぴつ」のみ使用可能です。シャープペンシルは、折れた芯が端末内に入り込むおそれがあります。ボールペンも同様に、インク漏れなど故障の原因になりますので、使用しないでください。

②筆圧に注意！

- 画面に向かって書きます。力を入れすぎると画面の故障につながりますので、気をつけましょう。

③無意識の消しゴムに注意！

- えんぴつで書いているので、無意識に消しゴムを使わないようにしましょう。消しゴムで画面をこすると汚れてしまいます。気をつけましょう。

端末の使い方については、これまでと同様です。

正しく、大切に使用してください😊

コラム～実践事例集②～

実践事例1： 1年生 生活科「いきものとなかよし」

生活科の授業では、校庭で虫を探したり飼育したりしながら、生き物とふれあい生命の大切さを学ぶ学習を行っています。今回はデジタル教材である NHK for School の「ものすごい図鑑」を活用しました。

- 「本物」と「デジタル」を組み合わせで観察！
実際に捕まえたバッタやカブトムシを観察しながら、GIGA 端末の「ものすごい図鑑」を開きます。このコンテンツでは、昆虫の体を 360 度好きな角度から回したり、肉眼では見えないくらいアップに拡大したりすることができます。
- 「すごい！」「ここはどうなっているの？」から広がる学び
「バッタの口ってこんな風に動くんだ！」「足のギザギザまでよく見える！」と、子どもたちは画面を操作していました。GIGA 端末でじっくり構造を知ること、目の前にいる本物の生き物への愛着や「命ってすごいな」という関心がさらに深まりました。

端末を単に調べるためだけでなく、「子どもの発見や『もっと知りたい！』という気持ちを大きく広げるための図鑑」として有効活用しています。

実践事例2： 3年生&5年生 体育「マット運動」

3年生と5年生の体育「マット運動」では、技のポイントを理解し、上達を目指す学習の中で GIGA 端末を活用しています。授業では、ミライシードの「オクリンクプラス」を使用しました。

- 「お手本」と「自分の動画」を見比べて自己分析！
子どもたちは、撮影した「自分の技の動画」と「お手本動画」を「オクリンクプラス」の画面上で並べて比較・観察しました。「手をつく位置はどこかな？」「頭の入れ方や腰の位置はどう違っているかな？」と、自分の動きを客観的に見つめ直します。
- 自分で考え、試行錯誤する「情報活用能力」
ただ練習を繰り返すのではなく、「どこを直せばもっとうまく回れるか」という情報を動画から読み取り、分析して次の練習に活かす力（情報活用能力）を伸ばしています。自分の課題に気づいた子どもたちは、友達とアドバイスを送り合ったり練習方法を工夫したりしながら、主体的に技の完成度を高めていました。

体育の授業でも、端末を「自分の動きを客観的に見て、考え、改善するための分析ツール」としてしっかり活用しています。

～オクリンクプラスのカード例～

[3年生]

開脚前転	
自分の動画	お手本の動画
できたか(自己評価)→ ◎or○or△	
【比べてみて(自己分析)】 ・お手本と自分の動きを比べてみて、どうか ・どうすれば、できるようになるのか	

[5年生]

前転(きほんの技)ができるようになるためには、どうすればよいのでしょうか？	
お手本の動画	自分の動画