

ICT活用実践ガイド

すぐに使える! 授業の中のICT

不安や疑問にお答えします!

ICT活用のための Q&A

こうすれば手軽で簡単!

6つの 特選事例と 実践する先生からの ひとこと アドバイス

こんなにある!
ICTを効果的に
活用できる
60のオススメ
実践事例



文部科学省

不安や疑問にお答えします! ICT活用のためのQ&A

誰もが持っている不安や疑問に、ICT授業を実践している先生方がQ&A形式でお答えします。

Q. ICT授業にはどんな効果があるのですか?

A. ビデオを活用した跳び箱の授業で自分の技を見るというのは個人の学習ツールだったのですが、モニターの前に児童たちが集まってあれこれ相談をし始め、そこにひとつの学習の場が生まれました。コミュニケーションツールとして機能していたのは想定外でした。

(滋賀県大津市立瀬田小学校、現藤尾小学校:石原一彦先生)

A. 例えばプリントをやらせると、生徒はどうしても下を向いてしまいます。プロジェクターに映せば生徒全員が前を向くので、本当に分かっているのか表情で読みとることができます。

(沖縄尚学高等学校、現立命館中学・高等学校:上杉兼司先生)

Q. 実際に児童や生徒の学力は上がりましたか?

A. 跳び箱の授業では、学習の仕方を学ぶという視点ができました。児童たちにつかんでもらいたかったのは、自分の課題を見つけて自分なりに工夫するということですが、自分たちで工夫して全体のレベルが上がってきました。

(滋賀県大津市立瀬田小学校、現藤尾小学校:石原一彦先生)

A. 地形図の立体モデルを見せることで、興味や関心だけではなく、実際の理解力とか地形の認識について明らかな効果がありました。ただ、最初からこれを使ってしまうとあまりにも直感的すぎて思考や想像につながらないと考えたので、そういった部分も省略せずに、最初は写真や板書を使った授業もやって、最後のまとめという使い方しています。

(千葉県立茂原高等学校:永野直先生)

Q. ICTを活用するうえで、コツのようなものがあれば教えてください。

A. ICTはあくまでもツールの一つです。それを間違えてしまうと、使わなくてはいけなとか、使えば何とかなるだろうということにもなりかねません。自分が授業のアイデアを作るなかで、ここはICTを使う、使わないという取捨選択が必要だと思います。

(千葉県野田市立南部中学校:高木秀人先生)

A. ICTは絶対使わないといけなといった気持ちが強すぎるとダメだと思っています。例えばプレゼンテーションソフトを使った授業を1時間継続したら生徒も疲れてしまうし、ノートを取るのも難しい。私の場合は黒板を使った授業をちゃんとやって、その中で生徒の理解を助けたり深めたりするために、短時間ICTを活用していくという形で使っています。

(沖縄尚学高等学校、現立命館中学・高等学校:上杉兼司先生)

Q. 授業の進め方はどう変わるのですか?

A. 授業のマネジメントは基本的には変えていません。黒板に文字を書くのと同じ感覚で映像を映すだけです。私の場合は45分の授業の中で使うのは5分くらい。一人ひとりがコンピュータに向かって操作することはありません。一斉授業の良さをそのまま生かす感じですね。

(熊本大学教育学部附属小学校:宮脇真一先生)

Q. どんなことから始めたらいいでしょうか。

A. ICT活用は特別なものではありませんので、簡単に、気軽にできそうなことから始めてはいかがでしょうか。プロジェクタや実物投影機で映すだけでも児童たちの反応は違ってきます。それを繰り返していくうちに、次はこんな映像を見せたいとか、こんな事してみたいとか、それを組み合わせるにはどういうソフトを使った方がいいといった新しいアイデアも浮かび、だんだんステップアップしていけるとと思います。

(富山県高岡市立福岡小学校:向井康之先生)

Q. どのぐらいのスキルが必要ですか?

A. 私自身コンピュータを使うスキルが高くないのですが、私が行っている授業ならメールやインターネットができればそれで十分です。大事なのはどんな授業がしたいのかということですね。

(熊本大学教育学部附属小学校:宮脇真一先生)

こうすれば
手軽で簡単!

6つの特選事例と 実践する先生からの ひとことアドバイス

Q&Aでも答えてくれた6人の先生方はどんな場面で、どんなICTを活用しているのでしょうか。

小学校
3年

算数

見やすくせいりしよう (棒グラフと表)

教室に置かれたコンピュータ、プロジェクタ、スクリーンを利用し、Web上にある「乗り物調べ」というコンテンツを提示し、問題場면을提示する簡単な実践です。

指導目標

画面を通り過ぎる乗り物の種類と数を整理する活動を通して、記号などを使って整理する方法を知る。

指導計画

- (1) 乗り物が横切るシミュレーションを見て課題をつかむ。
- (2) どんな乗り物が何台通ったか調べる方法を考え、もう一度シミュレーションで試す。
- (3) 調べた結果を出し合い、より確実に整理する方法を出し合う。
- (4) 2名で協力して整理し、結果を確認する。

指導上の留意点

この実践は、「乗り物調べ」というWeb上のコンテンツを使用。このコンテンツは、画面上を通り過ぎる乗り物の車種、速度、数を児童の実態に合わせて教員が自在にコントロールすることができる。

課題設定の場面では、わざと数えられないような状況を作り、児童が何らかの工夫をするような状況を作り出していきたい。

授業場所	普通教室
授業形態	一斉学習
ICTを活用する場面	導入、展開、まとめ
ICTを主に活用する者	教員
ICTを活用する目的	課題の提示、動機付け
活用するICT	コンピュータ、プロジェクタ、スクリーン、デジタルコンテンツ

"IT授業"実践ナビの次のURLで、宮脇先生の実践事例を見ることができます。
<http://www.nicer.go.jp/itnavi/jirei/ITN42319.html>



熊本大学教育学部
附属小学校
宮脇真一先生

ひとことアドバイス

Web上には、このようなコンテンツがたくさんあります。特別なスキルがなくても簡単に使えるものばかりです。また、授業の中で使うのは、ポイントとなるわずかな時間です。普通教室で、まずは気軽に使ってみるといいと思います。



乗り物が通り過ぎる映像を見せる。そこでどんな車が何台通ったのかを聞く。このコンテンツは速度を変えられるので、わざと数えられないような速さにするのがコツ。



数えられないと「ノートに書く」種類ではなく記号にする」「2人で協力する」といった工夫をはじめるといい。

小学校
5年

理科

流れる水のはたらき

デジタルカメラで撮ってきた画像をプレゼンテーションソフトに貼り付け、見せることにより疑似体験させるとともに、児童たちにワークシートに記入させ、実物投影機を用いて説明する学習です。

指導目標

雨の降り方によって流れる水の速さや水の量が変わり、増水で土地が変化することをとらえるとともに、流れる水の力の大きさを感じることができるようにする。

指導計画

地域の洪水の様子を想起し、増水したときの川や川岸の様子の変化について話し合う。

授業場所	普通教室
授業形態	一斉学習
ICTを活用する場面	導入、展開
ICTを主に活用する者	教員
ICTを活用する目的	課題の提示、動機付け、児童の説明資料、体験の代行
活用するICT	コンピュータ、プロジェクタ、実物投影機、デジタルカメラ、スピーカー

"IT授業"実践ナビの次のURLで、向井先生の実践事例を見ることができます。
<http://www.nicer.go.jp/itnavi/jirei/ITN53018.html>



富山県高岡市立
福岡小学校
向井康之先生

ひとことアドバイス

デジタルカメラがあれば、日ごろ何気ないところで見つけた場面や出来事を記録して、簡単に授業で使うことができます。また実物投影機とプロジェクタを使えば、児童たちが一カ所に集中して効果的に学習することができます。ぜひ使ってみましょう。



教員自ら撮影した、学校の近くに流れている川の様子の増水したときの様子を提示。見慣れた川も変化することを知らせると、子どもたちが川をより身近に感じて意欲的になる。



その後の実験では、川の様子を思い浮かべながら計画するのでポイントに対する見方もしっかり、結果を出すのが簡単になる。



こうすると実験の結果がわかります

跳んでいる姿をハードディスクに記録して10秒遅れでモニターに映し出す「タイムシフト」と、跳び箱の模範演技のコンテンツを使用。跳び箱の模範的な動きを動画で見ることができ、体を線で表した動画では跳び箱での切り返す動きを印象的にとらえることができます。

指導目標

- (1) 自分の力にあった跳び箱を跳び、さらに挑戦する。
- (2) 模範演技と自分の跳ぶ姿を比較し、自分の課題がどこにあるのかを調べる。
- (3) 自分の課題を克服するための練習方法を選び、課題を解決する。

指導計画

- (1) 自分の力に合った跳び箱を跳ぼう。
 - a. できる跳び方でいろいろな跳び箱を選び、跳んでみる。
 - b. さらに高い跳び箱やできそうな技に挑戦する。
- (2) 模範演技を見てみよう。
 - a. コンピュータの「技を磨こう」から跳び箱の跳び方を見て、模範となる跳び方の良さとの跳び方を比較。
 - b. 自分の跳び方を「タイムシフト」コーナーで跳んで、自分の課題を調べる。確認する。
- (3) 自分の課題を克服するための練習方法を選び、課題を解決する。
 - a. 調べた自分の課題を克服するための課題別の練習メニューを選んで練習する。

指導上の留意点

- (1) 跳び箱の指導では、開脚跳びなどの「切り返し系」と台上前転などの「回転系」に分けられる。「切り返し系」は助走から着手までの「第一跳躍」と着手から着地までの「第二跳躍」に分けられるが、「回転系」は「第一跳躍」の動きの勢いそのまま着して体を回転させる。これらの技をポイントに分けて解説する写真やカードなどを使ってビジュアルに解説すると、児童が理解しやすくなる。
- (2) 児童の技をビデオカメラで撮影して、それをコンピュータ上で連続写真にしたりいつでも静止できるようにすることで、自分の技のどこに課題があるのかを効果的に見つけさせることができる。

授業場所	体育館
授業形態	一斉学習、グループ学習、個別学習
ICTを活用する場面	導入、展開、まとめ
ICTを主に活用する者	教員、児童
ICTを活用する目的	モデルの提示
活用するICT	コンピュータ、プロジェクタ、スクリーン、デジタルコンテンツ、ビデオ

“IT授業”実践ナビの次のURLで、石原先生の実践事例を見ることができます。
<http://www.nicer.go.jp/itnavi/jirei/ITN43013.html>



自分の力に合った跳び箱を選び、跳んでみる。その後コンピュータの模範演技を見て、模範となる跳び方の良さとの跳び方を比較する。



「タイムシフト」で自分の課題を調べ、それを克服するための練習方法を選び課題を解決する。また、児童たちのコミュニケーションツールとしても機能する。



滋賀県大津市立
瀬田小学校、
現藤尾小学校
石原一彦先生

ひとことアドバイス

この授業は「タイムシフト」という機能で、自分の演技をすぐにモニターで見ることができます。これによって、児童たちが自分の課題を自分で見つけて、練習に取り組むことができます。また、モニターの前で児童たちのコミュニケーションが生まれ、学び合う姿が見られるようになりました。

インターネットで見られるライブカメラを利用して、「今」の世界の様子をリアルタイムで見ること、地球市民としての「自分」を意識させます。

指導目標

●単元の目標

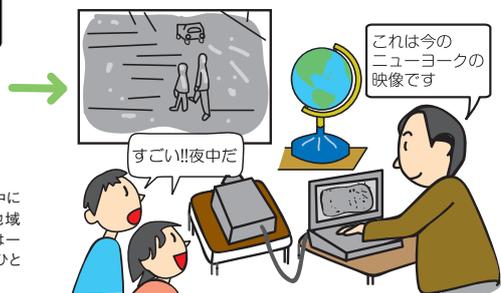
- ・国際社会が抱えている地球的・人類的な課題の内容を理解させ、解決すべき課題を考え続けていく態度を育てる。
- ・国際的な相互依存関係の深まりの中で、世界平和の実現と人類の福祉の拡大のために、各国が相互に主権を尊重し、各国が協力しあうことが重要であることを認識するとともに、それについての自分自身の考えを持つようにする。

●本時の目標

- (1) 現在の姿をリアルタイムで見せることで、一人ひとりが地球の一員である「地球市民」であることを体感させる。
- (2) 本時を通して「地球市民」であることを自覚させ、地球的課題の解決に努力しようとする資質を養う。

指導計画

- (1) 地図や地球儀を見せ、世界と自分との関わりについて関心をもちさせる。
- (2) 任意の国を指定して、現在の時間を考える。
- (3) ライブカメラサイトにより、生徒の希望する場所のライブ映像を提示する。
- (4) それらの国々の現在の様子を見ながら、その国で抱える問題点や知っていることを発表する。
- (5) 大きな世界地図の地図黒板上に、ライブサイトで見た国を、発表の中から出てきたキーワードとともに記入していく。
- (6) 板書したキーワードと関わらせながら、私たちの生活が地球上の他の地域やそこに住む人々と、直接あるいは間接的に結ばれ、互いに依存したり影響を及ぼしあっていることを説明する。また、世界には、1つの国だけでは解決できない問題が多くあり、国を越えて協力しあう活動が必要であることやそうした動きが活発に行われていることも付け加える。



指導上の留意点

- (1) 提示するライブカメラサイトの状態は事前に確認しておく(リンク切れの場合があるため)。
- (2) すでに地理的分野で学習した内容と関連をもたせ、学習を進める。

授業場所	普通教室
授業形態	一斉学習
ICTを活用する場面	導入
ICTを主に活用する者	教員
ICTを活用する目的	動機付け、教員の説明資料
活用するICT	コンピュータ、プロジェクタ、インターネット

“IT授業”実践ナビの次のURLで、高木先生の実践事例を見ることができます。
<http://www.nicer.go.jp/itnavi/jirei/ITN43017.html>



千葉県野田市立
南部中学校
高木秀人先生

ひとことアドバイス

インターネットのライブカメラを使った授業は、今、このときの映像が見られるということが効果的だと思います。インターネットでできない授業ですが、逆にいえば、インターネットさえあればできるという、そういう授業になります。地球市民としての自分を意識していくには、これが一番効果的な方法だと思います。

今現在動いている映像を見ることで、その中に自分も生きているということが実感として味わえ、導入としては非常に効果的な授業になる。

光の受容と目の構造

タブレットPCで教卓や教壇からの例示や実験を生徒にスマートに見せる授業実践例。
ビデオカメラを使い、手元の様子をプロジェクタを使ってスクリーンに映し出します。

指導目標

受容器としての目に興味を持たせ、その仕組みを理解する。

指導計画

- (1) シカやネコの写真を見せて、目の位置について中学の学習内容を思い出させる。
- (2) 肉食動物はなぜ視野が重なっているのかを考えさせる。
- (3) 立体視の仕組みを思い出させる。
- (4) 片目では距離感がなくなることを実験する実験を行う。
 - a. 2名を指名して前に出す。
 - b. 2名は向き合い、2名とも胸の前に体と床に水平になるよう右手に鉛筆を持ち、鉛筆の先端が向き合うようにする。1名は固定し、もう1名は相手の鉛筆の先端に自分の鉛筆の先端が触れるように水平に鉛筆を動かす。
 - c. 片目を閉じて同様の実験を行う。
 - d. このとき、上からビデオカメラで鉛筆の様子を撮影し、スクリーンに映し出す。
- (5) 右目と左目を交互に閉じ、どのように見えるか、近くはどうか、遠くはどうか確認する。
- (6) 距離の認識はどこで行われているのかを考えさせる。
- (7) 2名1組になり、全生徒に同じ体験をさせる。
- (8) 受容器、感覚神経、中枢、運動神経、作動体の流れを確認する。

指導上の留意点

- (1) 演示実験は、生徒を集めたとしても後方の生徒が見にくく、集めることで騒がしくなる場合もある。ビデオカメラを使うことで、生で行っている臨場感とともに全生徒に結果を見せることができる。その場の臨場感をだすために、ビデオクリップにせずに生で見せたほうがよい。
- (2) 小スペースで済む実験なら書画カメラを活用してもよいだろう。技術家庭、書道など様々な教科での応用ができるだろう。



沖縄尚学高等学校、
現立命館中学・高等学校
上杉兼司先生

ひとことアドバイス

この実践は、ビデオカメラとプロジェクタをつなげるだけという非常に簡単なものです。それにもかかわらず、生徒の視線が前に集まるために、生徒たちがちゃんと理解しているかどうかが目瞭然と分かります。いろいろな場面で応用できるものだと思いますので、ぜひ皆さんも活用してみてください。



片目では距離感がなくなることを実験させるために、まず生徒2名を前に出して体験させ、その様子をカメラで映して見えてく後ろの生徒も見えようにする。



この後2名1組で全員に体験させる。最初に見せておけば実験の意味や様子をすんなり理解でき、体験したときの驚きや感動も大きい。

授業場所	普通教室
授業形態	一斉学習
ICTを活用する場面	導入、展開
ICTを主に活用する者	教員
ICTを活用する目的	教員の説明資料、体験の代行、その他(体験)
活用するICT	コンピュータ、プロジェクタ、スクリーン、ビデオ、デジタルコンテンツ

"IT授業"実践ナビの次のURLで、上杉先生の実践事例を見ることができます。
<http://www.nicer.go.jp/itnavi/jirei/ITN41305.html>

地形の成立と特徴、地形図の読み方

マウスで線を引くことにより立体モデルが作成できるフリーソフトウェア「Teddy」を使って、地形の成立過程や特徴、等高線の仕組みなどを視覚的に認識させます。

指導目標

地形の特徴や等高線の基本を、パソコン上で作成した地形の3Dモデルを見せることで理解させる。

指導計画

- (1) 山頂付近の3Dモデルをプロジェクタで提示し、回転させながらリアルタイムに山を切り取り、氷河によって地形が削られていく様子を提示。
- (2) 海底の3Dモデルを投影し、回転、拡大縮小させて海溝の様子、プレートとの動きとの関係を説明。
- (3) 簡単な山の3Dモデルを作成してパソコン画面上に水平に配置し、等間隔の横線を書き込む。その後、回転させ上から見ると等高線が現れる。等高線がどのようなものか理解させ、自分の予想した地形が正しかったかどうか確認させる。

指導上の留意点

地形モデルは簡略化し、特徴を誇張して作成したほうが説明しやすい。反面、正確なものではないので、実際の地形を写した資料写真やビデオなどの教材も併用する。
「Teddy」は導入やまとめとして利用し、生徒が地形図を自分で読み取ったり、どんな地形なのかを想像させる過程を省略しないよう留意。

授業場所	普通教室
授業形態	一斉学習
ICTを活用する場面	導入、まとめ
ICTを主に活用する者	教員
ICTを活用する目的	動機付け、教員の説明資料、モデルの提示、比較
活用するICT	コンピュータ、プロジェクタ、スクリーン、その他(Teddy)

"IT授業"実践ナビの次のURLで、永野先生の実践事例を見ることができます。
<http://www.nicer.go.jp/itnavi/jirei/ITN51001.html>



千葉県立茂原高等学校
永野直先生

ひとことアドバイス

立体ソフト「Teddy」は、マウスだけで簡単に立体が作れる無料のソフトです。これを使うことで理解度がぐんと高まりました。地形だけでなく、アイデア次第でさまざまな使い道があると思います。インターネットのフリーソフトの中には授業の楽しさ、可能性が広がるものがたくさんあると思いますので、どんどん活用してみたいと思います。



フリーソフト「Teddy」を使えば、パソコン上に手書きで地形の3Dモデルを書いていくことができる。



書いた画像は回転・拡大・縮小などが可能なので、横からの地形を俯瞰する位置にすれば、等高線の仕組みを容易に理解することができる。

こんなにある! ICTを効果的に活用できる60のオススメ実践事例

これらの事例を含め、総数430に上るたくさんの実践事例が下記URLでより詳しくご覧になれます。ぜひアクセスしてみてください。

“IT授業”実践ナビ <http://www.nicer.go.jp/itnavi/>

学年・教科	単元名	オススメのポイント
小学校・1年 国語	学校でのことをおしえてあげよう(原稿用紙の使い方)	原稿用紙の使い方を実物投影機で説明。
小学校・4年 国語	より良い朗読をしよう	朗読のようすをデジタルビデオカメラで撮影。
小学校・4年 国語	一つの花	登場人物の思いや言葉をスクリーンに書き込み。
小学校・5年 国語	地球環境について考えよう	普通教室のテレビにコンピュータ画像を表示して説明。
小学校・6年 国語	狂言のおもしろさを味わう	狂言の理解補助にデジタルコンテンツを活用。
小学校・3年 社会	わたしたちの町のように	電子ホワイトボードを使った、白地図へデータ書き込み。
小学校・4年 社会	地図をみてでかけよう	インターネットの地図サイトを活用した、地図の特徴の指導。
小学校・6年 社会	明治維新をつくりあげた人々	スクリーンに表示された資料のポイントを、指の影で提示。
小学校・1年 算数	かずのなまえ	数の数え方の指導にデジタルコンテンツを活用。
小学校・2年 算数	長さ調べ	定規の使い方をデジタルコンテンツで一斉指導。
小学校・2年 算数	かけ算九九表のきまり	かけ算の理解補助にデジタルコンテンツ(パズル)を活用。
小学校・3年 算数	見やすくせいりしよう(棒グラフと表)	デジタルコンテンツ(乗り物調べ)を活用した、整理の仕方の指導。
小学校・5年 算数	三角形の面積	三角形の面積の求め方をデジタルコンテンツで説明。
小学校・6年 算数	直方体と立方体	デジタルコンテンツ(展開図)で展開のシミュレーション。
小学校・3年 理科	じしゃくのひみつをみつけよう	デジタルコンテンツ(実験映像)を活用した実験手順の確認。
小学校・4年 理科	季節と生き物(すずしくなると)	季節ごとの生き物のようすを動画で紹介。
小学校・5年 理科	流れる水のはたらき	増水時の川のようすをスクリーンで説明。
小学校・6年 理科	大地のつくりと変化	実物投影機を活用し、顕微鏡の画像をモニターに表示。
小学校・6年 理科	大地のつくりと変化	火山の噴火の仕組みをデジタルコンテンツで説明。
小学校・3年 音楽	音楽とお話で楽しもう(かさじぞう)	実物投影機を活用した物語の朗読。
小学校・4年 音楽	いい音えらんで(茶色のびびん)	実物投影機で楽譜をスクリーンに表示して、実践指導。
小学校・2年 図画工作	恐竜デジタル紙芝居を作ろう	実物投影機を活用した紙芝居の作品発表。
小学校・5年、6年 家庭	ミシンで作るわたしの世界	デジタルコンテンツを活用した、縫い方の違いの指導。
小学校・5年 体育	たのしもうバスケットボール	デジタルビデオカメラを活用したバスケットボールの実技指導。
小学校・6年 体育	跳び箱	跳び方のフォームをデジタルコンテンツで確認。
小学校・4年 総合的な学習の時間	くらしをみつめよう～藤井川を守る～	水質調査の方法をデジタルコンテンツで確認。
小学校・4年 総合的な学習の時間	英語に親しもう	デジタルコンテンツ(ゲーム)を活用した英語の指導。
小学校・6年 総合的な学習の時間	電子カプセルにたくさんの思い出をつめ…	ICT機器を活用した、デジタル作品の制作。
中学校・1年 社会(地理的分野)	身近な地域	コンピュータを活用した景観写真の比較。
中学校・1年 社会(地理的分野)	こんにちは、香川県	個別配布教材を、スクリーンで一斉表示。
中学校・1年 社会(歴史的分野)	国風文化	授業に関連したホームページの活用。
中学校・2年 社会(歴史的分野)	二つの世界と日本の独立	携帯電話を活用した動画インタビューの実践。
中学校・3年 社会(公民的分野)	地球とわたしたち	ライブカメラでリアルタイムに世界のようすを確認。
中学校・1年 数学	課題学習 図形の中に潜む関数関係を発見する	関数の関係をデジタルコンテンツで解説。
中学校・1年 数学	比例と反比例	日常生活の「ともなって変わる」現象を映像で紹介。
中学校・2年 数学	図形の性質	プレゼンテーションソフトを活用した図形の問題の発表。
中学校・3年 数学	三平方の定理	三平方の定理の理解補助に、デジタルコンテンツを活用。
中学校・1年 理科(第2分野)	学校や学校の周りの生物を観察しよう	植生調査にデジタルカメラを活用。
中学校・3年 理科(第2分野)	金星の見え方	金星の見え方を、デジタルコンテンツと模型で検証。
中学校・3年 理科(第2分野)	自然のなかの生物	実物投影機を活用した学習成果の発表。
中学校 技術・家庭(技術分野)	工具と機器の安全な使い方	工具の使い方をコンピュータの動画で確認。
中学校・1年 技術・家庭(家庭分野)	心と体においておいしい食生活をしよう	調理実習時に、手順や注意点をデジタルコンテンツで確認。
中学校・1年 外国語(英語)	時刻・天気	デジタルコンテンツを活用した発音の練習。
中等教育学校、前期課程(中学)・2年 外国語	比較級	個別音源を使った英語の視聴。
高等学校 地理B	世界の農業—灌漑の種類—	インターネットで公開されている世界の農業を授業で活用。
高等学校 地理B	地形の成立と特徴、地形図の読み方	地形の成立過程をデジタルコンテンツ(立体作成ソフト)で説明。
高等学校 現代社会	国際社会への貢献	インターネットの資料を学習教材に活用。
高等学校 数学I	二次関数の最大・最小	二次関数のデジタルコンテンツを活用。
高等学校 数学C	媒介変数表示と極座標	関数のグラフの特徴を、デジタルコンテンツで説明。
高等学校 理科総合A	生物と物質のかかわり	授業の意見や感想を電子メールで教員に送信。
高等学校 物理I	運動の法則	実験結果の整理に表計算ソフトを活用。
高等学校 生物I	神経系とそのはたらき	反射の仕組みをビデオ映像で紹介。
高等学校 生物I	光の受容と目の構造	実験のようすをビデオカメラでスクリーン表示。
高等学校 美術II	多版多色木版画	木版画の印刷方法をプレゼンテーションソフトで説明。
高等学校 家庭総合	ベッドから車椅子への移動助助	助助の実践方法をビデオ映像で確認。
高等学校 公衆衛生	生活習慣病予防のための食生活	栄養計算の測定結果をインターネットで検証。
高等学校 情報C	1本のテレビCM分析	電子ホワイトボードを使った分析結果の発表。
高等学校 生物活用	押し花の利用とその活用	実習の手順をデジタルコンテンツで確認。
ろう学校(小学部)・3年	虫のゆりかご	デジタルコンテンツ(電子教科書)を活用した学習指導。
知的障害養護学校 高等部	振り返り情報を次にかすためのポートフォリオ	ポートフォリオを活用した発表と振り返り。

なお、教育情報ナショナルセンター(NICER)Webサイト(<http://www.nicer.go.jp>)からも“IT授業”実践ナビにアクセス可能です。

問い合わせ先:文部科学省初等中等教育局参事官付情報教育係
〒100-8959 東京都千代田区丸の内2-5-1 TEL:03-5253-4111(代)

発行:社団法人 日本教育工学振興会(JAPET)
〒105-0001 東京都港区虎ノ門1-17-1 虎ノ門5森ビル(視聴覚ビル2F)TEL:03-5251-0751(代)