

## R7年度 埼玉県久喜市立久喜小学校6年生の取り組み

埼玉県久喜市の取り組み

スポーツでまちを盛り上げる！

「**健幸**（けんこう）・スポーツ都市」宣言

久喜市立久喜小学校 「WE LOVE KUKI プロジェクト」  
未来の幸せを作る探究活動 ～社会とつながる学習の実現を目指して～  
＜学年別令和6年の取り組みテーマ＞

2年生 まちのすてきをみつけ隊

3年生 目指せ！野菜マイスター！久喜の野菜をPR！

4年生 めざせ提灯祭りアンバサダー！

5年生 特産品を広めて商店街を応援しよう！

6年生 スポーツの力で熱くしろ！ 結成！久喜小応援団！

ゆるっと全力！ハピネスクリエイター  
～スポーツで、わたしと誰かの幸せをつくる～

R7年度  
6年生

テーマ：久喜市にかかわる全ての人が、スポーツを通して幸せになる方法をみんなで考えて実践しよう！

全100 時間程度。（授業時数特例校のため、総合は100 時間に設定されています。）

子供たちが、1つ1つのことについてAIと共に考え、答えを見つけ、新たな課題を見出し、また考える。

それらの活動を繰り返しながら、久喜市にかかわる全ての人がスポーツを通じて幸せになる方法を見つける探究活動です。

事例のページで、第一回目の授業をご紹介します。

今回活用したAIツール

「**NotebookLM**」とは

NotebookLMは、Googleが開発したAI搭載のリサーチ アシスタントです。アップロードしたソース（PDF、テキスト、画像、音声ファイル、ウェブサイト、Youtube動画など）をもとに、AIが要約、整理・分析、説明、質問への回答などを生成します。

ソースとなる情報が誤って解釈される可能性があるため、回答が正しいかどうか再確認する必要があります。

- ・利用可能年齢は、**18歳以上**（先生のみ利用可能）です。（2025年7月15日現在）
- ・利用にはGoogleアカウントが必要です。
- ・個人データ（アップロードしたソース、質問、回答など）はNotebookLMのトレーニングには使用されないとされています。

※AIツールの利用に関しては、各自治体の方針やルールを必ずご確認ください。

学年

教科等

単元等

活用アプリ

小6

総合

## 「ゆるっと全力！ハピネスクリエイター」 ～スポーツで、わたしと誰かの幸せをつくる～

授業  
内容

スポーツと人との関わりについてデータをもとに考え、「する」「みる」「ささえる」の視点で地域の様々な人が楽しめるスポーツについて考えを広げる

## オクリンクプラス AIツール

資料1：年代別スポーツ  
希望率と実施率グラフ



資料3：現在の  
幸福感



出典：「令和6年度 スポーツの実施状況等に関する世論調査  
報道発表資料」（スポーツ庁）  
（[https://www.mext.go.jp/sports/content/250313-spt-kensport01-000040805\\_01.pdf](https://www.mext.go.jp/sports/content/250313-spt-kensport01-000040805_01.pdf)）

資料2：運動・スポーツの実施阻害要因

阻害要因	小学生	中学生	高校生	大学生	社会人	高齢者
時間がない	28.1	25.3	22.4	20.1	18.5	15.2
お金がない	15.2	12.8	10.5	8.7	7.9	6.3
場所がない	12.3	10.1	8.9	7.6	6.8	5.4
知識がない	8.7	7.2	6.1	5.3	4.5	3.8
体力がない	7.5	6.3	5.2	4.1	3.5	2.9
仲間がない	6.8	5.7	4.6	3.8	3.1	2.5
服装・道具がない	5.9	4.8	3.7	3.0	2.4	1.9
その他	18.5	16.2	14.1	12.5	11.3	9.8

出典：「令和5年度 スポーツの実施状況等に関する世論調査  
報道発表資料」（スポーツ庁）  
（[https://www.mext.go.jp/sports/content/20240327-kensport01-000034690\\_1-1.pdf](https://www.mext.go.jp/sports/content/20240327-kensport01-000034690_1-1.pdf)）

Yチャートを使って思考を整理するカード（オクリンクプラス）



個人、グループ、子供向けAIツールなど  
選択した方法で、考えを深める。



PDF  
NotebookLM

各グループのボードを  
PDFで出力し、  
NotebookLMに入  
れて集約する

NotebookLMは  
Googleが開発したAI搭  
載のリサーチ アシスタント  
です

### 授業の流れ：

1. 今年度のテーマ「スポーツ」についてクラス全体で話し合う。  
「スポーツは好きか・嫌いかな」「なぜそう思うのか」
2. 資料（スポーツ庁のデータ）を見ながら以下の項目について考える。
  - ・ 年代別スポーツ実施希望率と実施率のグラフ（※資料1）を見て気がついたことは何か？
  - ・ 30代、40代が「希望率＞実施率」の差が大きいのはなぜか？（※資料2）
  - ・ スポーツを「する」「みる」「ささえる」の立場から幸福度を考える。（※資料3）
3. オクリンクプラスで「様々な人が楽しめて、やってみたくなるスポーツって、どんなもの？」を、「する」「みる」「ささえる」の視点で考え、先生が用意したグループごとのボードを各自開き、ボードに配置されたYチャートのカードに入力する。
  - ・ 考える内容：「様々な人とは？」「運動が好きではない人が運動したくなる時って？」など。
  - ・ 考える方法：個人で考える。グループで考える。子供向けAIツールを使って考える。
4. 先生が各グループのボードをそれぞれPDFでダウンロードし、NotebookLM（Google）にソースとしてアップロードする。各視点ごとにまとめられた結果を全体で確認する。
5. 次回の授業では、今回の結果をもとに「様々な人が幸せになれるスポーツとは」について、深く考えることを確認する。

サポータ  
おすすめ  
ポイント

- ・ 「スポーツは楽しくない！」と思っている人がいることや、その理由を知ることによって幅広い視点から物事を考えることができます。
- ・ スポーツ庁のデータを見て気づいたことから、根拠だてて「なぜ」を深めることができます。
- ・ AIを活用することで、多くの意見を簡単に集約できます。また、その結果から新たな視点を  
得て、さらなるアイデアを生み出すことが期待できます。