



✧ 使用している主な機能 ✧

・スタンプ集計

Hint

スタンプの種類を絞っておくことができます。

ふたばメニューの「プロパティ」から、詳細設定を選択し、「共通」の「挿入スタンプ」から、「全て選択解除」を押し、表示させたいスタンプ画像のみ選択しておきます。

最後に、画面下部「更新」を押すと、選択したスタンプのみが表示されます。

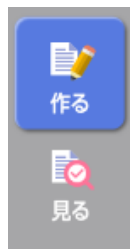


Attention

子どもがカードを再度広場に出しても上書きされません。

不要なカードがある場合「作るモード」にして、子ども自身で自分の不要なカードを削除させると良いです。

※子どもは自分のカードしか削除できません。



改善点が具体的にわかる座標軸の相互評価

4

「資源や環境を大切にするために私たちができること」についてのグループ発表の場面で「ムーブノート」を使用。ただ聞く→感想を言うだけでなく、「スタンプ」を活用した全体の評価・集計で改善点が明確になりました。

#学び合い #スタンプ機能



BEFORE

- 発表の評価は漠然としがち
- 発表の改善ポイントがつかみづらい

AFTER

- 座標で表すことで微妙なニュアンスを表現
- スタンプ集計とコメントで改善点が具体的にわかる

- Step 1 **【授業前】**
パソコンソフトで、座標軸を作成した後、画像化。「ムーブノート」の「スタンプ」ボタンからカードに図版を取り込み、コメント記入欄もつくる。
- Step 2 **【グループ発表】**
子どもたちはグループをつくり、タブレットや手書きでテーマに関するポスターを作成。
- Step 3 **【全体で評価】**
「説得力」・「分かりやすさ」の軸で、それぞれの発表に「スタンプ」を押し、コメント欄に、グループ発表がよりよくなるための助言も記入。
- Step 4 **【評価と振り返り】**
子どもたちの「スタンプ」を集計し、全体の印象を把握。自分のグループへの助言とほかのグループが評価された点を確認し、修正点を話し合う。発表資料を修正し、完成。



相互評価をすることで、目的や意図に応じた観点が得られ、伝えたいことが明確になっていきます！

指導にあたって
高橋先生の授業では、あらかじめ発表時の評価の観点を子どもたちにも共有しています。子どもたちも同じ観点で互いに評価をすることで、今回の事例では「説得力」「わかりやすさ」の二つを高めるための改善点が明確になります。

Attention
スタンプ画像を「位置を固定」しておきましょう。



Hint
グループごとに広場を変えてカードを提出することで、グループごとの評価をすることが可能です。

オクリンクで実施するなら
集計することはできませんが、同じ画像をカードに貼って、ペイントで任意の場所に点を打つことで同様の授業を実施することができます。



✧ 使用している主な機能 ✧

- ・名前の非表示
- ・並べ替え「自由に置く」

Attention

ムーブノートは子どもがカードを作成できません。
私のノートに白紙のカードを1枚準備してから「授業を開始」を押して授業を始めます。

Hint

「授業を開始」を押す前にカードを作成していなかった場合は、カードを作成して、オクルボタンから「子どものノート」を選び、「子ども・先生全員におくる」を押して配付してください。



Hint

思考の整理の仕方に慣れるまでは、ふたばメニューの「背景画像」から思考ツールを設定したり、ペンで広場を区分けしておくこともできます。

9 クラス全員でモヤモヤがゼロに! 匿名共有と意見交流

“考え方”を問う授業で使っています。これまでは、全体交流で取り上げるのは1時間に5-6人が限度でしたが、「ムーブノート」なら全員の意見を使って授業ができる。本時の課題提示～意見交流まで15分で完了します。

#意見交流 #一斉共有

金沢市立鞍月小学校
田野 健先生

BEFORE

- ・理解があやふやなままになってしまう子
- ・発表者が固定化し主体的に参加できない子

AFTER

- ▶▶ 児童同士でじっくり話し合うから理解が進む
- ▶▶ 匿名だから自分の考えを不安なく共有できる

Step 1 [授業前]

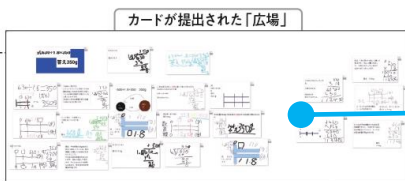
「広場」の設定を変える。「オブジェクト」に名前を表示をOFFにし、「自由に置く」設定に。匿名にすることで、自分の意見を出しやすくなる。



「広場」の「かんたん設定」をすべて左に設定する。

Step 2 [課題の提示 & 個人思考(8分)]

課題に対する自分のアイデアをカードにまとめて、一人ひとりが分類しながら「広場」に出す。



左右で2つの意見に分かれたことが視覚的にもわかります。

Step 3 [思考の整理(4分)]

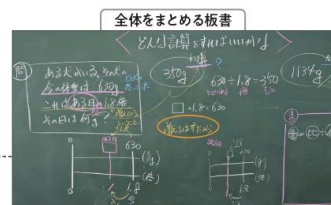
「広場」に出されたみんなの意見を見ながら、自分のわかったこと・よくわからないことをノートにメモする。

Step 4 [班内交流(3分)]

わかったこと・モヤモヤを班ごとに話し合い、疑問を解決したり理解を深めたりする。

Step 5 [全体交流・まとめ]

班内で解決できなかったモヤモヤを共有し、クラス全体で解決し、まとめる。



先生が子どもたちの意見を整理し、考えを深めていく。



考えが分かれることが想定される授業であれば、学年・教科・単元問わず使えます。

指導にあたって

子ども同士の話し合いにしっかり時間を使いたい、全員を発表者にしたい、という考えのもと実践した授業です。
教科を問わずこの授業の流れを実践することで、より意見の言いやすい雰囲気が醸成でき、意見交換が活発になります。

Attention

並べ替えを「自由に置く」に設定すると、子どもは他の人のカードも動かせるようになります。
他の人のカードを動かさないように注意を促しておくとう良いです。

Hint

全員で確認する場面になったら、ふたばメニューの「ロック」から、「全員見るモード」にすると、子どもがカードを動かせなくなります。



オクリンクで実施するなら

グループに分かれてカードを送り合い、各々のボード上でカードを並べて分類します。
ボードメニューの「発表」を使って提示しながら、どのように分類したか発表するという方法があります。



✧ 使用している主な機能 ✧

- ・スライドショー
- ・提出BOX

Attention

「画像は〇枚まで」と制限を設けると使い過ぎを防げます。(最大10枚です)

Attention

提出BOXは後から出したカードで書きさされる機能になっています。提出BOXは条件の数だけ「受付中」にしておきましょう。この時、操作ミス・トラブルを最小限にするために、BOX名をわかりやすく変更しておくが良いです。



7 時代の特色を再整理できる 人物調べとNO.1投票

単元のまとめで「オクリンク」を使いました。「この時代に最も影響を与えた人はだれか」を決める投票を行い、その時代への理解を深めました。

#一斉共有 #学び合い

BEFORE

- ・調べるだけ・発表するだけで印象に残りづらい
- ・人物名や出来事はつい暗記になってしまう

AFTER

- ▶▶ 「投票」でゲーム要素も入れてより**主体的に表現**する
- ▶▶ **人物に焦点を当てる**ことで知識を再整理できる

枚方市立第四中学校 佐納達平先生

事前に準備したカード

Step 1 [個別] 単元(時代)に登場した重要人物を提示。各自、最も影響を与えたと思う人物を一人選んでその理由もカードに書く。

Step 2 [班別] 各自タブレットを見せながら、班の人にプレゼン。最後に「提出BOX」に出してもらおう。

Step 3 [全体] 数名の生徒が人物を選んだ理由を発表する。

Step 4 [まとめ・全体] 班での活動、全体での発表を経て、再度キーパーソンだと思ふ人物に投票する。

この授業の目標や、授業の流れも伝えておく。

子どもが提出したカード

人物は同じでも、着眼点の違いを話し合う。



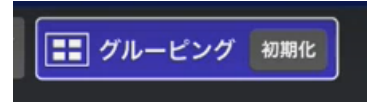
生徒が興味を持ちやすい人物に焦点をあてることでその時代の理解を主体的に深めることができます。

指導にあたって

歴史の授業は、出来事を追って時代の流れを押さえることが多いですが、この授業では「人物」に焦点をあてた話し合いをすることで、一つ一つの知識を再整理できるようになります。同じ「人物」を取り上げても、子どもによってまとめ方や抽出する情報が異なるため、全体発表をすることで知識の補完ができます。

Hint

キーパーソンごとにグルーピングを使って分類しておく、ピックアップも集計も容易になります。



ムーブノートで実施するなら

1のシートは人物名と選んだ理由を書くカードを準備します。2のシートには、みんなの発表を聞いた上で再度選んだ人物を投票するカードを準備して、シートごとに「授業を開始」を押します。このようにシートごとにカードを用意することで同様の授業を実施することができます。

