



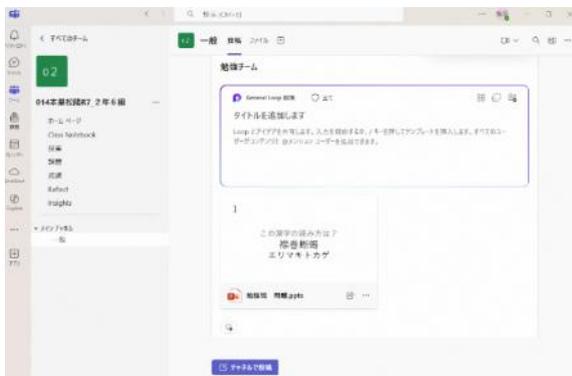
### 【その3 特別活動での活用】生徒のアイデアや創造力を具現化するツールとして活用

【実践例】学校祭クラス出し物での活用により企画の“エンターテインメント性”を向上

【展 開】学校祭（銀杏祭）のクラス出し物（企画）の具現化に活用

- (1) 『〇〇しないと出られない部屋』…訪問者は「クイズ」「運試し」「輪投げ」など、与えられた条件をクリアしないと部屋から出られないという出し物。（クラスメンバーが考えたクイズを集約、整理するとともに、出題表示のためのプレゼン創作等をタブレットで同時に進行）
- (2) 『松陽ミステリー』…訪問者は自身のスマホで、校内各所に掲示されたQRコードを読み取り、本巣松陽高校に関するクイズに回答しながら校内の展示（企画）の巡回を促す企画。（このクイズの出題やQRコード作成、及び個々の回答結果をタブレットで集約・集計）

<効用：生徒のアイデアや創造力を生かした企画の実現、具現化が可能>



←teams での PowerPoint 共有



企画のエンターテインメント性を向上→

### 【その4 校務での活用】教育DXによる教師と生徒とのインターフェイスの充実

【実践例】校務での活用を通して働き方改革と共に生徒とのスムーズな意思疎通

- Teams による職員間の情報共有（朝会を廃止）
- Teams のテレビ会議機能によるオンライン職員会議及び資料のデジタル化
- Forms による生徒からの「欠席」「遅刻」連絡
- MetaMoJi による教師からの課題（宿題）の指示⇄生徒からの提出
- manaba（添削機能あり）による個別の小論文指導
- Teams による教師からクラスメンバーへの連絡⇄生徒からの相談の受付
- 災害時など緊急の際には家庭への「オンライン授業配信」へすぐに移行
- 入院生徒などへの「通常授業配信」による学習支援 等

【今後の課題と展開の方向性】



☆生成AIの活用を前提とした情報の要約やまとめに（信頼性も含めて）どう向き合うのか？

これからの教育は「情報活用能力の育成」 ⇒

「（収集したりまとめたりした）情報に対して主体的に向き合う能力の育成」へ