

# 学校行事をオンライン会議ツールを活用して行う

## <期待される効果>

【児童・生徒】○各教室にしながら、全ての児童・生徒と交流ができ、参加意識が高まる。

【教師】○多くの児童・生徒が運営に携わることができ、意欲や満足度の高まりが期待できる。

## <学習場面>

学校行事



## <機能・ツール>

【会議】

M365 : Teams会議

Google:Google Meet

その他 : zoom、webex

## <モデル事例>

○ビデオ会議システムで全教室を互いに接続。

○開会式→ゲーム(例：ハートリレー、ビンゴ、紙積み、ピンポン玉リレー)→閉会式。委員会が中心となり、企画の立案、司会進行を行う。

## <ポイント>

○リハーサルと機械の接続具合の確認を事前に入念に行う。

(児童・生徒&教員)

○各班、ゲームの結果報告の仕方をシンプルで分かりやすい方法にする。  
例：各班のゲームの結果は、ゲーム終了毎に結果記録用紙に回数を書いたものをカメラに映し、本部に報告する。または、挙手機能で終了したことを報告し、ゲーム結果を閉会式前に回収する。

## <注意点>

○突発的な通信障害。それによって起きる進行の遅延を想定しておく。



## <ハッシュタグ>

#上級 #特別活動 #オンライン会議 #協働学習 #主体的 #対話的 #学びに向かう力、人間性等