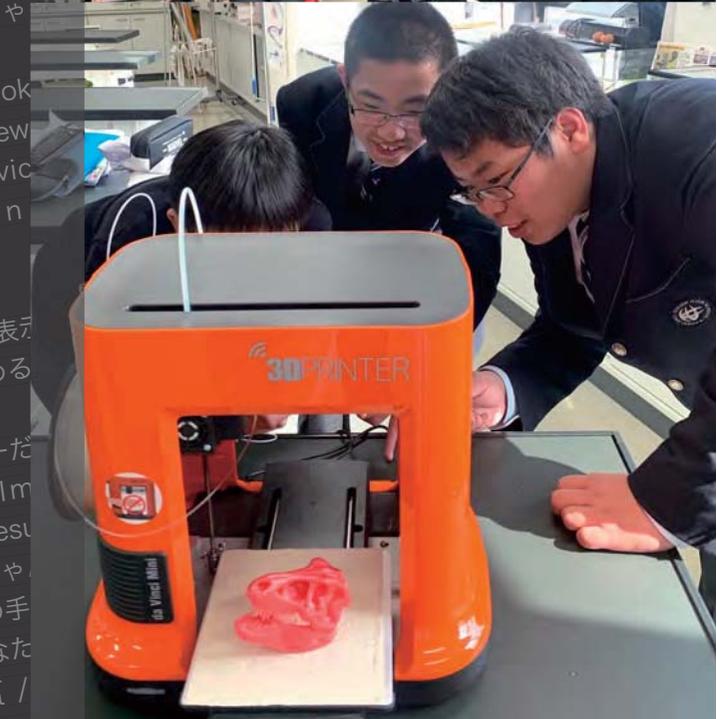


```
-(void)shouldRotateToInterfaceOrientation:
InterfaceOrientation)InterfaceOrientation{ if ([[UIDevice currentDevice]
InterfaceIdiom] == UIUserInterfaceIdiomPhone) { return
InterfaceOrientation != UIInterfaceOrientationPortraitUpsideDown); } else
return YES; } // -----// startを押下した際の処理(ドラッグで追
----- (IBAction)start_down:(id)sender { if( timeflg ==
E){ //タイマーの開始 ※0.01秒が精度限界timer = [NSTimer
cheduledTimerWithTimeInterval:0.01f target:self
tor:@selector(onTimer:)userInfo:
ntroller.h"@interface ViewController // ----- (void)viewDidLoad{[super viewDidLoad];//最初の表示 lbl_main.text = @"じゃ
ばれる処理 (自動作成) // ----- (void)viewDidUnload{btn_gu = nil; btn_tyoki
Result.text = @""; lbl_Enemy.text = @""; //もう一度ボタンを隠す
= YES; // Do an additional setup after loading the view, typically from a nib.- (void)viewDidUnload{ // Release any retained subview
nil; btn_again = nil; lbl_main.text = @""; lbl_Enemy = nil; [super viewDidUnload]; // Release any retained subview
view.- (BOOL)shouldAutoprotateToInterfaceOrientation(UIInterfaceOrientation) {return (interfaceOrientation
ce] userInterfaceIdiom] == UIUserInterfaceIdiomPhone) {return (interfaceOrientation
entationPortraitUpsideDown); } else { return YES; }
//ゲームの開始 //見直しボタン表示 btn_again.hidden = YES; //もう一度ボタン表示 btn_again.hidden = YES; //敵の手を決める
gu_down:(id)sender { //見直しボタン表示 btn_again.hidden = YES; //もう一度ボタン表示 btn_again.hidden = YES; //敵の手を決める
abled = NO; btn_tyoki.hidden = YES; btn_pa.hidden = YES; //乱数で、0,1,2のどれかが必ず出る//コンピューターがゲーだ
srand(time(nil));
化 (毎回同じ手が出ないように) enemy_result = rand() % 3; //乱数で、0,1,2のどれかが必ず出る//コンピューターがゲーだ
result == 0){ //あいこのプログラミング //敵の手を表 lbl_Enemy.text = @"あいこ"; } //コンピューターがチョキだった else if(enemy_resu
:@"enemy_gu.png"]; //じゃんけん結果を表示 lbl_Result.text = @"あなたの勝ち"; } //コンピューターがパーだった else if(enemy_resu
プログラミング //敵の手を表示 lbl_Enemy.text = @"チョキ"; gazou.image = [UIImage imageNamed:@"enemy_tyoki.png"]; //じゃ
lbl_Result.text = @"あなたの勝ち"; } //コンピューターがパーだった else if(enemy_result == 2){ //負けのプログラミング //敵の手
text = @"パー"; gazou.image = [UIImage imageNamed:@"enemy_pa.png"]; //じゃんけん結果を表示 lbl_Result.text = @"あなた
//チョキを出したときの処理(ドラッグで追加) // ----- (IBAction)btn_tyoki_down:(id)sender { /
lbl_main.text = @""; lbl_Enemy.text = @""; lbl_Result.text = @""; //もう一度ボタン表示 btn_again.hidden = NO; //敵の手を決める int enemy_result; srand(time(nil)); //乱数
pa.hidden = YES; //もう一度ボタン表示 btn_again.hidden = NO; //敵の手を決める int enemy_result; srand(time(nil)); //乱数
手が出ないように) enemy_result = rand() % 3; //乱数で、0,1,2のどれかが必ず出る //コンピューターがチョキだった if (enem
あいこのプログラミング //敵の手を表示
my.text = @"チョキ"; gazou.image = [UIImage imageNamed:@"enemy_tyoki.png"]; //じゃんけん結果を表示 lbl_Result.text =
//パーだった else if(enemy_result == 1){ //勝ちのプログラミング //敵の手を表示 lbl_Enemy.text = @"パー"; gazou
てを表示 lbl_Enemy.text = @"あなたの勝ち"; } //コンピューターがゲーだっ
//じゃんけん結果を表示 lbl_Enemy.text = @"チョキ"; gazou.image = [
//パーを出したと
@"じゃんけん...ぼん"; //ゲームを押せなくし、チョキ、パーは非表示
}
```

ICT 活用ガイドライン

Kansai University Junior & Senior High School



はじめに

新学習指導要領において、情報活用能力は、言語能力、問題発見・解決能力と同様に「学習の基盤となる資質・能力」と位置付けられました(文部科学省2018)。さらに、文部科学省は2019年12月、子供たち一人ひとりに個別最適化され、創造性を育む教育ICT環境の実現に向けてGIGAスクール構想を発表しました(文部科学省 2019)。その中で、Society 5.0時代を生きる子供たちにとって、個人デバイスは鉛筆やノートと並ぶマストアイテムとなり、1人1台端末環境はもはや令和時代の学校「スタンダード」であると文部科学大臣は発言しています。

本校は、大学および社会で活躍するための資質・能力の向上を見据え、生徒自身の学びの発展ならびに生徒たちの情報活用能力の向上を目指します。個人デバイス(iPad, MacBook)は、中等部、高等部の学習を個別化し支援します。現代のネット社会は、大人も経験したことのない社会です。実際に彼らが個人デバイスを使用していく中で問題点やモラルなど、考えなければいけない事象が起ってきます。成功も、そしてときに失敗をすることもありますが、それらの体験を通じて多くのことを学び、そして自分にあった新たな考えや気づき、学習スタイルを確立していった欲しいと思います。

利用目標

1. 授業および学校生活、また家庭や様々な学習場面において、考えや学びを発展させる。
2. 個人のデバイスを活用するなかで機器や情報の取り扱いについて考え、情報モラルやメディアリテラシーを身につける。

先生が積極的にiPadを使ってくれているので、生徒の中でもできることとできないことの差が生まれるということは少ないように思います。ただ、まだICT機器に使われてしまっている人がいるので、もう少しICT機器を自分のものにしようという意識を身につけることができれば良いと思います。(中等部ICT委員長 鍵谷さん)



ICT機器の使い方は、その人の性格とか人間力が関わってくると思っています。甘えてしまったり逃げてしまいがちの人は、そういう風を使う。でも、自分にとって何が必要かがわかっている人は、ICT機器も自分にとってプラスになるように使う。学校に来ている人全員が良い使い方ができることを目指していきたいです。(生徒会ICT担当 山崎くん)



今の僕たちの生活はいろんなものが自動化されたり、人工知能で常におすすめのものやニュースが流れてきています。興味のある分野の知識は深まりますが、本当にそれでいいのかと。今、大学の入学前教育で新聞記事のスクラップをしていますが、教科学習も含めているんな情報を積極的に見て視野を広げることが改めて必要となるのではないのでしょうか。(高等部ICT委員長 浜辺くん)



BYOD (Bring Your Own Device) の利点

1. 文房具のように使い、考える

ノート、計算機としてだけでなく、さまざまな学習活動を画像や映像、音声として記録するとともに、自身の考えを動画やスライドにまとめることができます。また、その場で世界中からインターネットを使って必要な情報を集めることが可能となります。だからこそ、その情報や使い方が正しいのか間違っているのか、常に考えることが求められます。いつでも、どこでもすぐ使えることにより、それは普段使う『文房具』となりえ、自身の学び方を学ぶ機会を増やすことにもつながります。

2. 協働作業を支援し、いつでも皆の学びを共有できる

AirDropで隣の友人と、AirPlayでクラス全員と、容量無制限のCloud (Google) で外部の方々と、Google Classroomで家にも先生と、自分の得た情報や可視化した意見について、見せ合ったり、交流することができます。BYODによって実現する学習活動でのコミュニケーションは、さらに学習に対するモチベーションを向上させてくれます。

3. 学習活動が多面的になり、理解が深まる

家庭学習の際は、配られたプリントや動画、先生の板書やスライド資料、教科書や資料集、友人のノートなどを用いて、これまで以上に多方面から復習することができるようになり、解説だけではわからなかったことがすぐにわかるようになります。また、成果物も、テストだけではなく、動画や音声、スライドでの提出も求められます。毎日の自身の学びの足跡を常に残しておくことができることで、自身の弱点も残すことができます。

4. 自分の学びのスタイルを自ら作り出すことができる

個人デバイスは情報収集、整理分析、まとめ、発信という流れを1台で担うことが可能です。それゆえ生徒は活動をスムーズに行うことができます。また、成績管理や模試のデータ管理も自らで行い、その中で、自分にとってどのように学べることが最も良い方法なのかを見つけることができます。デバイスの日常的な学習活用によって、やらされる勉強からいち早く脱却し、主体的な学習者になる近道となり得ます。



中等部での活用

総合的な学習をはじめとして多くの教科で活用しています。デジタル教科書を利用したり、授業プリントや授業で使ったスライドなどもデバイスで共有して、家庭学習や試験前の振り返りにも活用しています。



カナダ研修旅行 現地生徒に日本文化を伝える



技術 トマトの成長をタイムラプスで記録する



英語 単語習得チェック



数学 対称についてクラスメイトと考えを共有する



プロジェクト基礎 グループ研究のデータを共有



休み時間 動画編集



昼食時 ウェブ授業で復習
(動画: <https://youtu.be/ihhsYkIEyY>)



課外活動 韓国の生徒とディスカッション

高等部での活用

プロジェクト科目をはじめとして、教科でも活用しています。Classroomで課題の指示などがなされ、提出もウェブ上で行う教科もあります。すでにデジタル教科書を利用している教科もありますが、今後は問題集などもデジタル版に移行していき、個人の弱点問題などうまく見える化できるようになる予定です。

このような活用以外にも、部活動、課外活動や生徒会活動においてグループで写真や動画、スケジュール表などを共有し、場所を選ばずに自分のタイミングで様々なことを進めていくことが可能になっています。



生物 ニワトリの胚発生



体育 ダンスの練習を記録して動きを確認する

あなたは日々をどう過ごしたいですか？ (Digital Well-being)

学校・家庭生活をより良くするのも後悔してしまうのも、誰のせいでもなくあなた自身の毎日の積み重ねで決まります。



授業中の写真や学習アプリの利用割合が多い



動画やゲームの利用割合が多い

デバイス利用の良い面	自分をコントロールしておきたい面
起動が速く、操作が簡単である	気を取られてしまう
様々な教育アプリがある	様々なゲームアプリがある
記録を簡単に残すことができる	全てを写真や動画で記録してしまう
写真や動画といったデータを扱うことが可能で、興味、関心を持ち、理解しやすくなる	映像に頼ってしまう
わからないことをすぐに調べることができる	考えることなく答えを調べてしまう
世界中の情報にアクセスできる 世界中の人と繋がることできる	情報の信ぴょう性の問題がある 個人情報の取扱いにより注意が必要である

学校利用ルール

1. 授業および学校生活、また家庭での学習において、学びの質を高めるために使用する。
2. スクールオーガナイザーのメディアリテラシーの項目やコンピュータ・ネットワークの活用のルールを守って使用する。
3. 各自の責任において管理・保管する。
(個人デバイスのことだけでなく、個人情報やセキュリティについても考える)
4. 授業で使用するときは担当の先生の指示に従う。
5. 授業以外での使用は学校での利用として適切かどうか考えて行動する。
6. 授業の準備として、家で充電をしてくる。
7. 登下校時は原則使用しない。
8. 不適切に使用した場合は、デバイスを学校が一時的に預かることがある。
9. 家庭内でのルールを保護者と話し合って決め、そのルールに基づいて利用する。

ご家庭にお願いしたいこと

※参考資料

「親子で話そう家庭での

ルールづくり iOS版」



▼家庭内での使用場所、使用目的、充電場所などの話し合い

法律の改正に伴って

青少年インターネット環境整備法は2018年施行の法改正により、インターネット接続事業者は18歳未満の利用者はフィルタリングの導入を条件とすることが義務付けられました。よって、生徒たちが安全にインターネットを利用するためにも、さらに保護者のご協力が不可欠となっています。本校では、iPad利用の際は機能制限をお願いしており、ネットワーク接続の際は学校内フィルタリングを導入していますが、ご家庭ではiPad、Macに関わらず、使い方をしっかりと話し合ってください。

▼機能制限の設定 (iPadのみ)

iPadは使用年齢に応じた制限を設定してください。また、家庭内で話し合った上で、アプリなどのインストール制限、サイトの閲覧制限を行ってください。

▼ウイルス対策ソフトのインストール (MacBookのみ)

学校の無線LAN接続にあたり、セキュリティ遵守のために個人PCはウイルス対策ソフトのインストールを必須とさせていただきます。

▼世界とつながるインターネットの使用について

インターネットは世界中の人々に開かれています。世界での活躍をめざす生徒たちにとって大きなメリットとなります。と同時に、リスクも潜んでいることを知っておいてください。

○情報保護の設定は大丈夫ですか？

自分のプロフィールや個人情報、写真などをインターネット上に公開していませんか。プライバシー保護などの設定ができていますか確認してください。

○個人情報は安全ですか？

住所、年齢、氏名、学校名、これからの予定など、見た人にそれらがどう使われてしまう可能性があるかを考えさせてください。情報を見た人の誰もが子どもたちにとって善意の人というわけではありません。ほんのちょっとした書き込みでも安全が脅かされる危険性が伴います。

○発信した情報

一度インターネット上にのった情報は、すぐに削除したとしても拡散することを止めることはできません。発信してしまったメールと同様に、その情報を消すことは実質的に不可能です。

○情報の許諾

誰かの写真や情報を自らが発信する内容に含む場合、相手の許可は得ていますか？そのことによって相手が傷ついたり、プライバシーを侵害したりした場合、たとえ学校の生徒であっても名誉毀損で訴えられることもあり得ます。

表紙

- ・ドローン：TELLO
- ・3Dプリンタ：ダヴィンチmini w+
- ・VR：Lenovo Mirage Camera with Daydream (株式会社エデュテックノロジー 貸与)

関西大学中部・高等部

住所：〒569-1098 大阪府高槻市白梅町7番1号

TEL：072-684-4326 (中部部代表)

072-684-4327 (高等部代表)

FAX：072-684-4347

```
viewController.m
topwatch:/// Created by STS on 12/06/06// C
yCompanyName_. All rights reserved.// #import
viewController.h"@interface ViewController ()@end@i
Controller@synthesize lbl;// -----/
理 (自動作成) //----- (void)viewDi
DidLoad; //変数の初期化 timer = nil; lbl.text = @"0.0
こ labelvalue = 0;}- (void)viewDidUnload{ [self setL
DidLoad]; // Release any retained subviews of th
L)shouldAutorotateToInterfaceOrientation:
InterfaceOrientation)InterfaceOrientation{ if ([[UIDe
interfaceldiom] == UIUserInterfaceldiomPhone) {
InterfaceOrientation != UIInterfaceOrientationPortrait
rn YES; } // -----
viewController.h"@interface ViewController ()@end@implementatio
(自動作成) // ----- (void)viewDi
時に呼ばれる処理 (自動作成) // -----
"; lbl_Result.text = @""; lbl_Enemy.text = @"//もう一度ボタンを隠す
idden = YES; // Do any additional setup after loading the view, ty
pa = nil; btn_again = nil; lbl_main = nil; lbl_Enemy
main view.}- (BOOL)shouldAutorotateToInterfaceOrientation{
Device] userInterfaceldiom] == UIUserInterfac
InterfaceOrientationPortraitUpsideDown); } else { return YES; }
//ゲーを出したときの処理(ドラッグで追加)// -----
on)btn_gu_down:(id)sender //見た目を切り替える lbl_main.text = @
gu.enabled = NO; btn_tyoki.hidden = YES; btn_pa.hidden = YES
result; srand(time(nil));
の初期化 (毎回同じ手が出ないように) enemy_result = rand() %
my_result == 0) { //あいこのプログラミング //敵の手を表
Named:@"enemy_gu.png"]; //じゃんけん結果を表示 lbl_Result.text =
のプログラミング //敵の手を表示 lbl_Enemy.text = @"チョコキ"; gazo
表示 lbl_Result.text = @"あなたの勝ち"; } //コンピューターがパーだ
emy.text = @"パー"; gazou.image = [UIImage imageNamed:@"enem
//チョコキを出したときの処理(ドラッグで追加)//
り替える lbl_main.text = @"じゃんけん・・・ぼん"; //チョコキを押せなく
0; btn_pa.hidden = YES; //もう一度ボタン表示 btn_again.hidden = 1
:毎回同じ手が出ないように) enemy_result = rand() % 3; //乱数で、(
0) { //あいこのプログラミング //敵の手を表示
lbl_Enemy.text = @"チョコキ"; gazou.image = [UIImage imageNamed
] //コンピューターがパーだった else if (enemy_result == 1) //勝ち
UIImage imageNamed:@"enemy_pa.png"]; //じゃんけん結果を表示
enemy_result == 2) { //負けのプログラミング //敵の手を
imageNamed:@"enemy_gu.png"]; //じゃんけん結果を表示 lbl_Result.t
ラッグで追加// ----- (IBAction)btn_pa_down:(id)se
を押せなくし、チョコキ、ゲーは非表示にする btn_gu.hidden = YES;
btn_again.hidden = NO; //敵の手を決めるint enemy_result; srand(
のどちらかが必ず出る //コンピューターがパ
imageNamed
```