

牧川っ子

～どの子ども大切に、どの人も大切に～



牧川小HP
QRコード

ICT活用教育推進事業



校長 内田彦次

GIGAスクール構想は、国の計画では数年間をかけて児童生徒にタブレット端末等を整備する予定でしたが、コロナ禍によって急速に進みました。それまでの日本の教育現場は、ICT機器の整備率がOECD22か国中で最下位。日本の中でも愛知県は、教育用コンピュータ整備率13.3%の47位でした。今現在、子ども一人一人にタブレットPCは100%整備されました。

なぜ、そこまでして押し進めるかという問いの答えはいくつかありますが、一番大切な理由は子どもたちに必要ということです。「情報活用能力が日本語と同じように学習者の基盤となる力」とOECD諸国は共通して考えており、生きていく上で、また今後仕事をしていく上でも必須の力と考えられています。

タブレットPC利活用の大切さが言われる中、本年度、本校は愛知県よりICT活用教育推進事業の研究委嘱を受けました。1学期、2学期と先生方が子どもたちといっしょに取り組んできた実践内容をご紹介します。

●教師も児童も慣れることから●

タブレットPCが入る前、コンピュータ室で調べ学習を進めると、矢継ぎ早に「先生！」「先生！」と助けを求める子どもたちの声が飛び交っていました。それだけ、子どもたちは、学ぶ道具としてのコンピュータの扱いに慣れていませんでした。

子どもたちに一人一台のタブレットPCが手渡され、日常的に使えるようになって状況は変わりました。子どもたちは、学級活動のルールづくりやお楽しみ会、校外学習の見学、委員会活動の広報でタブレットPCを次第に普段使いできるようになり、先生方も翌日の連絡、健康観察連絡等のデジタル集約、Teamsのオンライン会議機能を使った朝礼などで日常的に使うようになってきました。

普段使いするようになるにつれて慣れてきて、コンピュータの機器トラブルで活動が止まることも少なくなってきたように感じます。

●興味をもって学べるように●

5年理科「土地のつくりと変化」で行った地層の学習の紹介です。先生から地層が見られる知多半島の大まかな場所を知らされ、一人一人がGoogleのストリートビューを使って楽しみながら地層を探しました。

海岸沿いに見られる地層を見つけて、どのような特徴があるのか、興味深く観察する学習ができました。



●一人一人に適した学習、効率的な学習ができるように●

本年度、AI型教材のQubena（キュービナ）をモニター契約して活用しています。

教科書や問題集の問題を解き終えた子、テストを終えた子からQubenaに取り組む場面が増えました。Qubenaは、子どもが問題をうまく解けない時には以前の学習に立ち戻って問題を出してくれます。そのため、子どもたちにとって、自分に適した問題を解いたり、習

熟度を高めたりする機会に恵まれました。

また、以前は授業の合間などに教師がプリントを印刷して発展学習などに対応していましたが、その時間が削減でき、その分、学習内容に苦手意識をもつ子に対応する時間などを生み出したこともメリットです。

●考えを共有する手段として●

6年算数「立体の体積」で、複雑な立体の体積を求める学習では、子どもたちはタブレットPC上の立体図に色線を描き入れながら体積の求め方を各自で考えました。グループでは、それぞれに考えたことを作成した画面を見ながら、どの考え方がいいか話し合いました。

これまで授業の中で、子どもたちが考えを共有する方法は、挙手と指名が主なものでした。

タブレットPCが入ったことで、挙手が苦手な子の考えも含めて、学級全員の意見や疑問をタブレットPC上で共有できるようになり、より活発な意見交換が生まれました。



6年算数 体積の求め方

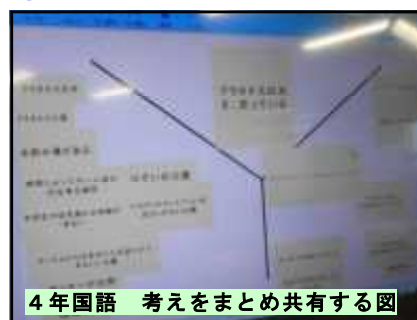
●共有した考えを参考に、ぐっと深く考える道具として●

4年国語「プラタナスの木」では、物語の冒頭と終末における主人公の気持ちの変化を読み取る学習をしました。

右の写真、Yの字で分けられたスペースにグループ4人の考えが貼り付けられます。それを見ながらグループで話し合い、主人公の気持ちを発表しました。その後、他のグループの考えも共有しました。

そして、物語の最後に主人公の気持ちがどのように変わったかという問いについて、みんなの意見を参考にしながら、一人一人が自分の考えを練り直してまとめました。

自分だけの考えに終始せずに、より多くの級友の見方や考え方に触れて、ぐっと深く考える道具としてタブレットPCを有効に使いました。



4年国語 考えをまとめ共有する図

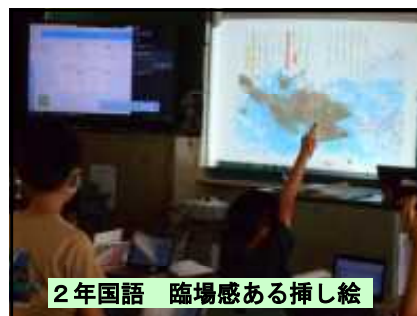
●低学年の取組●

ここまで、高学年の様子を紹介しましたが、低学年の子どもたちも積極的にタブレットPCを使っています。

1年生は、最初はIDとパスワードの入力に戸惑っていましたが、今ではスムーズにログインできます。生活科の学習で観察したことを絵と文章でまとめる時にも、先生から各自のタブレットPCに送られる画像を参考にして、どこから書いたらいいのか、どんなことを記録として書いておくといいのか確認しながら進められました。今では、習った平仮名をタブレットPCに手書き入力し、文字認識機能の効果で文字入力もしています。

2年生の国語「スイミー」の学習では、子どもたちを物語にいざなう方法の1つとして、教科書の挿し絵をスクリーン上に映し出しました。臨場感が高まり、子どもたちが登場人物の気持ちになって物語を読んで考える手助けとなりました。

3年生にとってタブレットPCは、日常的な文具の1つとなってきました。学習時間がタブレットPCの機器トラブルによって短くなるということは、ほとんどなくなりました。それだけ子どもたちが慣れたということです。このように習熟度を高めたことで、本来の学習内容に集中して取り組める割合が高くなりました。



2年国語 臨場感ある挿し絵

今回、研究委嘱を受けて、どんなことをやっているかをお知らせするために、紙面にしました。今後とも、学校教育活動にご理解・ご協力をいただきますようお願いいたします。