



《野並小学校 学校教育の努力点》

ICTを活用した楽しい授業 —考えを伝え合い、なかまと学ぼう—

本校では、「みらいに向かって進んで努力するのなみっ子」を育てる取り組みとして、ICTを活用した教育を積極的に進めています。児童がICTを活用して、楽しみながら進んで学習することができるよう、授業づくりに取り組んでいます。昨年度より、情報活用能力の基礎として、「基礎的な操作技能」と「情報モラル」について、各学年で一年間の目標を立てて取り組んでいます。

＜各学年の情報活用能力の年間目標と取り組み(抜粋)＞

| 学年 | 基礎的な操作技能 | 情報モラル |
|-----|--------------------|-----------------------|
| 1年生 | タブレット操作・アプリ操作の基礎 | タブレット使用ルールとIDパスワードの管理 |
| 2年生 | 写真・動画の撮影とアプリでの発表 | 自分や他人の情報を大切に扱う |
| 3年生 | ローマ字入力とアプリでの編集 | 情報の発信の責任 |
| 4年生 | ファイルの保存とアプリでのプレゼン | インターネットの特性・情報交換のマナー |
| 5年生 | キーボード入力とアプリでの編集・発表 | ネット・ゲーム利用による健康への影響 |
| 6年生 | フォルダ作成と表やグラフ・図の作成 | 通信ネットワーク上でのルールやマナー |
| わかば | タブレット・アプリ操作での発表 | 習熟度に応じたタブレット使用ルール |

今年度は、身に付けた情報活用能力を生かし、児童一人一人が自分の考えを仲間に表示することができるようにすること、仲間と多様な考えを基に話し合ったり、仲間と考えを整理してまとめたりすることを通して、学びを深めることができるようにすることを目指して、学習活動の工夫をしていきます。

1年 ルールを守って楽しく学ぼう

〈ねらい〉

1年生の児童は、いろいろなことに興味をもち、学習にも意欲的に取り組むことができます。しかし、途中で集中が切れてしまったり、友達の発言を聞くだけの受動的な姿勢で臨んでいたりする児童もいます。そこで、ICTを活用し、プロジェクターで写真・動画や児童の考えたものを投影してみんなで見ることを通して、「学ぶっておもしろいな」「もっとやりたいな」と、楽しみながら学習を進めていけるようにしたいと考えました。初めてのタブレットであるので、まずはルールをしっかりと指導し、基本的な操作を学ばせていこうと考えています。児童が、今後の学校生活において、ICTを活用することで、より楽しく学んでいくことができるよう支援していきます。

〈活動の様子〉

「タブレットを使って、楽しく学ぼう」という目標をもち、様々な学習を進めてきました。授業では、授業の導入部分で、前時の学習内容や本時の課題を、プロジェクターを活用して、画像や動画を児童に提示することで、児童が一層意欲的に課題に取り組む姿が見られました。

タブレットの基本的な操作の学習では、タブレット取り扱いの基本的なルールを確認し、パスワードは、他の人に教えないように大切に扱うことを指導しました。操作方法の学習では、児童は、タッチ操作によるアプリケーションの起動・実行・終了を学びました。また、日々の心の状態を天気で表現するアプリを用いて、自分自身の「心の天気」を選択する操作ができるようになりました。

初めてのタブレット操作でしたが、児童は、タブレット活用の基礎となる基本的なルールや操作を短時間にどんどん習得していました。

後期は、学習支援アプリを用いて課題を受け取ったり、自分の考えをテキストに記述して提出したりする操作を学び、友達と自分の考えを共有し、共に楽しく学ぶ活動をしていこうと考えています。

2年

タブレットを活用し、考えを伝え合おう

〈ねらい〉

2年生の児童は、どの教科にも意欲的に取り組むことができます。しかし、答えが明確でない課題に対して自分の考えを発表するような活動に、苦手意識のある児童も見られます。

昨年度は、初めてタブレットを使用し、画像や動画を見たり、撮影したり、学習支援アプリを用いて自分の考えを記述したテキストを提出したりすることができるようになりました。しかし、学習支援アプリを活用して自分の考えを発表したり、友達の意見と比較したりすることを苦手とする児童が多く見られました。

そこで、今年度は、自分の考えを発表することが苦手な児童でも、自分の考えを友達に伝えることができるよう、タブレットの学習支援アプリを活用し、考えを伝え合い、学び合うことができる授業を進めていきたいと思えます。

〈活動の様子〉

前期は、生活科の学習で育てている野菜の観察を、タブレットを使用して行いました。数日前に撮った写真と見比べて、「前は、つぼみだったけど、花が咲いたよ」「葉っぱが大きくなって数も増えたよ」「花が咲いた所に、実ができたよ」と、植物の成長に気付くことができました。また、生活科シートにも、植物の成長の様子を、タブレットの写真を見比べながら、詳しくまとめることができました。

後期は、生活科の「つくる楽しさはっけん」の学習で行うおもちゃ作りで、自分の作ったおもちゃを学習支援アプリの動画機能で撮影し、友達の動画と見比べたり、どうしたら上手に動いたのか、どこが失敗だったのかを協働学習支援アプリ上の寄せ書きに書き込み、読み合ったりすることで、考えを伝え合っています。友達の意見を取り入れて、自分のおもちゃの改良をしていく活動を通して、考えを伝え合う力を高めています。

3年

ICTを正しく活用し、みんなで楽しく学ぼう

〈ねらい〉

3年生では、ICTを活用し、みんなで考えを交流させながら、楽しく学習を進めていきたいと考えています。そのためには、文字入力の実力の向上が欠かせないため、ローマ字入力によるタイピング入力の練習をしっかりと行っています。

また、ICTを活用して、様々な活動を行うに当たっては、正しい情報モラルを身に付けることが欠かせません。ICTを活用する際に必要な情報モラルやマナーを身に付けたり、受け取った情報が正しいかどうかを判断し、情報を正しく発信したりすることができるようにしていきたいと思えます。

〈活動の様子〉

前期には、ローマ字の学習と並行して、ローマ字入力の練習を行いました。初めは、ゆっくりでしか入力できなかった児童も、だんだんと多くの文字をスムーズに入力できるようになってきました。学習支援アプリを活用して、自分の考えを入力したテキストを提出したり、テキストに入力された個々の考えを、友達同士で考えを見合ったりすることも手際よくできるようになりました。

道徳科の題材「やめられない」の授業では、情報モラル教育を行いました。携帯ゲームに夢中になり、止められなくなった主人公の様子から、ゲーム機を含めたICT機器との関わり方について考えました。児童からは、「時間を決めて使うようにする」「やりたい気持ちに負けないようにする」などの声が聞かれました。また、総合的な学習の時間では、受け取った情報を発信する際にどのような点に気を付ければよいか、疑似体験を踏まえながら考え、正しい情報の発信について学びました。

後期も、ICTを活用する力を伸ばすとともに、情報モラルをさらに高めたいと考えています。そして、ICTを様々な授業の場面で取り入れて、みんなで楽しく学んでいけるようにしたいと思えます。

4年 自分の考えに自信をもって。～タブレットを使って自分の考えを表そう～

〈ねらい〉

4年生の児童の多くは、ICTを活用した学習に対して「やってみたい」と前向きに取り組むことができます。その一方で、「自信がない」「間違えたらどうしよう」「友達と答えが違うのは心配」と消極的で挙手ができない児童もいます。そこで、児童のICTに対する関心の高さを生かし、タブレットを自分の考えを発表するためのツールとして活用し、共有機能を利用して児童同士が思いや考えを伝え合う活動を行います。これにより、児童が自分自身の考えに自信をもったり、友達の考えから新たな発見をしたりして、互いの考えを称賛できるようになることをねらいとしています。

〈活動の様子〉

前期は情報モラル教育を中心に行いました。特に児童が一番関わる人が多いと思われるネットゲームや携帯ゲーム機との関わり方についての授業を行いました。ゲームに夢中になり、生活が乱れていく様子を動画で視聴したところ、「ゲームは時間を決めてしなければいけない」「やることをやってからゲームをやる」等の記述が見られました。また、無料のネットゲームにおいて、ワンタッチで課金ができ、簡単にお金が動いてしまう可能性を知りました。ネットゲームや携帯ゲーム機の危険な一面を知り「勝手に課金をしてはいけない」「課金は必要なのか考えなければいけない」などと感想をもち、節度をもって関わる必要があるということ学びました。

基礎的なスキルの確認として、毎日、日々の心の状態を天気で表現するアプリを用いて、自分の気持ちを天気のマークで表し、気持ちを文章で記入し、思いや考えを担任に伝える活動を続けました。後期は、タブレットのアプリを自分の思いや考えを発表するためのツールとして活用し、児童同士が思いや考えを共有することができるようにしていきたいと思います。

5年 タブレットマスターになろう！

〈ねらい〉

5年生の児童は、タブレットやインターネットを使った学習に意欲的に取り組んでいます。家庭でも学習に活用したり、動画を見たりするなど、ICTは児童にとって、とても重要な存在となっています。しかし、長時間動画を見たり、姿勢が悪くなったりするなど、健康に気を付けた使用方法ができていない児童もいます。

そこで、今年度は、健康に配慮したタブレットの使い方ができるようにしたいと考えました。児童一人一人がタブレットを使用する上でどのような健康上の危険があり、どんなことに注意していく必要があるのかを考えることができますようにします。

〈活動の様子〉

道徳科「ゲームやインターネットとの上手な付き合い方を考えよう」では、動画に夢中になり見続けてしまう事例動画から、依存してしまう原因と対処方法について考える活動を行いました。「なぜ依存してしまうのか」という問いに児童は「面白いから」「最後まで見たいから」「関連動画が表示される」などと答え、様々な要因に気付きました。その後、依存しないためにどうすればよいか考え、「ゲームや動画は1時間までにする」「家で決めたルールを守る」などの意見をワークシートに記述しました。児童は、授業を通して、ルールを決めるだけでなく、それを守るために『強い意志』をもつことが大切であることに気が付くことができました。

後期は、タブレット等で集めた情報を、学習支援アプリを活用して仲間と編集し、発表する活動に取り組みます。

6年 考えを伝え合い、話し合い、ともに学ぼう

〈ねらい〉

6年生には、学習の中でタブレットを用いて調べたり、考えをまとめたりすることに意欲的に取り組むことができる児童が多くいます。しかし、授業中に自分の考えを発表することにためらいを感じる児童が多く、考えをしっかりとつとめていなくても、友達の発言を待ち、授業に対して受け身で臨む様子が少なからず見られます。そこで今年度は、考えを伝えること、互いの考えを基に話し合うことを数多く経験させたいと考えました。そして、話し合いを通して学びを広げたり深めたりすることのよさを感じられるようにしていきます。

〈活動の様子〉

総合的な学習の時間に、情報モラルの「情報発信のリスクと責任」についての学習をしました。SNS 利用についてのアンケートを取ると、8割以上の児童が SNS を利用していることが分かりました。

動画を視聴し、実際に起こりうる SNS トラブルの事例について、自分ならどうするかという視点で考えました。お店の商品の悪い評価を思ったままに投稿する場面では、「発信してはいけない」という考えと、「家族に向けてならば投稿してもよいのではないか」という考えが出ました。互いの考えの根拠を伝え合う活動を通して、児童は、「お店への影響を考える必要がある」「情報を受け取った相手がどのように感じるか考えて、言葉を選ばなければいけない」などの思いをもちました。

ネット上で得た情報を発信する場面では、「限られた知り合いに向けてならば発信してよい」という考えも見られました。一方で、「発信してはいけない」と考えをもった児童から、「傷つく人がいるなら発信すべきでない」や「本当かどうか分からない」という意見が見られ、互いの考えを基に話し合う中で、噂話の発信元にならないことや、情報の正しさを確かめることの大切さに気付くことができていました。

後期には、表やグラフ・図の作成に取り組み、整理した情報を基に考えたことを伝え合い、互いの考えを踏まえた話し合いを通して、ともに学ぶことができるようにしていきます。

わかば タブレットの使い方に慣れて、みんなに伝えよう

〈ねらい〉

わかば組の児童は、タブレットに興味をもち、楽しむことができています。しかし、タブレットを活用する活動が、ゲーム的な内容のアプリや描画アプリを一人で楽しむだけで、一人のみで完結してしていることが多く見られます。また、言葉での発表を苦手としている児童もいます。

そこで、タブレットで創作した作品を友達に発表する場面を設けて、自分の思いを伝える方法の一つとして、タブレットを活用できるようにしていきたいと考えました。

〈活動の様子〉

前期は、タブレットの使い方に慣れながら、撮影した写真を加工して作品をつくる活動に取り組みました。

描画アプリケーションの写真撮影機能を使って作品をつくる場面では、自分の顔写真を撮影したものを、自分の好きな絵で隠していき、再び顔写真が出てくる作品をつくり、互いに見せ合いました。友達に「どこに隠れているかやってみて」と楽しむ児童の姿が見られました。一人一人の作品を、大きな画面に投影して鑑賞したときには、自分や友達の顔写真が出てくるのを喜び、自分の思いを伝える楽しさを感じる様子が見られました。

複数の写真を撮影し連続再生するアプリケーションを用いてパラパラ漫画のような作品をつくる場面では、「これを撮ってみよう」「こんなふうにつなげてみよう」と友達と想像をふくらませながら話し合い、互いの作品を見せ合いながら楽しむことができました。

後期は、ICT を活用して自分の好きなものについて発表する活動を通して、自分の思いを伝え合う楽しさを感じられるようにしていきたいと考えています。