

タブレット端末の活用における佐沼小学校の現在地とこれから

登米市立佐沼小学校 教諭 金 洋太

1 はじめに

登米市ではGIGAスクール構想によって3～6年生児童分のiPadが整備された（1，2年生は既存のWindows端末を活用）。本校ではGIGAスクール構想以前からタブレット端末（以下，端末）の活用を推進してきており，比較的スムーズに導入することができたと感じている。また，教員用端末（Surface Go）も整備され，授業や校務における積極的な活用が図られている。今回は本校の現状や活用事例を紹介する。

2 端末の活用状況

全ての学年・学級で端末の活用を進めており，その頻度は日に日に高まってきている。低学年では，カメラアプリやデジタルドリルの活用が多く見られ，中・高学年ではそれに加えてGoogle Workspace for Education（以下，GWE）やApple純正のアプリの活用が見られる。特にGWEの共同編集に対応したアプリでは，アイデアを出し合ったり，発表スライドなどの資料を協働で作成したりする活動を容易に行うことができている。これらは既存のやり方に比べて学習の効率化を図ることができたり，記録に残す評価として授業改善に活かしたりすることができている。また，上学年では端末の持ち帰り学習を始めており，児童は家庭での活用にも慣れてきている。

一方で，教員の端末活用も積極的に行っている。GWEのアプリの共同編集機能やWebアンケートのForms等を使って校務を推進している。特にClassroomを活用した情報共有は，対面の研修や伝講の時間を特設設けることなく迅速に情報が共有でき，ペーパーレス化にもつながっている。また，校内研究の事後検討会ではホワイトボードアプリのJamboardを活用している。付箋やペンの機能を使ってリアルタイムで意見の共有ができ，効率化が図られている。

このように，教員の情報活用能力の向上はおのずと授業にも還元され，児童の情報活用能力を高めることにつながっていると感じている。

3 1人1台端末を活用した学びの実際（【 】は主な使用アプリ，○は成果，△は課題を示す。）

（1）算数科「データの活用」

【Jamboard, Forms, スプレッドシート, スライド】

「割合」の学習で，身の回りの事象について統計的な問題解決を行った5年生の実践である。調査のテーマごとにグループを編成し，聞いてみたい項目についてFormsでアンケート作成して友達や先生，家族に回答を促してデータを集めた。アンケートを基にグラフを作成して分析を行い，協働で発表スライドを作成した。できたものはGoogle Classroomで共有し，互いにコメントを入れて評価し合った。

○：目的に応じてデータを集めてグラフに表すなど，統計的な問題解決を協働的に行わせることが容易にできた。

△：整理したデータの分析が未熟なため，考察が浅かった。

（2）体育科「陸上運動」

【NHK for School, カメラ（動画）】

「投の運動」の学習で，遠くに投げるためのポイントを解説する動画を撮影した4年生の実践である。NHK for School「はりきり体育ノ介」を視聴して投げるポイントを確認したり，野球をやっている友達からの情報を参考にしたりして，遠くに投げる練習を行った。単元の後半には自身が投げるときに意識しているポイントを解説する動画を撮影してクラスで共有し，より良い投げ方を目指させた。

○：動画教材を参照したり，解説動画を作成したりする過程で主体的により良い投げ方を追求する姿が見られた。

△：大人数で同時に撮影を行っているため、解説の音声は鮮明ではなかった。

(3) 総合的な学習の時間「登米市の魅力発信」

【サイト、Forms】

登米市の魅力を多くの人に発信するために、個人ごとにWebサイトを作成した4年生の実践である。登米市の魅力あるコンテンツを調べて体験したり、現地を訪れたりして分かったことなどを個人のページとしてまとめた。また、Webサイトに訪れた人にアンケートを行い、内容をブラッシュアップする取組も行った。

○：アンケートによって得られた意見を基に、更に調べを進めたり、まとめ方を工夫したりする姿が見られた。

△：相手にとって分かりやすいWebサイトにするために、図表を適切に入れることや、レイアウトを工夫することに課題が見られた。また、他サイトからの画像などを引用する際、引用であることの明示不足が見られた。

(4) 外国語 身近な人を紹介しよう

【Flipgrid】

2学期後半に登米市にやってくる新しいALTの先生に対して、動画で登米市にいる人を紹介する5年生の実践である。Flipgridでは動画を簡単に共有することができ、動画に対して「いいね」やコメントを入れることができる。ALTに動画を見ていただき、感想等のフィードバックをもらう予定である。

○：児童が主体的に既習事項をアウトプットする姿が見られた。また、コメント機能による意欲付けが効果的であった。

△：アプリが英語表記のため、操作に戸惑う児童が見られた。

(5) デジタルシティズンシップ教育

【DQ World】

インターネット活用を前提とした健全な市民の育成を目指すものがデジタル・シティズンシップ教育である。ここでは、一人ひとりがインターネット上の事象について自ら考え判断できる力が求められている。今年度はEdTech補助金

を活用して、ゲーミフィケーション型教材の「DQ World」というアプリを導入し、道徳をはじめとした各教科と関連させながらプライバシーやネットいじめの扱い等を学習している。

○：「DQ World」を通じて、インターネット上での自律的な振る舞い方について学び始めている。

△：教師のデジタルシティズンシップの理解や指導経験が少ない。

(6) 委員会活動

【Jamboard, iMovie, NHK for School】

計画委員会を例に紹介する。あいさつ運動を活性化させる活動の一環で、現状の課題を見出すために、Jamboardを活用して話し合いを行った。また、あいさつ運動をPRするための動画を作成するためにNHK for School「プロのプロセス」を視聴して動画作成のポイントを学んだ。動画はiMovieを活用して編集を行っている。

○：「プロのプロセス」は動画作成のポイントが短くまとまっており、委員会活動時間内でも参照しやすく、学んだことを動画撮影に生かし始めている。

△：動画は共同編集ができないため、グループで活動に参加できない児童が出てくる。

4 おわりに

1人1台端末を活用し始めたことで、従来の授業観やICT活用観からの転換を求められていると感じている。情報活用能力が学習の基盤となる資質・能力であるという認識を職員間で共有し、効果的な端末の活用について考えていきたい。また、デジタルシティズンシップを意識し、児童が自立した良き使い手になるような指導も模索していきたい。児童・教員が積極的に端末を活用することは、課題を早期に発見することにつながり、その時最適な環境を構築することができると考えている。「令和の日本型学校教育」に挙げられる、個別最適な学びや協働的な学びの一助となるよう、今後も積極的に端末を活用していきたい。