

# 目指せ！！「夢・感動あふれる人づくり」 ～実現のための町のGIGAスクール構想～

## 那須高原小学校の実践紹介

GIGAスクール構想の実践として、授業や家庭学習でタブレット端末を積極的に活用しています。

### ①「ロイノート」の活用

授業で最も使用しているのが授業支援ソフト「ロイノート」です。カードに文章をまとめたり、動画や写真を記録したりすることができ、カードを組み合わせてプレゼンテーションの資料としても活用しています。教科ごとに保存ができるため、教師が作成した提出箱へ、児童たちが学習記録を提出しています。具体的には、観察の記録や授業のまとめ、振り返りなど幅広く活用しています。さらに、教員同士の情報交換もできるので、教材研究にも大いに活用しています。

### ②プログラミング学習

日常的に取り組んでいるプログラミング学習の目的は、単にプログラミング手法を学ぶということではなく、各自が課題を設定し、その課題をアプリなどを使って解決していく能力を育てていくこととしています。低学年や中学年は「ビスケット」や「スクラッチ」というアプリを使用してプログラミングを学んでいます。高学年はブロック教材「キューヴ」を使って



学習をしています。部品を組み立ててランタンやカメラ、車などを作り、光らせたり音を出したり、動かしたりするプログラミングを学んでいます。プログラミング学習では、一人につき1台のタブレット端末を使用できるため、自分が動かしたいプログラミングに挑戦し、試行錯誤しながら学んでいます。計画的にプログラム学習に取り組むことで、プログラミング的思考の向上も図っています。

### ③「キュービナ」の活用

朝の学習活動や家庭学習として、AI搭載のドリル教材に取り組んでいます。各自が各教科の学習を自由に選び、自分に合った内容に取り組むことができます。どの学年の児童も集中して取り組んでいます。

これからも学力向上を図る道具として全学年でICTを活用し、より良い活用の仕方を学校全体で研究していきます。

## 黒田原小学校の実践紹介

4月から児童一人につき一台のタブレットが貸与され、授業や家庭学習など、さまざまな場面で活用しています。



プログラミング学習の授業風景

### ①「キュービナ」の活用

国語・算数・理科・社会などの授業のまとめの時間や家庭学習などで利用しています。問題に答えると即座にアプリが正誤の判定を行い、間違いの理由を解説してくれるので、楽しみながら学習に取り組んでいます。今年の夏休みは多くの学年がキュービナから宿題を出しました。

### ②「ロイノート」の活用

植物などを写真で撮り、継続して観察するために利用しています。今までは、絵を描いて観察していましたが写真で撮ることにより、正確な観察ができるようになりました。

した。また、自分のノートを写真に撮り、自主学習でどんな工夫をしているかを発表している学年もありました。児童会の代表委員会では、あいさつの仕方の動画を作成し、お昼の放送で再生しました。

動画にすることで低学年にも分かりやすく、あいさつ運動の推進に活用することができました。

### ③「スクラッチジュニア」や「ビスケット」の活用

プログラミングの基礎を学習しています。コンピュータにどのように命令を出せば自分が考えたように動かすことができるのか、確かめながら学習に取り組んでいます。キャラクターを動かしたり、ターゲットを撃ち落とすゲームを作ったりしています。



学校行事の調べ学習の様子

タブレットはさまざまな可能性を秘めているので、これからも有効な活用方法を探っていきます。