

学校努力点テーマ 「タブレットを学習に生かす子どもの育成」

— タブレットの活用場面を明確にした授業づくりを通して —

ひまわり・たんぽぽ組 学級活動「なごやこうすいぞくかんへいこう」の実践

名古屋港水族館で優先して見物するものを学級で決めました。たまかな時間に分けて、それぞれの時間で行いたいことをタブレットで共有し、意欲的に決定していくことができるようにしました。

○ タブレットの活用場面

① 自分の考えをもつ場面

ロイロノートのアンケート機能を利用して、水族館で自分が見たいものを選んで選び、学級で共有して多数決で決めることで校外学習への意欲を高めました。

② 対話をして、考えを深める場面

学級全体の意見(ロイロノートのアンケート結果のページ)を前方ホワイトボードに提示して共有し、それぞれの考えがあることを知った上で、多数の方に決定するようにしました。

○ 授業の様子 (アンダーライン: 今後の課題)

第一次実践(本時は第二時)では、導入として、前時にロイロノートのシンキングツールを使って時間ごとに分けたそれぞれのイベントについて確認しました。その後それぞれのイベントの内容を動画で観て、同じ時間

に実施されているイベントのどちらに行きたいかについて考え、アンケート機能を使って決定しました。視覚的に分かりやすく提示されたことで、どの子どもも自分の思いを表すことができました。



今後、行きたい理由などを伝え合う活動があると、子どもたちの考えの幅が広がるのではないかと考えます。

【アンケートに答えたり、共有したりする様子】

ひまわり・たんぽぽ組 学級活動「みんなでなかよくあそぼう」の実践

学級活動の時間に、みんなで仲良く取り組める遊びを考えました。タブレットを活用して自分の考えをまとめました。

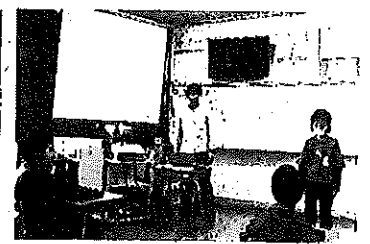
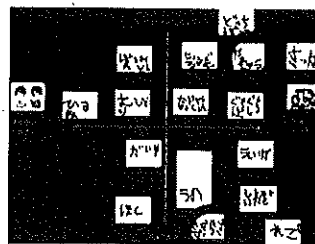
○ タブレットの活用場面

① 自分の考えをもつ場面

ロイロノートを利用して、自分が取り組みたい遊びが教室遊びなのか、外遊びなのか、少ない人数で取り組む遊びなのか、多い人数で取り組む遊びなのかを整理しました。

② 対話をして、考えを深める場面

自分で選んだ遊びを理由とともに発表し、学級全体で共有しました。友達の発表を聞いた後にどの遊びがみんなで仲良くできる遊びなのかをもう一度考え、ロイロノートのアンケートに答えました。



○ 授業の様子 (アンダーライン: 今後の課題)

【子どもが整理した遊び】

【選んだ遊びを発表する様子】

第一次実践では、ロイロノートのシンキングツールを利用し、遊びの種類分けを行いました。自分のやりたい遊びを考え、活動場所や人数でどの区分に分けられるのか考えました。第二実践では、選んだ遊びを全体の前で発表しました。友達の発表を聞いてから、どの遊びがみんなで仲良くできる遊びなのかをもう一度考え、アンケートで遊び決めの投票を行いました。アンケートを行った後に、なぜその選択をしたのかを発表する場を設けることで、自分の考えの変化に気付くことができたと思われまますので、今後は選択や発表を振り返る場面を設けていきたいと思ひます。