

# 1人1台端末の活用による実践事例

(小・中学校)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                 |                                                                                                                                                                                                                        |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 学校名                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 浅口市立鴨方東小学校                                      | 実践者名                                                                                                                                                                                                                   | 東山 薫 |
| 教科等                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 複数教科・教科外                                        | 学年                                                                                                                                                                                                                     | 全学年  |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                 | Stage                                                                                                                                                                                                                  | 第2学年 |
| 育成したい<br>資質・能力                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 日常的に、情報機器を操作する中で、学習の基盤として必要となる情報手段の基本的な操作を習得する。 |                                                                                                                                                                                                                        |      |
| 単元・内容等                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | タイピング学習・振り返り等                                   |                                                                                                                                                                                                                        |      |
| 児童生徒の実態                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 全学年1日1回以上は端末を操作している。                            |                                                                                                                                                                                                                        |      |
| 活用の概要（使用アプリ名を含む） ※写真も掲載する                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                 |                                                                                                                                                                                                                        |      |
| <p>（1）タイピング学習（プレイグラム・キーボー島）</p> <p>文字入力がスムーズにできるようになることを目指し、プレイグラムやキーボー島アドベンチャーというコンテンツを使って学習を行なっている。</p> <p>プレイグラム（図1）は、キーボードや使う指が画面上に表示されるため、低学年にも使いやすく、タッチタイピングを意識して練習をすることができる。キーボー島アドベンチャー（図2）は、一定の速さと正確さを上回ると、敵キャラを倒すことができるようになっており、ゲーム感覚でタイピング学習を行うことができる。</p>                                                                                                      |                                                 |  <p>図1：プレイグラム</p>  <p>図2：キーボー島アドベンチャー</p>       |      |
| <p>（2）児童の心理状態の把握と振り返り（スクールライフノート）</p> <p>本校では、スクールライフノートというコンテンツを利用している。その中でも、「心の天気」（図3）と「学びの天気」（図4）というコンテンツを主に使用している。まず、心の天気は、児童が登校後と下校前に、今の心の状態を天気マークで表すといったものだ。教師は全校児童の心の天気を見ることができ、児童のちょっとした変化にも気づくことができる。</p> <p>学びの天気は、児童が学習後に振り返りを書くコンテンツである。学習後の振り返りは、教師はもちろん、児童も他の友達の振り返りを見ることができる。教師は児童のノートを見ることなく児童の振り返りを評価することもでき、児童は友達の振り返りから学習にいて大切なことや、新たな気づきを得ることもできる。</p> |                                                 |  <p>図3：児童の心の天気</p>  <p>図4：児童の振り返り（学びの天気）</p> |      |
| 実践者の手ごたえ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                 | 児童生徒の振り返りや反応等                                                                                                                                                                                                          |      |
| 2学期からタイピング練習を繰り返していると、1年生でも50音を打つことができる児童も出てきた。また、日常的に使うようにすることで、端末の基本的な操作の仕方にも身についてきた。                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                 | タイピング学習も心の天気も、低学年にとっては新しい学習で、楽しく取り組むことができている。また、日常的に使うことで、文字入力に抵抗がなくなったという高学年児童も複数見られた。                                                                                                                                |      |