

リーディングDXスクール事業【実践事例】

大仙市立中仙中学校（秋田県）

【取組内容②】 生徒の情報活用スキル向上を目指した朝学習の充実

校内から校外とのつながりへ

タイピングスキル向上を客観的に把握する取組として、校内タイピングコンテストを実施した。各クラスの代表選手を選出し、クラス対抗戦で行った。各クラスにリモートで接続し、代表選手の打ち込んだ文字がリアルタイムに映し出され勝敗が分かるようにして行った。e-スポーツのような感覚で非常に盛り上がった。

また、生徒の要望を受けてネット上での学校対抗戦も実施した。リモート機能を使って、生徒同士で打ち合わせを行い、オープニングムービーを作成する生徒や、司会の生徒など役割分担を決めた。

生徒の主体性が高まっただけでなく、情報活用能力も自然と高まり、ICTの可能性を大いに感じる取組となった。



学校対抗タイピングコンテストのポスター

スキルアップから生徒の創造性の高まりへ

情報活用能力が高まってくると、生徒から「こんなことをしてみたい」という声が上がってくるようになってきた。生徒会では、これまで紙で集めていた意見箱をデジタル化し、その意見に答える場としてラジオ番組を制作。今後、テレビ番組へ発展させていく予定である。また生徒会役員選挙では、ポスター作成のほかに、立候補者の演説を動画で撮影し、政見放送のような形で全校にシェアすることにも取り組んでいる。

中学校の生徒会が中心となって、地区にある3つの小学校とリモート会議をしている。小学校の児童会と連携し、地域貢献プロジェクトの説明を行ったり、メディアバランスの課題を共有し、その解決策を考えたりする活動にも取り組んでいる。



地域の小学校とリモートでつなぎ会議している様子