

リーディングDXスクール事業【実践事例】

川越市立大東東小学校（埼玉県）

【取組内容】リーディングDXについての家庭への理解・協力を促すための取り組み

PTA家庭教育学級「ICT活用授業体験」

○一人一台端末の活用については、家庭の協力は不可欠であるため、家庭教育学級で、保護者の皆様に児童になってICT活用授業を体験していただいた。

○自分の子供時代にはなかった端末を活用した授業に保護者も楽しんで参加していた。また、毎日の持ち帰りや積極的な活用に理解を示してくれるようになった。

「よむよむGIGA通信（一部抜粋）」
家庭へ送信

今、子どもたちが夢中になっている“ゲーム”が！……です。もちろん、ゲームといっても勉強です。教室にいる全員参加型でできるゲームで、近いイメージでいうとオールスター大感謝祭の早押しゲームといったところでしょうか。2択や4択の問題が出題され、正解率とそのスピードを競います。取り組んでいる子どもたちの表情は、真剣そのもの。もしかしたら、テストのときより……。中には、「……のためにめっちゃ勉強してきました！」なんて子も。自ら学ぶ習慣のきっかけづくりとして活用しています。

・書写の授業でもGIGAが使えます！

今度は、5年生の書写の授業での活用風景をご紹介します。一見、書写とデジタルという相容れないような2つですが、デジタルを活用するとより書写の学びがより一層深まります。これは、その日に書いた自分の作品を写真に撮っている様子です。これをどう活用するかというと、②お手本と重ねてみて、どこを改善するとよいかを自己分析する。①過去の自分の作品と見比べてどのように変化したかを自己分析する。ために活用します。このように、今までは教員1人で30名以上児童の作品をひとりひとり朱書きで直していたものが、書いた瞬間に自分自身で分析できるという画期的なものなのです。もちろん、提出されたものをみて、教員からのアドバイスを送りますが、その瞬間にフィードバックできるという、“速さ”もデジタルの魅力のひとつですね。

・5年生の算数では、画面分割機能を使って自分の考えを表現しています！

この授業では、複雑な形をした立体の体積をどのように求めるかを学んでいます。5年生にもなるとICT活用技能が向上し、2画面に分割をして活用しています。片方の画面では、教科書のDコンテンツで、立体を切ったり、動かしたりしてどのように求めるかを考えています。そして、もう一方の画面では、そこで考えた自分の考えを……のスライドに書き込んでいます。こうすることで、デジタルをただ触っているということにならないようにしています。また、……に書き込むことで、他者参照をしながら進めることもできるようになります。最終的には、Dコンテンツの画面をスクリーンショットしてスライドに張り付けることもできます。

終わりに！

GIGA通信第3号をお読みいただきありがとうございました。今回のGIGA通信では、「今の子どもたちを取り巻くデジタル環境」や「授業での実践の様子」等について、かせていただきました。授業でICTを活用する機会もふえ、よさを感じている一方で、課題も見えてきています。よく「手段が目的になってはいけない」と言われています。ただ、一人一台端末は導入されてまだ間もありません。手段を手段として機能させるためには、「手段が目的となる時間」がある程度必要だともいわれています。今まさに本校は、そんな時間なんじゃないかと思っています。

さて、今回は、「紙 vs デジタル」や「クラブや委員会での活用の様子」等について書いていければと思っています。引き続きアンケートフォームを開設しておりますので、ドシドシご意見等をお寄せいただければと思います。

まってるよ！

