

## iPad（GIGA 端末）活用実践事例

宇都宮大学共同教育学部附属小学校：指導者：大塚 純平

学年	教科・領域等	単元名・題材名等
1	生活科	ふぞく小ウォーターランド

### 1. iPad 活用のポイント

#### （１）本時の目標

水を用いた遊びを自分なりに工夫してつくることができる。

#### （２）活用アプリ

ロイロノート Google ドライブ QR コード生成ブラウザ

#### （３）GIGA 端末以外で利用した機器

なし

#### （４）アプリの活用場面と目的

☒ オンライン ☐ オフライン

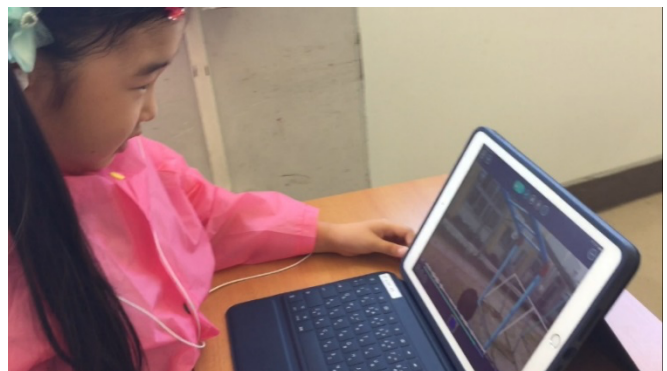
#### 授業での活用場面（授業概要）

水を用いて遊びをつくったり遊んだりする活動を通して、繰り返し試しながら遊びづくりや遊び方を自分なりに工夫し、水や水を用いた遊びの面白さ、友達のよさなどに気付くことをねらいとしている。主に、友達の活動を見たり知ったりすることのできる環境を設定するためにタブレット端末を活用した。また、単元終末では「みんなで作った遊びを見られるようにしたい！」という思いを生かして、タブレット端末で QR コードを読み取り、みんなの動画を視聴することができるようにした。

### 2. iPad 活用の画面例（写真等）

授業の中で子どもの活動する様子を動画で1つ紹介するとともに、他の友達の動画も見てみたいか問いかけたところ、「みんなの動画も見てみたい」という思いが生まれた。そこで、タブレット端末を用いて、友達の活動を見たり知ったりする環境を設定することとした。

実際の授業では、お試しすることのできる場と動画を見ることのできる場のどちらかを自己選択して、活動することとした。選択制であったためタブレット端末を用いて動画を見ようとする子どもの数は少なくなってしまったが、何度も見返しながら、友達の活動の様子を視聴する様子が見られた。

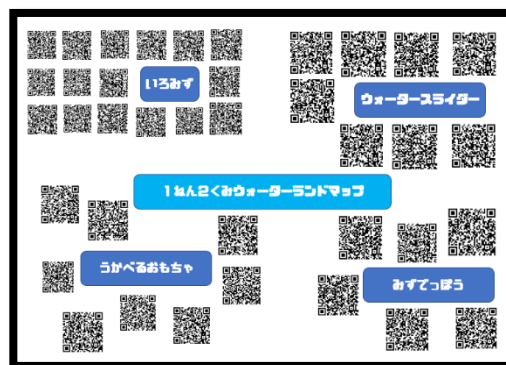


その後の活動で上の写真の子どもは、動画で見た水鉄砲をやってみたいという思いが生まれ、水鉄砲のお試しをしていた。また、相手意識が高まったようで、遊びに来た友達が選んで楽しめるような工夫を取り入れた、色水を生かしたおもちゃづくりに発展していく様子が見られた。



単元終末では、子どもの思いを生かして「ウォーターランドマップ」を作成し、子どもたちに配付した。

子どもたちはQRコードを読み取り、友達の活動を見ようとするはもちろん、自分の姿も進んで探し、視聴しようとする様子が見られた。



### 3. 効果と課題

#### (1) iPad (アプリ) を活用して効果的だった点

一斉学習	<input type="checkbox"/>	教師による教材の提示			
個別学習	<input checked="" type="checkbox"/>	個に応じた学習	<input type="checkbox"/>	調査活動	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	表現・制作	<input type="checkbox"/>	家庭学習	<input type="checkbox"/>
協働学習	<input type="checkbox"/>	発表や話し合い	<input type="checkbox"/>	協働での意見整理	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	学校間の交流	<input type="checkbox"/>	家庭学習	<input type="checkbox"/>

今回の活動では水を対象としていたため、動画を撮っておきたいという思いが生まれやすく、タブレット端末を活用する必然性があった。自分や友達の活動の様子を動画で見ることで、遊びの面白さや自分の頑張りに気付くことができた。

#### (2) iPad (アプリ) を活用して課題に感じた点

一斉学習	<input type="checkbox"/>	教師による教材の提示			
個別学習	<input checked="" type="checkbox"/>	個に応じた学習	<input type="checkbox"/>	調査活動	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	表現・制作	<input type="checkbox"/>	家庭学習	<input type="checkbox"/>
協働学習	<input type="checkbox"/>	発表や話し合い	<input type="checkbox"/>	協働での意見整理	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	学校間の交流	<input type="checkbox"/>	家庭学習	<input type="checkbox"/>

やはり子どもたちにとっては、タブレット端末を活用するよりも具体物を用いて活動したいという思いのほうが高いことが伺えた。そのため、タブレット端末の活用タイミングは、子どもにとって必要感があるかどうかをよく見極め、活用していくことが大切であると感じる。