

# GIGA 端末活用実践事例

宇都宮大学共同教育学部附属中学校：指導者：青柳 忠臣

|        |    |                     |
|--------|----|---------------------|
| 教科・領域等 | 学年 | 単元名・題材名等            |
| 社会科    | 1  | 歴史的分野 「古代文明のおこりと発展」 |

## 1. GIGA 端末活用のポイント

### (1) 本時の目標

古代文明はどのような地域でおこり、どのような特色をもっていたのだろうか？

### (2) 活用アプリ

ロイロノート（共有ノート）

### (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

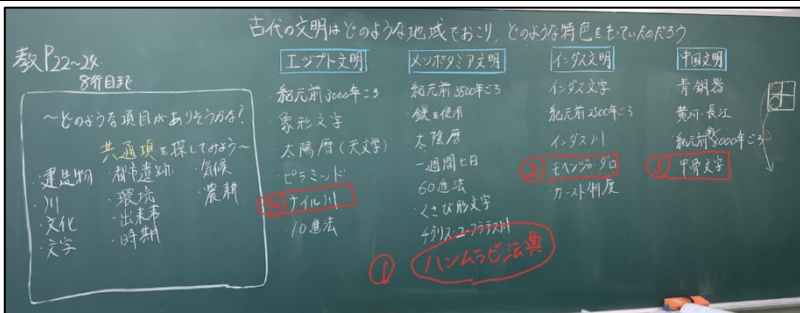
|   |                                |
|---|--------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> オンライン | <input type="checkbox"/> オフライン |
|---|--------------------------------|

### 授業での活用場面（授業概要）

本単元は古代の文明（四大文明）をまとめる表を作成するために、項目を自分たちで立てて、調べまとめる授業である。学習課題と文明の名前は事前に教師が作成し、生徒は左側の項目から考えた。

1 時間目は共通項には何があるかを考えながら調べ、2 時間目には発表を行った。画面共有を活用しながら意見の共有を図ることで、他の班の良い点を適宜自分たちに取り入れながら生徒は活動していた。なお、下記に示す写真のように、1 年生のはじめの頃の学習であるので、ある程度の事象はあらかじめ確認した上で、共通項を考えさせた。

## 2. GIGA 端末活用の画面例（写真等）



1 時間目のはじめに、各文明の必須となる事象を示し、どのような共通項があるのかについて全体で共有してから活動を始めた。

| 文明       | 共通項         | 特色    |
|----------|-------------|-------|
| エジプト文明   | 紀元前 3000年ごろ | ピラミッド |
| メソポタミア文明 | 紀元前 3500年ごろ | 文字の発明 |
| インダス文明   | 紀元前 2500年ごろ | 都市国家  |
| 中国文明     | 紀元前 2000年ごろ | 青銅器   |

・左の生徒 A は、写真なども取り入れ 3 つの項目でまとめた。  
 ・右の生徒 B は、5 つの項目を作成し、全体共有での気づきを手書きで追記している。

| 文明       | 共通項         | 特色    |
|----------|-------------|-------|
| エジプト文明   | 紀元前 3000年ごろ | ピラミッド |
| メソポタミア文明 | 紀元前 3500年ごろ | 文字の発明 |
| インダス文明   | 紀元前 2500年ごろ | 都市国家  |
| 中国文明     | 紀元前 2000年ごろ | 青銅器   |

| 文明       | 共通項         | 特色    |
|----------|-------------|-------|
| エジプト文明   | 紀元前 3000年ごろ | ピラミッド |
| メソポタミア文明 | 紀元前 3500年ごろ | 文字の発明 |
| インダス文明   | 紀元前 2500年ごろ | 都市国家  |
| 中国文明     | 紀元前 2000年ごろ | 青銅器   |

### 3. 効果と課題

#### (1) GIGA 端末 (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 type="checkbox"/>            | 個に応じた学習    | <input checked="" type="checkbox"/> | 調査活動     | <input type="checkbox"/>            | 思考を深める学習 |
|      | <input checked="" type="checkbox"/> | 表現・制作      | <input type="checkbox"/>            | 家庭学習     | <input type="checkbox"/>            |          |
| 協働学習 | <input checked="" type="checkbox"/> | 発表や話し合い    | <input checked="" type="checkbox"/> | 協働での意見整理 | <input checked="" type="checkbox"/> | 協働制作     |
|      | <input type="checkbox"/>            | 学校間の交流     | <input type="checkbox"/>            | 家庭学習     | <input type="checkbox"/>            |          |

紙媒体で同じ活動を行う場合は、下書きが必要になるが、端末で行うことで追加や削除などの修正が簡単に行える点が効果的だった。疑問に感じたことは、その場でインターネット上の情報を収集するなど、思考を働かせながら作業を行う生徒の様子を見取ることができた。

また、共有ノート上で作業を行うことで、班員の進捗状況や作業内容を把握しながら活動することができ、互いに分かったことを伝え聞きながら作業を進めていた。

全体共有の場面においても、生徒の活動内容を教師が把握することができるので、良い学習を行っている班の学習シートを画面共有することで、その内容をスムーズに全体に伝えることもできた。

#### (2) GIGA 端末 (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 type="checkbox"/> | 個に応じた学習    | <input type="checkbox"/> | 調査活動     | <input checked="" type="checkbox"/> | 思考を深める学習 |
|      | <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"/>            | 協働制作     |
|      | <input type="checkbox"/> | 学校間の交流     | <input type="checkbox"/> | 家庭学習     | <input type="checkbox"/>            |          |

作成するという作業に夢中になってしまうので、最優先が自分の調べたいことになっている状況が多くなっていった。そのため、共通項をどうするのかの話し合いが済み、調べ学習が始まると、活発に話し合いながら課題を追究しようとする姿はほとんど見られなかった。この反省は、端末の活用による課題というよりも、学習形態や目標の設定、学習活動の内容など教師の事前の計画による部分が大きいと感じている。

しかしながら、端末での作業をしながら思考を深めることは難しいと感じているので、作業の場面や時間を制限するなど、端末の効率性を上手に活用しながら思考を深める手だてを講じていきたい。