

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：冨田 好

教科・領域等	学年	単元名・題材名等
外国語（英語）	2	PROGRAM 6 Live Life in True Harmony (SUNSHINE ENGLISH COURSE 2)

1. GIGA 端末活用のポイント

(1) 単元の目標

スティービー・ワンダーの曲や彼の信念について書かれた会話文や説明文を、写真やビデオ、インターネットの記事などを手がかりにしながら読み、概要、要点を捉えるとともに、その内容を基にポスター記事を書くことができる。

(2) 活用アプリ

ロイロノート、DONGRI（辞書アプリ）

(3) GIGA 端末以外で利用した機器

プロジェクター、スクリーン、スピーカー

(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）

本単元では、スティービー・ワンダーが題材として取り上げられているが、生徒の多くが彼のことを何も知らない。まず彼がピアノを弾きながら歌を歌っている姿を映した写真を見せ、そこからわかることやもっと知りたいことを列挙させる。自分の疑問に対する答えを探すために、教科書本文やインターネットの記事を読んだり、人物に関するビデオを見たりして、わかったことや考えたことをポスター記事にまとめることを、単元を貫く課題として設定する。人種差別の問題や人権運動などの社会的な話題に触れるため、資料の内容を理解するために持つておくべき背景知識や必要な語彙が多い上に難しい。教師が生徒個人のロイロノートに記事やビデオを送ることで、生徒が DONGRI を使って新しい語彙を獲得しながら、自分のペースで納得できるまで読んだり見たりできるようにする。また、毎時間の最後に、その時間に得た情報やそこから考えたこと記事にする活動を行うため、ポスター記事の内容やデザインは日々更新されていく。ロイロノートを使って記事を書くことで、紙に記事を書くときと比べて思考の自由度は増し、内容やデザインの更新も容易になる。なぜスティービーが痛烈なメッセージを送り続けるのか、背景知識を活用しながら資料を読んだり見たりして考えたことを、自分の言葉で自由に表現させたい。

2. GIGA 端末活用の画面例（写真等）

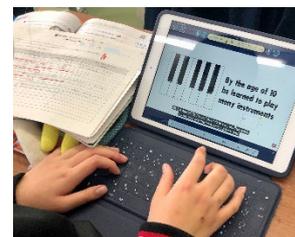
①「回答共有」機能で他の生徒の疑問リストを見て自分の課題設定に生かすことができる

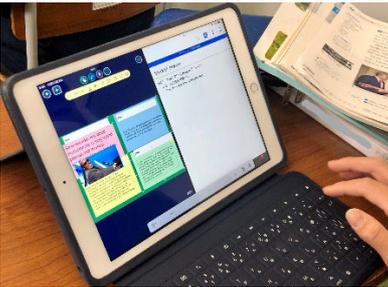
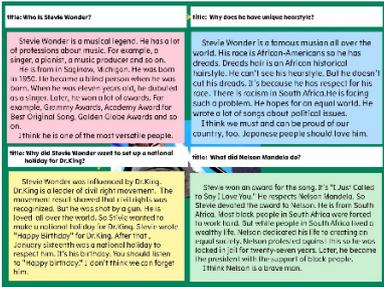


②ビデオの再生を好きなタイミングで停止して考えることができる



③資料に自分で書き込みをすることができる



④自分が選んだ複数の資料を同時に1つの画面の中で見比べることができる	⑤意味を知りたい・使いたい語彙を思ったらすぐに調べることができる	⑥何度もやり直して記事を完成させることができる
		

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 checked="" type="checkbox"/>	個に応じた学習	<input checked="" type="checkbox"/>	調査活動	<input checked="" type="checkbox"/> 思考を深める学習
	<input checked="" type="checkbox"/>	表現・制作	<input checked="" 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"/>
<p>一人一台端末ですべての資料（教科書本文、インターネット記事、ビデオ等）を自由に活用できるようにしたことで、生徒は読みたいものを読みたいときに、また、複数の資料を組み合わせたり、資料に書き込んだりするなどのそれぞれの使いたい方法で、自分のペースで情報を得ることができた。与えられた資料だけでは自分の疑問が解決されない場合には、調べ学習も端末を使って簡単に行うことができた。また、アプリを使うと記事の内容やデザインの更新が容易なので、大きな変更にも躊躇することなく取り組むことができた。例えば4つの記事を一度書き終えたあとに、「4つのタイトルの文のスタイルを合わせたい」、「どの記事にも最後に自分の考えを書いてまとめることにしようかな」、「読み手にとって4つめの記事の内容が理解しやすくなるように、1つめの記事にはもう少し情報が必要だ」などと思考しながら記事を更新していく姿を見ることができた。</p>					
(2) GIGA 端末 (アプリ) を活用して課題に感じた点					
一斉学習	<input checked="" 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 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 checked="" 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"/>
<p>教室前方のスクリーンに映して一斉に提示する資料と、個々の端末に送る資料の使い分けをよく考える必要がある。個々の端末で資料を見始めたあとの生徒に、顔を上げさせて話を聞かせることは難しくなるし、思考を止めてしまうことになる。</p> <p>本単元での取り組みで、「指導の個別化」、「学習の個性化」においては効果が見られた反面、発表の場面では成果物の出来に生徒間で大きな差があったことに課題を感じた。「個別最適な学び」と「協働的な学び」をともに充実させる必要がある。</p>					