

## iPad (GIGA 端末) 活用実践事例

宇都宮大学共同教育学部附属幼稚園

教科・領域等	学年	単元名・題材名等
幼児教育	5歳児	事例：全国大会がはじまるよ

## 1. iPad 活用のポイント

## (1) 本時の目標

自分たちでやりたい思いをもち、自分たちで進めようとする

## (2) 活用アプリ

カメラ機能 (動画撮影)

## (3) GIGA 端末以外で利用した機器

テレビ, CD ラジカセ

## (4) アプリの活用場面と目的

オンライン

オフライン

## 遊びでの活用場面 (事例)

子どもたちが「ここをステージにしよう！」と積み木をステージにして踊り始めた。教師が CD を準備したり場を整えたりするとツトムとナオキはステージの前にたくさんの椅子を並べ始めた。楽しそうな雰囲気につられて来たゲンキ、テンタ、リコはステージの横にあったダンスグッズのポンポンを音楽に合わせてステージの横から「せーの」とステージに向かって投げ、ステージを盛り上げようとし始めた。そこに、シゲキもクラスで使っている手作りマイクを持ってきて「これから、ダンス大会をはじめます。」アナウンスを始めた。

ツトムが「全国大会が始まるよー。」と言っていたので、教師が「全国大会ってどういう大会なの？」と尋ねた。「全国放送の大会なんです。」と答えがあったので、「じゃあ、テレビでやるのかな？」とまた尋ねると、「先生、写真撮ってください！」とお願いがある。そこで、教師は「先生が写真を撮るんじゃなくて、テレビの人に動画を撮ってもらおうかな」と答えると、ツトムは「いいですね！」と目を輝かせる。タブレット (iPad) を準備していると、シゲキとユウコが「やってみたい！」とやってくる。シゲキ、ユウコ、ツトムたちでダンスの撮影が始まった。カヨが「誰か、CD かけてくれない？」と声を掛けるとゲンキが「俺がやる！」と言い、もう一度撮影が始まった。ダンスメンバーは撮影されていることを意識しながら、友達と振り付けを合わせて踊ることを楽しんだ。

動画撮影が終わると、ツトムが「動画を見てみましょう！」と提案したので、教師がタブレット (iPad) をテレビにつなげ、撮影メンバーとダンスメンバーで撮影した動画をみんなで見てみることにした。しかし、動画には撮影メンバーの声が入っていたり、ダンスメンバーが全員映っていなかったりしていた。見ていた子どもたちからは「音が小さいね。」「アナウンスの声が聞こえないよ？」などの声が上がった。シゲキが「もう 1 回撮るよー。」と声を掛けると、ダンスメンバーのマイは「えー！ 2 回もすぐ続けて大変なんだけど！！」と言いながらも、満足そうな笑顔。マナカが「みんな、がんばるよ！」と声を掛け、踊ることを楽しんだ。もう一度撮ったものみんなで見ると、子どもたちは「すごい！」「大成功だね！」と笑顔で言い合った。

## 2. iPad 活用の画面例（写真等）

「撮影始めるよ」の合図で自分たちで撮影ボタンを押して撮影していた。また、タブレット（iPad）で撮影したものをテレビにつないで見て、声の大きさや振付などについて子どもたちなりに振り返り、改善策を考えたり、見る人の立場になって考えたりしながら、それらを考慮して撮影しなおすこともしていた。



## 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 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 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"/>	

- ・子どもたちの「本物らしくやりたい」という思いの実現や「こうしたい」という意欲付けになった。
- ・撮影することで客観的に自分たちのしていることを振り返ることにもつながった。
- ・iPadでの撮影によってみんなが共通の話題で同じような目的をもって遊ぶことができた。
- ・iPadのような機器があることで、普段は接点のないような子どもと一緒にいることがあったり、友達への新たな気づき（機器を使いこなしている子等について）があったりした。

### （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 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"/>	その他
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 checked="" type="checkbox"/>	その他

- ・幼児期という発達段階であることもあり、みんなが同じようにiPadのような機器を扱えるわけではないことは課題でもあるが（操作方法が十分に理解できない等）一方で得意な子を生かすことにはつながる。
- ・現状では、教師がいることでiPadのような機器を使っていることが多いので、ゆくゆくは子どもが必要感等に応じて自由に使えるようにしていきたい。