

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：星野 拓也

教科・領域等	学年	単元名・題材名等
英語	3	Reading1 Faithful Elephants

1. GIGA 端末活用のポイント

(1) 本時の目標

物語を読み、話の概要や展開など、読み取れたことについて仲間と確認し合うことができる。

(2) 活用アプリ

ロイロノート・スクール

(3) GIGA 端末以外で利用した機器

教師用 PC, プロジェクタ

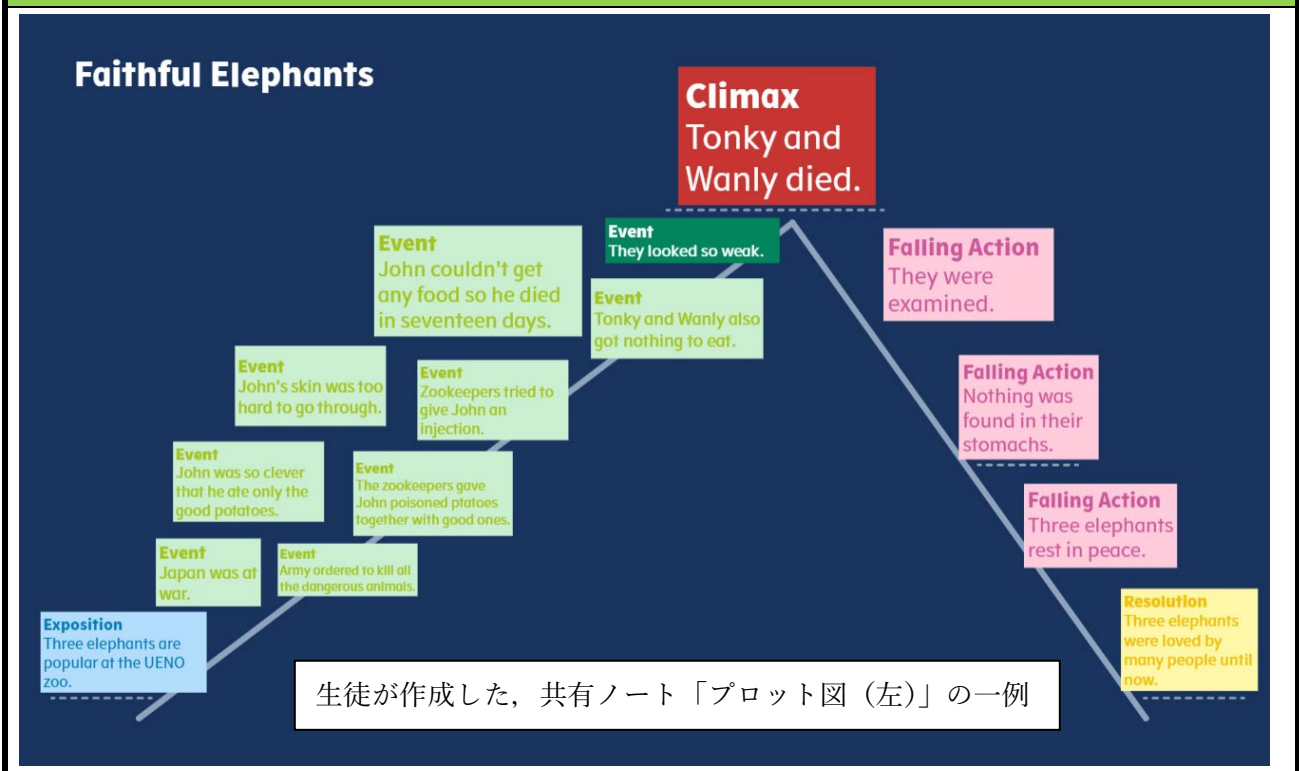
(4) アプリの活用場面と目的

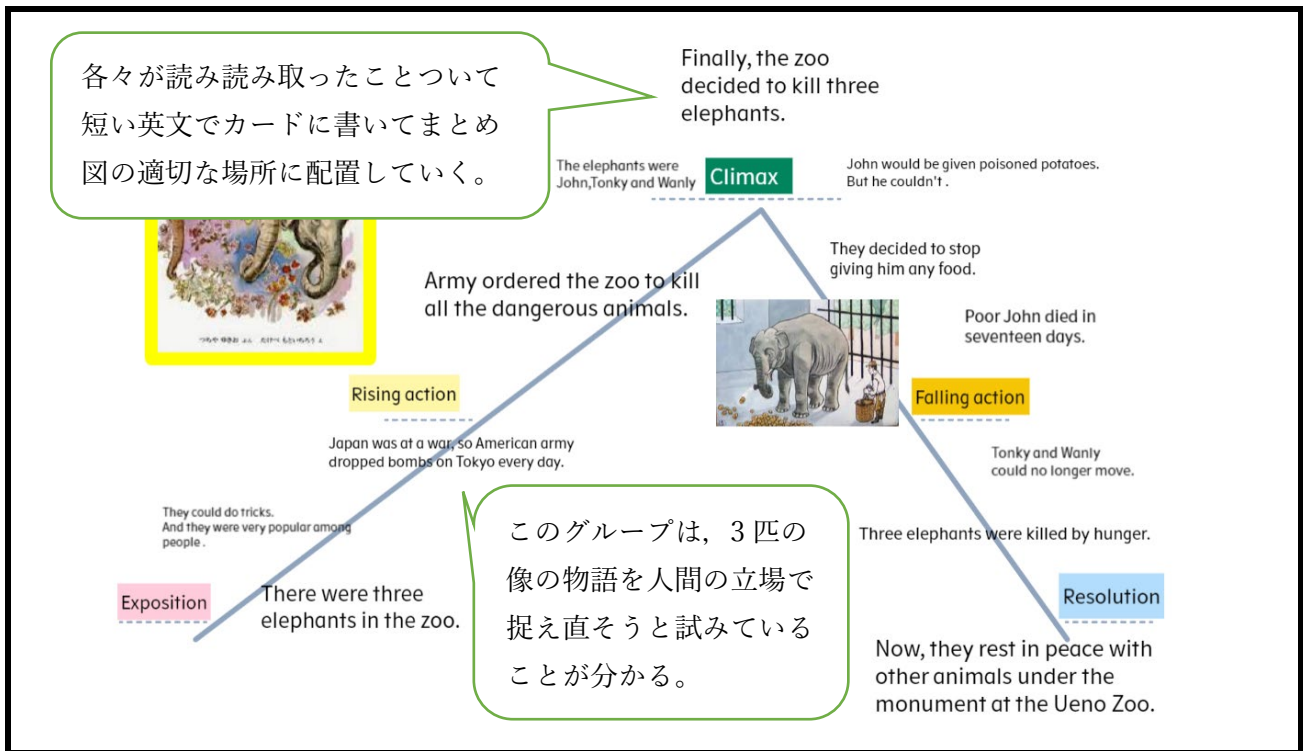
オンライン オフライン

授業での活用場面（授業概要）

事前に、ロイロノート上で4人グループの共有ノートを作成しておく。各自で物語を読ませた後、4人グループを作り物語の概要について伝え合わせる。生徒は、シンキングツール「プロット図(左)」を共有ノート上にダウンロードし、その上に各自でカードを配置しながら、物語の設定や背景(Exposition)、山場(Climax)、結末(Resolution)はどのようなものだったのか、それらに至る過程でどのような出来事(Event)があったか、などのことを中心に読み取れたことについて確認し合う。授業の終末には、各グループで作成されたプロット図(Plot Diagram)を全体で共有する。

2. GIGA 端末活用の画面例（写真等）





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 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 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 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"/>	

生徒一人一人の「読むこと」の力を高める、という点で効果が期待できる活用法だと考えている。協働で Plot Diagram を作成するというタスクを通して、生徒はグループの仲間がどのように物語を読み取ったのかを視覚的に把握しながら、文章の大切な部分について捉えようとする事ができた。また、生徒は物語の概要をつかむだけではなく、話の構成や、それぞれの出来事のつながりなどについても考えを深めさせる事ができた。3匹の像を中心に物語を捉えるグループもあれば、動物園で働く人々などの立場で読んだグループもあり、異なる視点で物語を捉え直す貴重な機会にもなった。

(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 checked="" 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 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"/>	

共有ノート上に積極的にカードを配置していく生徒がいる一方で、他の生徒のカードを読むので精一杯の生徒も見られた。トリオやペアの学習形態にすると生徒の主体性が高まるかどうか、検討したい。また、共有ノート上では個人の学習状況が見づらいため、評価の方法を工夫する必要がある。