

【研究主題】

GIGA スクール構想に向けて、今できること ～「まなびポケット」を活用して、学校と家庭とをつなぐ～

【学校名】 宇都宮市立陽東小学校

【職・氏名】 教諭 細内 淳

1 はじめに

GIGA スクール構想とは、「児童生徒向けの1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを一体的に整備し、多様な子供たちを誰一人取り残すことなく、公正に個別最適化された創造性を育む教育を、全国の学校現場で持続的に実現させる構想」である。(GIGAとはGlobal and Innovation Gateway for Allの略)

Society 5.0 時代を生きる子供たちにとって、教育におけるICTを基盤とした先端技術の活用は必須である。また、変化の激しい時代を生き抜くには従来の一斉教育だけではなく、多様な子供たちを誰一人取り残すことのない、個別最適化された創造性を育む教育の実現が重要であり、ICT教育で次世代の人材を育てる必要がある。

そして新型コロナウイルスで、3月からの3か月間、栃木県においても長期休校が余儀なくされたことで、このGIGAスクール構想への動きが加速され、今年度末には児童生徒に一人一台の端末が支給されることになった。そこで必要になってくるのが、学習指導をする教師が一人一台の端末を活用して効果的な学習活動ができるノウハウをもつことと、児童が端末を効果的に活用できるスキルを身につけることである。

宇都宮市では、休校中の児童生徒の学びの保障と、教員と児童生徒をつなぐためのツールとして「まなびポケット」を導入した。6月に学校が再開してから、本校では「まなびポケット」を使って学習活動や学級経営に役立てている。

そこで、今年度末に導入される一人一台端末を有効に活用できるようにするために、この下の仮説を立て、この「まなびポケット」を活用した実践を行った。

＜仮説＞・GIGA スクール構想の準備として「まなびポケット」を活用することで、教師のノウハウを蓄積し、児童のスキルを向上させることができるのではないだろうか。

2 実践内容

「まなびポケット」は、NTTコミュニケーションズが提供する、学校教育のデジタル（ICT）化を支援するプラットフォームである。学習コンテンツにアクセスするためのポータル画面のほか、利用者管理や校内SNSなどの基本機能が提供されている。

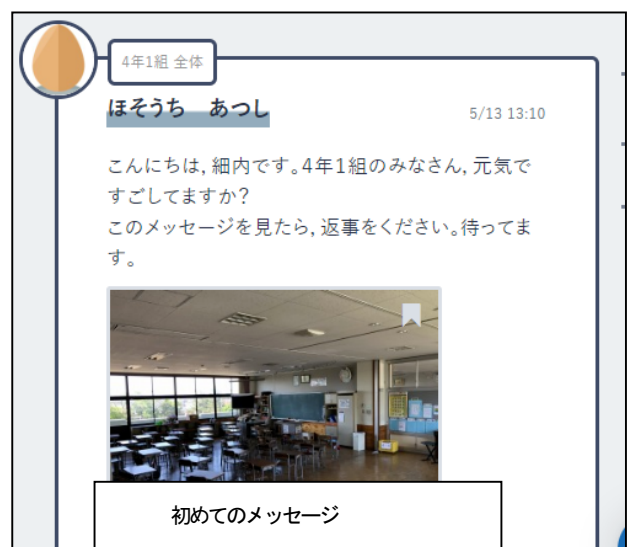
今回は主に校内SNS機能を活用し、いくつかの教育効果をねらって、3つの時期に行った実践を紹介する。

仮説に関する実践

- (1) 休校中
- (2) 学校再開後
- (3) 夏期休業中

(1) 休校中、実践したこと

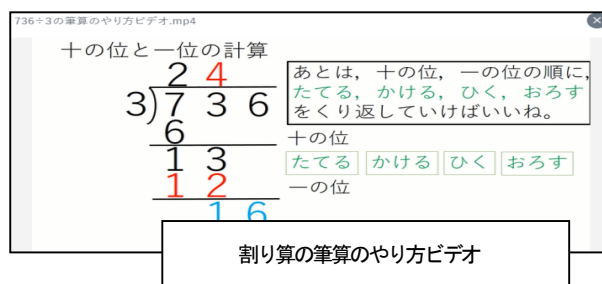
本校は、休校中の5月初旬から運用を開始した。IDとパスワード、マニュアルを各家庭に配布し、各担任が児童に向けてメッセージを発信した。自分が最初に送ったものはこちらである。このメッセージには、クラスの全児童が「元気です」「早くみんなと会いたい」など多くのコメントが寄せられた。



次に行ったのが、学習の手助けになればと作成した「割り算の筆算のやり方ビデオ」をまなびポケットに掲載したことである。

これは、プレゼンテーションソフトとビデオ編集ソ

フトを使って作った動画で、手間はあまりかけずに作ることができた。



児童からも分かりやすいといったコメントをもらうことができた。



次に発信したのは、学校の写真を使った校歌ビデオである。作ったのは上記と同じプレゼンテーションソフトとビデオ編集ソフトで、これもあまり手間をかけずに作ることができた。児童からのコメントでも、「元気が出た」「早く学校に行きたい」など勇気づけられたというコメントが多数寄せられた。

今年度本校に赴任したところで4月当初から休校だったので、まなびポケットを活用したこれらの実践は、子供とつながる一助となったと感じている。

(2) 学校再開後、実践したこと

6月に学校が再開された。自分は7月からまなびポケットを教育活動に生かす実践を始めた。効果として期待したのは、以下の4つである。

- ア 学習ツールとしての活用
- イ 学級経営
- ウ 児童の活躍、交流の場の提供
- エ 連絡、情報伝達

また、小学生はまだ個人の端末をもっている児童が少ないため、家庭だけでなく学校でも定期的にPC室に行ってまなびポケットを活用する時間を設けた。

まなびポケットの校内SNSには、「チャンネル」という項目を立てる機能がある。チャンネルを立てることで、様々な内容ごとにメッセージやコメントを整理す

ることができるのである。そこで、上記の期待した効果のために、複数のチャンネルを作成した。



ア 学習ツールとしての活用をねらって立てたチャンネルは、「学習」「本の紹介」などである。

「学習」では、テスト範囲の紹介や、授業の予告のほか、国語の授業で行ったことわざの学習の発展として自分で調べたことわざを児童に記入させた。この活動は、自分で調べたことわざ、故事成語とその意味を載せると友だちが見てコメントを入れてくれたり、「いいね」を押してくれたりするので、うれしかったようである。



また、下校後、自宅でも同じ画面を自宅の端末で見ることができるので、新たにことわざを載せたり、コメントを入れたりして、学校と家の両方において同じシートに学習を進めることができるというICTの利点を有効活用することができたようである。これは「本の紹介」チャンネルでも同様の効果を得ることができた。

さらに「学習」チャンネルで効果が上がったのは、自主学习ノートの紹介である。児童は、自分でがんばったノートに友だちからコメントや「いいね」をもらうことでさらに意欲が高まったようである。

次に、**イ 学級経営**の効果を狙って立ち上げたチャンネルを紹介する。

「朝の会」チャンネルは、一人一台端末が配布されたときに期待されている新しい「朝の会」を想定して立ち上げたものである。

朝の会の目的の一つは、一日がんばろうという意欲をもたせることであると考え。そのためにまなびポケットを利用してクラスメイトとメッセージを伝え合ってつながることで、学校生活への意欲付けになると考えた。週に一度ほど行っているが、子供たちはこの時間をとても楽しみにしているようである。

「係」チャンネルは、各係からの呼びかけを記入するところである。「友だちのよいところ」チャンネルは、友だちのよいところ、すごいところ、感謝の気持ちを記入するところとして立ち上げた。どちらもコンスタントにメッセージが載せられている。

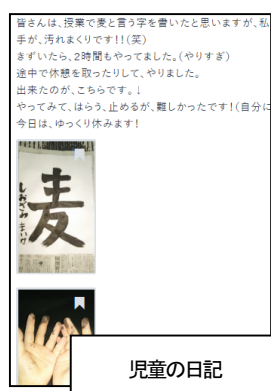
ウ 児童の活躍、交流の場の提供として立ち上げたものとして「日記」チャンネルがある。家庭学習の課題にしている日記を、日記帳と学びポケットどちらに書いても可とした。日記をまなびポケットに書くと、写真や動画を添付することができ、さらにクラスメイトからコメントや「いいね」をもらうことが



自主学习ノート



朝の会



児童の日記

でき、日記を書く意欲付けになった。

エ 連絡、情報伝達のツールとしての活用として、「れんらく」「出来事」チャンネルを立ち上げた。

「れんらく」は、宿題や持ち物、次の日の予定など、連絡帳に記入する内容だけでなく、指導事項、まなびポケット利用上のルールやマナーを載せた。さらに、宿題プリントなども添付した。連絡帳を書き忘れたり、宿題プリントを学校に置き忘れたりした児童に役立っているようである。後述の夏休みの連絡や宿題も掲載した。「出来事」チャンネルは、学校で起きた出来事を載せている。児童も家庭であった出来事を写真付きで載せている。

「先生への質問、相談」チャンネルは、直接担任に言いづらい児童のために始めた。ログインしたクラスメイトは全員読むことができる設定のためプライベートな相談はできないが、こちらに詳しい内容を書かずに担任に相談を持ちかけ、後で担任が声をかけて相談に乗ってあげることで、困っている児童に援助の手を差し伸べることができている。

(3) 夏期休業中、実践したこと

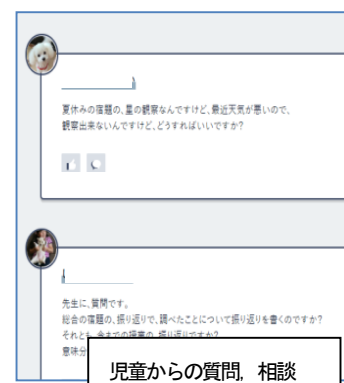
夏期休業中、**エ 連絡、情報伝達**の効果をねらって、教員と児童がつながることができるよう、次の実践を行った。

前述の「れんらく」チャンネルには、夏休みの通知や宿題プリントを掲載し、「先生への質問、相談」チャンネルには、児童から夏期休業中の宿題などで分からないことへの質問メッセージが寄せられた。担任は、休暇中のときもあったが、余裕ができたときに自分のタイミングで気軽に答えることができた。

「お手伝い」チャンネルは、夏期休業中に家族の一員としての役割を担ってもらおうと自分の手伝いを紹介する場として立ち上げた。自分の仕事を友だちに認めてもらうことでさらなる意欲付けになっているようである。これは、学校再開後も続けて記入させていきたい。

ア 学習ツールとしての活用としては、次の実践を行った。

担当学年である4年生は、夏休み前から総合的な学



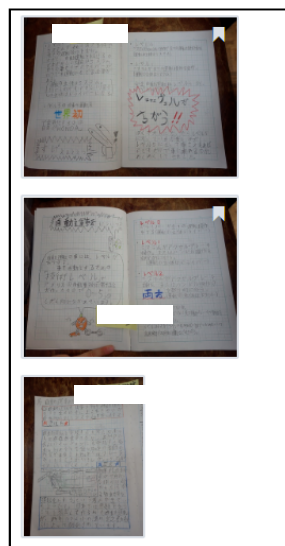
児童からの質問、相談

習の時間においてプログラミング学習を進めている。

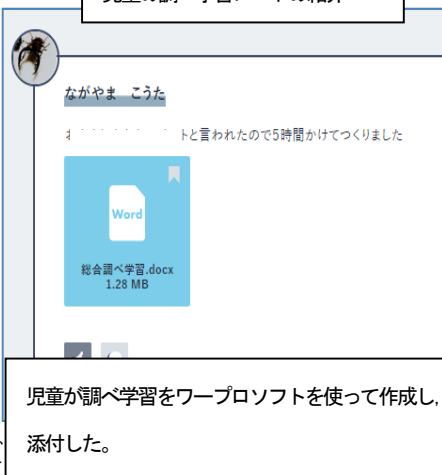
夏休みは、プログラミングについての調べ学習の課題とした。ワープロソフトでまとめてまなびポケットに掲載した児童もいた。そして、それぞれの児童がまとめてきたノートをもなびポケットに掲載したあと、みんなでノートやワープロソフトファイルを見合ってコメントを記入し合うという相互評価

活動を行った。今までは、教室の各自の机の上にノートを置いて付箋を貼るという作業をまなびポケット上で行った。児童はPC 前に座ったまま、自由に友だ

を入れる作業を行うことができた。



児童の調べ学習ノートの紹介



3 結果、考察

以上の実践の成果および課題は、以下の通りである。

【○成果 △課題】

- 休校中、夏期休業中の教員と児童、児童同士のコミュニケーション手段として有効である。普段話さない児童同士もつながっていた。
- 補助学習教材としてプリントや動画、写真を手間をかけずに掲載でき、児童も気軽に使用できる。
- 自主学习ノートなど児童の学習成果を相互評価しやすくなった。友だちからのコメントをもらったり、友だちのノートを見たりすることで、ノートのレベルや学習意欲が上がった。
- 係や集会活動など学級活動が活性化された。

- インターネット上のルール、マナー指導も行うことができた。
- 友だちや先生とネット上でつながろうとキーボード入力能力も向上した。
- 授業中、挙手して発表することが苦手な児童も、まなびポケットに発言し、みんなからコメントや賞賛を受け、活躍の場が広がった。
- 「主体的・対話的で深い学び」の実現に有効である。
- △ 家庭で気軽にできる児童とそうでない児童の利用格差があるため、全員への課題をまなびポケットに出すことができない。
- △ 複数児童が同じファイルへの同時編集をするなどといった機能がないため、協働学習や個別学習には制限が多い。

今後は授業において、次の実践をまなびポケットで行っていきたい。

〈導入〉・価値に関するエピソード紹介（道徳）

・課題、問い作り（国語、社会など）

〈中〉・話し合いにおける意見交換

・発問における自分の立場アンケート

〈終末〉・まとめ、表現物、作品への相互評価

・自作した問題の出し合い

4 終わりに

GIGA スクール構想が実現し、一人一台端末が整備されると、次の3点において改善される。

- ① 教師は授業中でも一人一人の反応を把握し、子供たちの反応を踏まえた双方向型の一斉授業が可能になる。
- ② 各人が同時に別々の内容を学習し、個々人の学習履歴を記録できるので、一人一人の教育的ニーズや、学習状況に応じた個別学習が可能になる。
- ③ 一人一人の考えをお互いにリアルタイムで共有し、子供同士で双方向の意見交換が可能になるので、各自の考えを即時に共有し、多様な意見にも即時に触れられる。

こういった点を考えると、3つのすべての点において「まなびポケット」は有効活用できると感じた。

ただ、まだ現在使用できる「まなびポケット」は、機能が限られているため、さらなる個別最適化された学びや共同学習を強化するには、Googleなどで提供されている教育目的のサービスも利用していく必要がある。これらについても、今後取り組んでいきたい。