## |人|台端末の効果的な活用に向けた取組

越前市神山小学校

## Ⅰ 継続して行ってきたこと

(I)Forms による毎日の健康観察の実施 (3年生以上)

毎朝登校後、タブレットでその日の健康状態を入力した。個々の児童の健康状態を迅速に把握でき、また声に出して言えない心の内を知ることもできて効果的だった。

(2)自宅にいる児童と教室を結んでオンライン授業 (3年生以上)

自宅待機中の児童に対して、Teams を使用して教室内の板書や児童の様子を見せたり、自宅の児童に問いかけて答えてもらったりするなど、双方向の授業を行い、学びを継続することができた。

(3)ローマ字入力の練習(2年生以上)

自分の考えたことをできるだけ速く正確にタブレットに入力できるようになるため、総合的な学習の時間や学活の時間を使い、web サイト「キーボー島アドベンチャー」に登録し、ローマ字入力の練習を行った。一定の速さに達すれば級を上げていくことができるので練習の意欲を持続させることができ、指導者側も児童の級の取得状況を確認できた。

- 2 MetaMoJi Classroom の活用例
- (1)春と夏のようすをくらべよう(2年生 生活科)

今年度より Windows タブレット上で MetaMoJi Classroom が使用できるようになり、 I , 2年生での MetaMoJi の利用が活発化した。 MetaMoJi 上で教科書の春と夏の挿絵の様子を比べ、変化したところに○を付け、自分の意見を発表したり、他の児童との考えの違いを比較したりできた。

(2)神山地区探検のまとめ(3年生 総合的な学習)

神山地区を5つに分けて、5回に渡り探検を行った。タブレットで興味を もった場所の写真を撮りながら歩き回り、MetaMoJi 上の神山地区の白地図に



3 楽しさが持続するプログラミング学習(3年生以上)

3年生以上の全児童を対象として、理科や総合的な学習の時間等に、webサイトの「Scratch」のページを利用してプログラミング学習を行った。スプライト(キャラクターや物など)を動かしたり、背景を意図をもって変えた

り、自分で変更できる部分を多くしたりして楽しさが持続するよう工夫した。 た。

(1)ねこが動き回るゲームを作ろう(3年生)

ねこのスプライトを指示した歩数動かしたり、向きを変えたり、決まった 処理を繰り返したりするプログラムを理解し、動き回るねこがねずみのスプ ライトに当たると背景が変わるゲームを作成した。

(2) I 分間タイマーを作ろう(4, 5, 6年生) スプライトのコスチューム(着せ替え)機能 を利用し、十の位と一の位それぞれに 0 かららまでのコスチュームを手書きで作り、 I 秒にこれをするプログラムをかいた。またら繰り上がるプログラムをかいた。なり上がるプログラムをかいあるプログラムを押すと思い通りの処理をするプログラムのかき方を理解した。



(3)もぐらたたきゲームを作ろう(4,5,6年生)

変わっていく数を入れる変数の概念を導入し、時間と得点の変数を作った。時間の変数を20からⅠ秒ごとにⅠずつ減らしていき、0になったらゲーム終了となるようにした。スプライトのクローン(コピー)を作る命令を利用してモグラのスプライトが画面に何回もランダムに現れては消えるプロ

グラムをかき、ハンマーのスプライトがモグラに I 回当たるごとに得点の変数を I ずつ増やしていくゲームを作成した。また 6 年生では、もぐらの種類を増やしたりステージを増やしたりしてゲームをより面白くするプログラムを I 人ひとりが考え、発表した。

ストライプの位置を示す(x,y)の座標の概



- (4)りんごひろいゲームを作ろう(6年生)
  - 念を導入し、りんごの x (横)座標をランダムに、 y (縦)座標を一定数ずつ減らしていくことによってりんごが少しずつ落ちていくように見えるプログラムをかき、矢印のボタンを押すことによってかごのストライプを左右に動かした。落ちてくるりんごをうまく受け止めるゲームを作成した。またその応用として、落ちてくるりんごにボールを当てて消すプログラムを考えた。

## 4 成果と来年度に向けて

昨年度に比べると、低学年でのタブレット利用の増加に加え、どの学年でも自分で考え、思いを伝える手段としての利用度が高まっている。来年度もより効果的なタブレットの利用方法を研究していく。