

さざなみ

須崎市教育研究所 発行
令和5年12月18日

ICT活用支援

吾桑小学校の4年生の授業（高齢者と学ぶICT活用事業）において、ICT機器を活用（スクラッチ、Googleスライドを利用）するということで、教育研究所として活用支援の訪問をさせていただきました。児童は「地域の高齢者に学校でどのようにICTを活用しているかを伝える」「高齢者にプログラミングで作ったゲームを楽しんでもらう」という2つのねらいを達成するための準備を頑張っていました。

みんなタブレットを使うことは慣れているようで、作業自体は自分たちでどんどん先へ進めていました。タイピングや操作も非常にスムーズで、継続的に活用してきたことで力がついているのだろうと想像できました。

【11月24日】

グループごとに「めあて」を決め、それを達成するために作業を進めていました。この日はゲームを作成するチームが2つ、スライドを作成するチームが1つありました。机はグループで学習する形にしていたのですが、各々が自身の画面内だけで作業をしていたので、少しでも相互に連携を取り合いながら作業が進められるようにアドバイスをしました。

ゲーム作成チームは「〇〇さんが作ったキャラクターの画像を共有して使いたい」ということだったのでフォルダの共有方法を伝えました。また、プログラミングの方法で困っている児童にはヒントを与えるだけでなく、自分で検索するという選択肢も提示しました。

スライド作成チームからは「2人で作ったスライドを後からくっつけることってできますか？」という質問を受けました。この場合に便利なのが以前も紹介した「共同編集」です。やり方を教え、実際にお互いの編集が反映されるのを見ると「すごーい！」と喜んでいたました。



【11月30日】



この日もスライドチームは協力して資料を作成していました。前回欠席していた児童とも自分たちでファイルを共有しており、完全に共有方法を身に付けたものと見られました。自分の画面上で他の人の作業の様子が見られると、直接対話する機会が減ると思われる方もいると思いますが、このように、むしろ対話のきっかけを増やすことにもなります。

ゲーム作成チームは仕上がり近づいてきて個人で作業をする児童も増えてきました。似たようなプログラムを活用したい児童同士をつなぎ、「〇〇さんに聞きに行ってみる？」と促すと、さっと友達のところへ行き、質問をしていました。このように、自力で解決できない課題を自分で調べたり仲間を頼った



りして解決する、ということも大切だと思います。

ある児童が悩みに悩んで工夫したプログラミングがうまく動いた時には、誰から言われるでもなく周りに集まってその成果を共有していました。このように、子どもたちが真剣に取り組む、時間と頭を使って仕上げたものは、教師が「共有しましょう」などと言わずとも自然と共有が始まるのだなあと、自分の授業についても振り返るきっかけとなったワンシーンでした。



【12月12日】



実際に地域の高齢者をお招きし、交流を行いました。緊張した面持ちで、事前に用意したスライド資料を用いて説明をします。一生懸命相手に伝わるように発表しようとしているのが分かりました。

高齢者の方と一緒にプログラミングを体験する際には、Viscuit(ビスケット)を活用して水族館づくりを行いました。魚の描き方、配置の仕方、動きの設定の仕方など、児童にとっては造作もない操作なのですが、普段使い慣れていない人に伝えるためには工夫が必要だったようです。子どもたちは丁寧に説明をしていました。

た。それぞれのグループで思い思いの海の生き物を描き、好きなように動かしていました。

その後はいよいよ児童の作ったゲームを体験してもらう時間です。この日のためにたくさんの時間を費やして試行錯誤して作ってきました。しかし、実際に遊んでもらうと「まだまだ改良できる部分が見つかった」という児童もありました。これは、高齢者の方の感想を聞いて「もっと時間に余裕のあるゲームの方が良いな」「もっとゆっくりの方が操作しやすいんだな」と他者理解が進んだことの表れではないかと思います。また、自分がプログラムを何とかしようとする姿勢は、ICTを能動的に活用している証だとも思いました。

