

# “一人1台端末”を活用した主体的な学びの実現 ～「慣れる」段階から、ワンステップ上へ挑戦～

令和3年10月13日

## ◆ 県内の各市町で展開されている、端末を活用した事例を紹介します！

一人1台端末が導入されて、半年が経ちました。始めのうちは各校とも、まず端末に「慣れる」ことからスタートしましたが、日常的に端末を活用することによって、授業の中で効果的に活用したり、工夫した取組を実践したりする段階に進んでいるようです。今回は、2つの事例を紹介します！

### 世羅町立甲山小学校の取組

#### 日常的な授業での活用

6年生 総合的な学習の時間  
「ふるさと世羅元気プロジェクト」

1年生 算数  
「ひろさくらべ」

画面上の図形を同じ広さの三角形に分け、どちらがどれだけ広いか、考えを書きこんでいます。

Zoomを使って、安芸高田市立愛郷小学校の児童と、各校で作成した「ふるさとPRのCM」について、お互いにアドバイス合っています。

#### 「タイピング強化月間」の設定・実施

年間3回（学期ごと）強化月間を設定し、タイピング力の育成を図っています。帯タイムに、「キーボー島アドベンチャー」に取り組み、毎週、各学年の第3位まで紹介し、意欲の向上につなげています。

#### 「情報活用能力体系表」の作成・活用

発達段階に応じて、どんな情報活用能力を身に付けさせていくかを明確にし、系統的な指導ができるようにしています。授業の始めには、学習のめあてとともに、本時で身に付けたい情報活用能力を児童と共有しています。

世羅町立甲山小学校

「情報活用能力体系表」は甲山小学校のHPに掲載されています！

### 東広島市教育委員会の取組

#### “プログラミンピック”の開催

東広島市では、市内の小・中学生から、自分たちでプログラミングした作品を募集する「プログラミンピック」を実施されました。想像以上に多くの児童生徒からの応募があり、いずれも力作だったそうです。

9月の終わりに、第二次審査が行われ、中学生ブロック、高学年ブロック、中学年ブロックそれぞれの最優秀賞及び優秀賞が決まりました。応募作品には、児童生徒の創意工夫が凝縮されていました。

「楽しく学び、自分の可能性を広げよう！」をテーマに、児童生徒のデジタル機器活用の興味・関心を高め、情報活用能力を伸ばすことができる取組を実践されています。

プレゼン作品のコンテスト「プレゼンピック」も11月まで募集され、表彰を行う予定とのこと。どんな作品が寄せられるのか、楽しみです！

表彰式（西条小学校4年生）

「フルーツゲーム」  
向陽中学校2年生の作品

果物によって動きや効果が違います。時間がたつと、どんどんフルーツが増えてきます。

「勉強RPG極（きわみ）」  
寺西小学校6年生の作品

勉強が苦手な人も、各教科の部屋で、ゲームを楽しむ感覚で勉強ができるようになっていきます。

「こうもりたちから森をすくえ!!」  
西条小学校4年生の作品

問題に正解すると、次のステージに進み、エンディングでは自分がいらたりコーダーが流れます。