

FRONTIER



予測できない未来を切り拓くためには、「既存の方法にとらわれず」、自ら適した方法をその都度選択して学び続けることが必要です。ちばっ子の学びに「ICT」という新しい選択肢を増やしましょう。

GIGAスクールに関するお悩みを解決！

今回のGIGAスクール通信では、アンケートで寄せられたお悩みや疑問などにお答えします。大変反響が大きく、たくさんの御質問やお悩みが寄せられています。興味・関心や課題意識をもって日々の教育活動の中でGIGAスクール構想と向き合っていただけいていることに感謝申し上げます。

大変申し訳ないのですが、たくさんのお悩みや質問をいただいているために、全ての質問にお答えできないことについて、予め御了承いただくと幸いです。

質問(1) 端末活用に関して、眼科医のアドバイスなどがあれば掲載してほしい。

教室の掲示物として貼り出すことも生徒への注意喚起としては効果的です！



参考URL

https://www.mext.go.jp/a_menu/shoutou/zyouhou/detail/mext_00001.html

回答(1)

- ①タブレットから30cm以上離す
- ②30分に1回は、20秒以上遠くを見る
- ③寝る1時間前からは利用を控える
- ④ルールを守って使う

など。こちらは文部科学省HPの「端末利用に当たっての児童生徒の健康への配慮等に関する啓発リーフレットについて」を参考にしています。その他にも日本眼科医会なども資料を掲示していますので、参照してください。

質問(2) キーボード練習に使えるサイトやアプリはありますか？

回答(2)

- ①キーボー島アドベンチャー
- ②タイピング練習（日本語編）
- ③こどもにやさしいタイピング

などがあげられます。児童生徒の実態などを考慮して選んでいただくと良いかと思えます。

質問(3) 低学年でもできるプログラミング学習の実践を知りたい。

回答(3)

- ① プログラミングってなんだろう 動画例：「プログラミングってなに？」
- ② 自分のまわりのプログラムで動いているものを見つけて発表
- ③ 身近な動作の手順を考える
動作を細かくわけてカードに書く。順序を考えてカードを並べる
(例) 起きてから学校に行くまで、料理、掃除など
(教科) 小2国語「おもちゃの作り方」
- ④ プログラミング体験ゲーム（webサイト）
「アルゴロジック1 (jeita.or.jp)」
「ブロックリー・ゲーム (blockly.games)」
- ⑤ プログラミング体験
「ビスケット viscuit | コンピュータは粘土だ!!」
「スクラッチジュニア - ホーム (scratchjr.org)」



まずは先生方が体験してみることで感覚をつかむことが早道です。難しく考えずに楽しく遊ぶくらいの感覚からチャレンジしてみましょ！

質問(4) FormやFormsを使いこなすコツのようなものを知りたい。

回答(4) とにかく試してみることが良いと思います。

授業の導入で知識の定着度合いを確認するためのクイズを作ってみたり、リクエスト給食のメニューのアンケートをしてみたり、先生方も楽しみながらやれる範囲で使ってみてください。学校評価アンケートに使っている学校もあるようです。そのように利用していくと、「こんな機能があったらいいな」ということを考えます。

クイズで選択肢ごとにコメントをつけられたり、クイズの選択肢について出てくる順番をシャッフルできたりするなど、試しながら利用していく中で気付く機能もあるので、試すことが早いと思います。あとは、集計のExcelの表を出すことで集計が楽であることを実感してもらえると覚えるモチベーションは上がると思いますよ。

質問(5) 校務の効率化を図るために、何かいい方法がありますか？

回答(5) Chrome OSを例に「STEP1」から「STEP3」までの例を挙げます。

Step1

チャットで情報共有！



連絡事項などはチャット機能で残すことで連絡漏れを防ぎます。教員間の情報共有や生徒への連絡など用途に応じてグループでの連絡を行うことができます。打合せの時間短縮などにもつながります。

Step2

ドライブで教材や会議資料を共有！



職員会議や分掌会議などの資料をドライブを使うことで端末を通して共有することができます。どうしても紙媒体が必要な先生は、そちらから印刷することとして、それ以外の方は端末を使って会議をすればペーパーレス化が進みます。印刷の手間や時間を省くだけでなく、紙の予算を削減することも可能になります。

Step3

カレンダーでスケジュール管理



行事予定や研修・出張などの予定をカレンダーに入力してスケジュール管理ができます。業務予定を可視化すること、打合せの日程調整がしやすくなること、業務のリマインド効果などが期待できるとともに、教員の動きが分かりやすくなることで、学年や学校全体のマネジメントに有効活用が期待できます。

ICT活用に向けてのステップ

- ①まずは試してみる。「先生自身が楽しむ。先生自身が快適さに気付く。」
- ②育てたい児童生徒の資質・能力とICT活用の関連性を明確にする。
※ICTを使うことを目的化しないことが大切です。
「何のためにICTを使っているの？」を明確にしていきましょう。
- ③それらの活動を計画に効果的に指導と評価の計画などの計画に組み入れていく。
- ④それらを教科等横断的に…カリキュラム・マネジメントの視点をもっていく。

最終的には授業改善そして個別最適な学びにつながりますね。
しかし、まずは使うことの楽しさを先生方が実感するところから！だから…
「I（今までの学びに）C（ちょっとずつ）T（取り入れる）」なんですってね！

日頃よりアンケートに御協力いただきましてありがとうございます。少しでも先生方に還元できるようにと考えております。お気づきのことなどありましたらお気軽に御意見をいただけると幸いです。また、全ての御質問にお答えできず申し訳ありませんでした。

合言葉は「 I（今までの学びに） C（ちょっとずつ） T（取り入れる）」