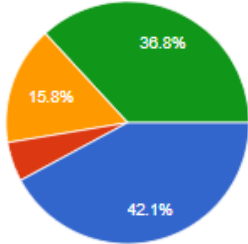


令和4年度 チャレンジICT アンケート集計結果

- 実施日 令和4年12月15日(木)
- 授業者：日南市立財光寺小学校 小川 智博
- 校種：小学校 学年：第6学年 教科：国語 カンジ-博士の漢字学習の秘伝
- 本時の目標
 - ・ 第6学年までに配当されている漢字を読むとともに、漸次書き、文や文章の中で使うことができる。(知識・技能)
 - ・ 工夫して漢字学習を行うことに進んで取り組み、今までの学習を活かして漢字を正しく使うことができる。(思考力・判断力・表現力)

アンケート集計期間 令和4年12月15日(木)～令和5年1月23日(月)まで

アンケート回答者割合



YouTube動画視聴回数
(令和5年1月23日まで)

104回

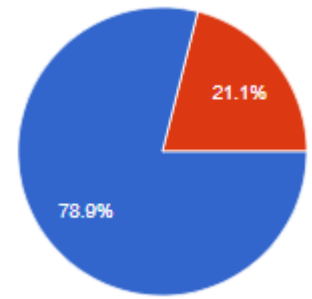


宮崎県教育研修センター
Miyazaki Prefectural Center

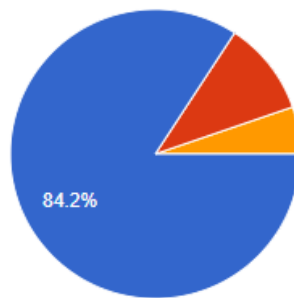
① (ICT活用に関して) 児童・生徒の**意欲**を高めるために効果的な活用であったか。



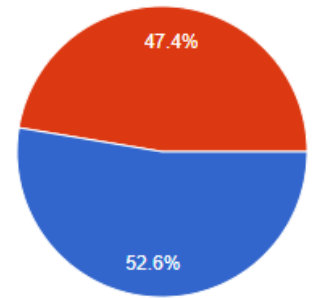
② (ICT活用に関して) 児童・生徒の**理解**を高めるために効果的な活用であったか。



③ (ICT活用に関して) 児童・生徒の**表現**や**技能**を高めるために効果的な活用であったか。



④ (ICT活用に関して) 児童・生徒の**思考**を**広めたり深めたり**するために効果的な活用であったか。



○ 今回の授業を見られて、ICTの「効果的な活用」についてご意見・ご感想等をご記入ください。

意欲と主体性をもたせ、かつ効率的に進められるICT活用であり参考になった。児童の操作の慣れ、巧みさにも驚いた。「線の数」「つき出る」に気をつけて覚えようなど、各自が本時のねらいに迫ることが大事であり、そのための有効な手段になり得ると思った。

ゲーム感覚で取り組める良い授業だと思います。「Kahoot!」というクイズアプリを初めて知りました。無料で使えるため、すぐに授業で取り入れられそうです。

ゲーミフィケーションの機能を活用して、児童の興味・関心を高める工夫が素晴らしかったです。他の場面でも、活用の可能性を感じました。ありがとうございました。

生徒の主体性、対話が生まれる授業でした。生徒がクイズを出し合うので、楽しく取り組んでいるようでした。

自分の苦手とする漢字を見つけ、その問題を作るのは、自分で学習する際の核になるものだと思うので、非常に有効な手立てだと感じました。さらにそれを全体に共有し、ゲームにして答えさせることで、子どもたちも楽しく熱心に取り組めるものになっていた点が素晴らしかったです。私も真似してみます。

めっちゃくちゃ面白い授業でした。自分で問題を作る、みんなで作った問題を共有する、クイズ大会で楽しみながら競う、これらの内容を1コマで実施したことがすごい。ICTで時間を効率的に使うとこれだけのことができるという好事例だと思います。また、生徒がとても楽しそうに積極的に授業に参加していたことが印象的でした。ゲーミフィケーションという方法が良かったです。「Kahoot!」+teams「Forms」の組み合わせ、先生の資料はロイロノートというんなツールが出てきていて良かったです。生徒もタブレットの操作に慣れていて、普段から使っている様子が分かりました。

視点①グループ対抗でkahootに取り組む場面でもとても盛り上がっていた。授業動画全体から児童の意欲が喚起されていることが伝わってきた。視点②④主体的・対話的で深い学びが実現していた。指導案にある目標にとどまらず、「学び方を学ぶ」(≠よりよい生き方を学ぶ)授業(深い学びのある授業)になっていて児童たちが羨ましかった その他:子どもたちの1人1台タブレット端末活用を支えるタイピング技術の高さが目立った/「投稿する(←SNS習慣)」「画面を見て四択問題を解く(←よくみるTV番組)」といった方法が子どもたちの実際の生活とリンクしているが故に子どもたちが主体的に授業に取り組んでいるのだと感じた。とても勉強になった。/作り手(作問者)の立場を経験させて学びを深めさせる授業であった。作り手を経験して得た教訓を言語化させると更なる学びを獲得させられると感じた。視聴させていただき、とても多くの学びを得ることができました。小川先生ありがとうございました。

知識の定着を目的にICTを使う場面をよく見るが、児童自ら問題を作問するのは初めて見ました。ICTを効果的に使い、意欲関心を高める良い活用方法だと感じました。

この学習内容と漢字の成り立ちや意味等の学習をバランスよくおこなうのであれば、非常に効果的な活用方法だと感じます。今回は国語の授業でしたが、他教科でも応用のできる内容でした。

児童が楽しみながら授業に参加して「あつという間の1時間だった」という授業だったのではないかと思います。Microsoft Formsで問題を作成して、Kahoot!で問題を解くという学習方法を初めて見ましたが、是非真似してみたいと思います。ICTがなければグループ単位でしかできないことが、クラス全員で、しかも短時間でできるので、大変有効なICT活用方法だと感動しました。「児童が問題を作成する」という学習は自らの理解度を確認でき、とても有効な学習だと思います。算数の文章問題作成をすると、文章を論理的に作成する力や算数的な思考力を高めるのに大変有効です。他教科の授業に応用して、さらに研究を続けてください。また、校内だけでなく広く実践方法を広めてほしいと思います。ありがとうございました。

ICTを活用して、楽しく漢字の読み方や形を覚えられる授業であったと思います。ただ、児童が漢字を書く場面が見られませんでした。実際に紙もしくはタブレットに漢字を書く活動も必要ではないかと感じました。

ICTの使い方については、いつも考えさせられます。今回の授業を視聴させていただき、児童が楽しんで思考しながら問題を作り、楽しんで問題を解く授業は、効果的だと感じました。問題を出す側になることで、多面的多角的にも考えられる野ではないかと思えます。ありがとうございました。

生徒の主体的な姿勢が印象的でした。授業を受けるのが楽しみだろうな、と感じました。

カフトは簡単な操作で参加できるので、児童が楽しみながら学習に取り組むことができると感じた

kahootをまだ使ったことがなかったので、使い方が分かりました。習熟を図ることのできる授業だったと思います。ありがとうございました。

児童が作成した問題をすぐにアプリ(Kahoot!)に取り込んで、クイズ形式にすることで意欲と達成感が高まると感じた。児童の問題の間に、教師が意図的に作った問題も織り込み、実態に応じた内容を身につけさせることもできるし、いろいろな可能性を感じた。このアプリは全く知らなかったが、他の学習でも活用できそうである。とても参考になった。ただ、筆記具を使って書くことも重要だと思うので、ICTと筆記具との両立を考えた上で活用することを大切にしたい。

漢字の苦手なところを問題を作成しながら学習することができ、また作ったものを共有して何度も繰り返し練習に取り組むことができる。ICTを活用することでそれを楽しみながらできるという良さがあるなあと感じさせられました。例を授業前半に提示することで目的に沿った問題の作成、学習の流れをしっかりと押さえて活用させることも大切だと感じ、学びを深めることができました。「kahoot!」を使うことでゲーム感覚で取り組めていて、子どもたちにとってもとても魅力的なものであるなあと感じました。私もアプリを入れてみましたが、活用の仕方が分からずじまいになっているところです。学級などで活用できる方法などについて知りたいと思いました。

児童が問題を作りやすいような仕組み(フォームズに入力すれば問題になる)が用意されているので、複雑な過程を踏まずに問題を作成できるのがいいと思いました。”カフト”はクラブの時に体験しましたがとても楽しかったです。子どもたちもワクワクしながら学習に参加できると感じました。画像の問題(線の本数)などはとても間違える子が多いので、とてもいいなと思いました。

kahootやteamsといった自分がまだ実践したことがないようなICT活用の仕方について勉強になりました。今回の授業動画を拝見したことを機に、児童の学習意欲の向上や学習理解度の深まりができるような手立てを考えながら授業改善を図っていきたいと思いました。

今回はkahootを使っただけのクイズ形式学習を勉強させていただき、都城市ではキュービナを使っただけの学習を推奨し、生徒も意欲的にそれに取り組んでいる感じます。kahootは、生徒が作成した問題を生徒が解けるという点では、キュービナより主体的な学習と言えると思います。生徒も楽しそうでしたね。中学校では余裕がないかもしれませんが、どこかで授業に取り入れられたらと思います。今回はお疲れさまでした。貴重な授業を見せていただきありがとうございました。



○ その他

(回答されたアンケートをそのまま掲載しております。)

「ゲームフィケーション(gamification)」という方法を初めて知りました。ICTに限らず昔から授業のうまい先生はゲームの要素を取り入れていました。一人1台端末のおかげでさらにこの手法が生きてくると感じます。基礎的な知識の習得や計算ドリルのような学習で生徒のモチベーションをどう維持するかは大きな課題で、そこに対する一つの答えをもらった気がします。これまでの授業の概念にとらわれずに、ICTを活用した新しい学習の形にチャレンジ下さい。次も楽しみにしています。

クイズ大会ができる面白いアプリがあることを知れました。時間をかけて教材研究を行われていると思いますが、惜しまず提供していただけることに本当に感謝です。今後も、宮崎県のICT教育を牽引していただければ幸いです。

高校の現場にも有効な指導の一つだと感じました。大変参考になりました。ありがとうございました!

(回答されたアンケートをそのまま掲載しております。)

