

## 小学1年～6年、総合学習、協働学習、校内学習、オンライン学習 思考力の育成、教育アプリの導入

カンボジア・プノンペン日本人学校

### 1 前提

#### 学校環境

##### » 教職員事前研修会の実施

ワンダーラボ社社長の渡邊氏を講師に招き、教育アプリ Think! Think! と Wonder Box の活用を通じて今後の日本における ICT 教育を考える研修会や、実際にそれらのアプリの使い方に関する具体的な実技指導などを行った。

#### 課題と目標

##### <課題>

教師はデジタル教科書を使うなど、様々な工夫をこらした授業を展開しているが、少人数ということもあり、そのような学級では児童生徒間での刺激が少なく、授業がマンネリ化する場面も見受けられる。また、休校期間が長引く中でオンラインでの家庭学習のモチベーションを保つことが難しい。

##### <目標>

» 児童生徒の学習に対する意欲向上を図るとともに教科学習の土台となる思考力を育み、その後のさらなる深い学びにつなげること。

### 2 実践の内容

#### 活用した ICT ツール

タブレット  
Think! Think!アプリ  
Wonder Boxアプリ  
Zoom

#### 具体的な活用方法

##### » 日常で使う (Think! Think! アプリ)

小学1年生から6年生まで火曜日の朝タイム(15分間)に毎週実施した。また、問題の種類によっては算数で使用したり、隙間時間などに使用したりした。また、休校期間中も、各自のデバイスに使用制限をかけて継続して使えるようにした。周囲との比較ではなく、過去の自分を超越することを目的としながら成功体験を積むことで、子どもたちは意欲を高め、思考力を育てるために大事な「考えることが好きになる」ことができた。



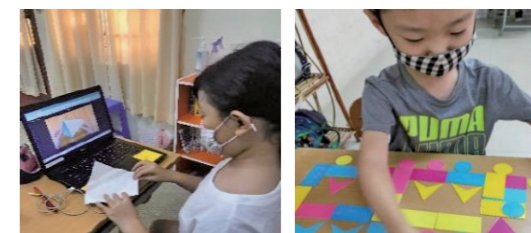
##### » 交流のツールとして使う (Think! Think! アプリ)

オンラインで他の学校との交流をした。ゲームを一緒にやるほか、お互いの学校紹介もオンラインですることができた。プノンペンの Singapore Cambodia International Academy とオンラインで交流会を行った。小学部1年生から3年生までの低学年と、小学部4年生から6年生の高学年の2つに分けて行った。Zoomで各学校をつなげ、英語で学校紹介をしたあと、3つのゲームで交流をした。



##### » 授業の中で使う (Wonder Box)

算数 単元「かたちづくり」  
「動かす」「回す」「裏返す」「重ねる」などの操作を行い、新しい形を作ることで、形を合成・分解することを楽しんで理解することができた。



### 3 成果

#### ICT ツールを活用したことでできるようになったこと

- » Think! Think! を通じて、インター校とオンライン交流をしたが、これをきっかけにして他の面でも交流を深めていこうという話も出ている。
- » Wonder Box の教材を使い、アナログとアプリのよさを生かしながら、算数科や総合的な学習の授業の中で、思考力を育てる授業を実践することができた。

#### 児童生徒、教師、保護者の反応

##### <児童生徒アンケートより>

- » 「ステージ」が上がっていくのが楽しくて、毎週火曜日が楽しみでした。
- » Think! Think! が学校でできるのがうれしかったです。
- » 毎週、楽しみながら頭脳トレーニングができたのでうれしかったです。
- » いろんな種類のゲームがあるので、考えるのが楽しかったです。
- » 自分たちの学校の紹介が英語でできてよかったです。
- » 色々な人がいて、日本人学校とは別の雰囲気でおもしろかったです。
- » 最後のゲームで、高得点でぼくたちが勝ててうれしかったです。
- » 自分でどんどん進められるからおもしろい。
- » 失敗していろいろな方法を考えたり工夫したりするのが楽しかった。
- » 「かどまつ」のぎざぎざを作るのに3回失敗したけど、成功してうれしい。
- » 9つすべて作ることができた。どうやったらできるのか考えるのが楽しかった。
- » 一人で作るのはなかなか難しかったけど、タブレットの画像のヒントで2つは作れてよかった。