

一人一台端末を使って…

◆各学年の様子

【6年生】



手作りプロジェクションマッピングを行いました。これは、図工の授業に、プログラミングソフト「ビスケット」を用いてデザインした映像やゲームを体育館の壁に投影したものです。プログラムを工夫して、船から魚やタコを釣り上げるゲームや、図形が規則正しく移動して様々な模様に変化していくアニメーションなど、魅力的な作品がたくさんできました。全校児童と先生たちを招待して、楽しむことができました。

【5年生】



算数の「面積」を求める学習でタブレット端末を活用しました。三角形や平行四辺形、台形、ひし形の図形を切ったり、回転させたりして、自分が求めることができる図形を作り、面積を求めることができました。各個人が工夫しながら活動しました。

国語の話し合いの活動で、メタモジのふせんの機能を使いました。ふせんを貼って自分の意見を述べ、整理をして意見をまとめることができました。



【4年生】



4年生では、「工芸品のみりよくを伝えよう」の学習で、タブレット端末を用い、リーフレットを作りました。日本の伝統工芸の中で、「もっと調べてみたいな。」「他の人に紹介したいな。」と思った工芸品について調べました。分かりやすく伝えるために文章の組み立て方を考えました。資料の絵をタブ

レットで撮ったりインターネットから探して貼ったりしてまとめることができました。この後、お互いにリーフレットの読み合いをして、感想を伝え合うのを子どもたちは楽しみにしています。



【3年生】



3年生では、理科の時間に春の生き物クイズをしました。メタモジで子ども達にワークシートを配布し、観察カードから見つけた場所、特徴（大きさ、形、色等）をヒントとして出すように伝え、付箋機能を使ってヒントを1枚ずつめくって考えたり、ヒントの写真の一部を拡大したり、全体を映し出したりしながら答えを考えました。その後の学習でも自主的にクイズ形式で学習のまとめをしたり、休み時間に学習した知識を基にクイズを出し合ったりする姿が見られるようになりました。

【2年生】



2年生では、生活科の学習で、おもちゃ作りをしました。身の回りの材料を持ち寄り、一人五種類の動くおもちゃを作って、遊び方も自分たちで考えました。「わくわくおもちゃランド」をひらくと、招待した1年生も大喜びで、その姿を見て、2年生も大満足し、共に楽しい時間を過ごすことができました。そして、その思い出をカードに残すことにしました。自分の作品を一番格好良く見える角度を考えながら、一つ一つ丁寧に納得する写真になるまで撮影しました。そして、メタモジを使用して思い出の作品シートを作ることができました。

【1年生】



1年生では、生活科「むしとなかよし」の学習で、オリジナル生き物図鑑をつくる活動をしました。校庭にいる虫や生き物をつかまえ、タブレット端末で撮影。その後 MetaMojiClassRoom のワークシートに写真を貼り付け、生息場所や特徴も記入しました。最初は虫に近づくのも怖がっていた子も、じっくり観察したり、図鑑にまとめたりしていくうちに、愛着が湧き、虫との距離が縮まったようです。

