

◆総合的な学習・情報活用能力に関するアンケートの考察と結果

◆教師アンケート

- ア.タブレットを使うと子どもは学習しやすいと思うか
- イ.子どもたちの役に立つと感じているか
- ウ.教科の授業よりも真剣に取り組んでいるか
- エ.プログラミングについてもっと勉強しようと思うか
- オ.学習したことをもとに、子どもたちに困っている人を助ける力がついたと思うか
- カ.子供たちが、コンピューターを使いこなす力は必要だと思うか
- キ.学習を通して、子どもたちが人生を豊かにする力がついたと思うか
- ク.子どもたちの将来に必要なものだと思うか

<教師アンケートより>

どの項目においても「あてはまる」と回答した教員の割合が増えており、多くの教員がタブレット活用やプログラミング学習は必要だということを感じている。子どもたちのタブレットで学習することに対する興味関心は私たちが思っている以上に高く、普段の学習では目立たない子どもの活躍や子どもたちのICT機器活用のスキル向上を目にして、教員同士が意欲を高めあうことができた。放課後の職員室では日々教員がよりよいICT活用方法を模索している。教員が一丸となって同じ目標をもち教育に携わる苦労や喜びを共有しあうことで教員の授業力向上にもつながっていくように思う。また、「オ.学習したことをもとに、子どもたちに困っている人を助ける力がついたと思う」の項目について「あてはまる」の割合が増えたことは、研究の三本柱の一つ「伏山ってええやん」の取組で子どもたちが地域や社会とのつながりを深めることができたからだろう。自ら学ぼうとする子どもたちの姿から、思考を可視化しながら問題解決することができるICT活用のよさを教員が実感したアンケート結果となった。

◆児童アンケート

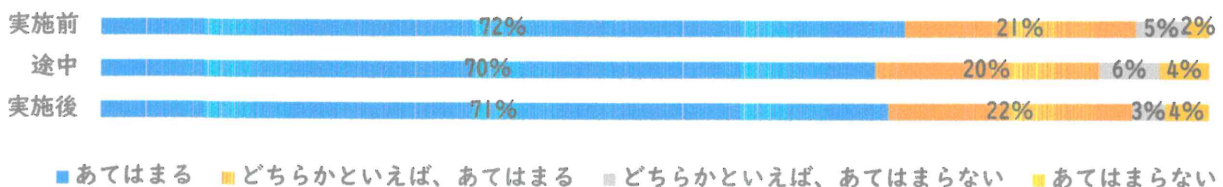
(プログラミング学習について)

- ア.プログラミング学習は楽しい
- イ.他の授業よりもプログラミング学習をもっとやってみたい
- ウ.順序や手順を考えて取り組むことができている
- エ.自分にとってプログラミング学習は必要だと思う
- オ.プログラミング学習を使って、困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか
- カ.プログラミング学習を通して、自分の思いや考えを伝えあうことができましたか
- キ.ペアやグループ、みんなでの話し合い活動を通して人と話し合う力がついたと思いますか
- ク.プログラミングの学習はこれからの自分のために役に立つものだと思いますか。

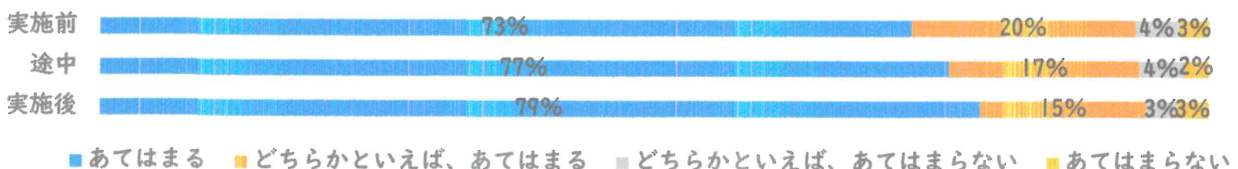
(パソコン学習について)

- ア.パソコン学習は楽しい
- イ.他の授業よりもパソコン学習をもっとやってみたい
- ウ.順序や手順を考えて取り組むことができている
- エ.自分にとってパソコン学習は必要だと思う
- オ.パソコン学習を使って、困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか
- カ.パソコン学習を通して、自分の思いや考えを伝えあうことができましたか
- キ.ペアやグループ、みんなでの話し合い活動を通して人と話し合う力がついたと思いますか
- ク.パソコンの学習はこれからの自分のために役に立つものだと思いますか。

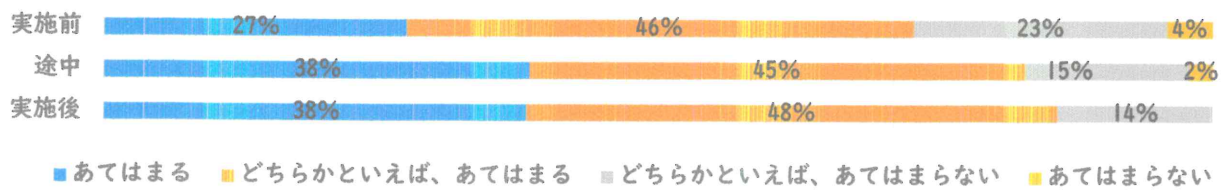
ア.プログラミング学習は楽しい(全校)



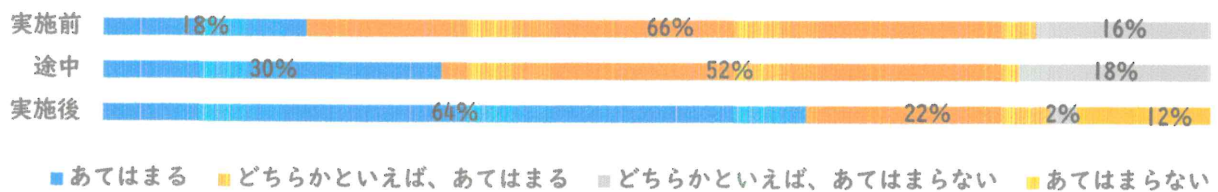
ア.パソコン学習は楽しい(全校)



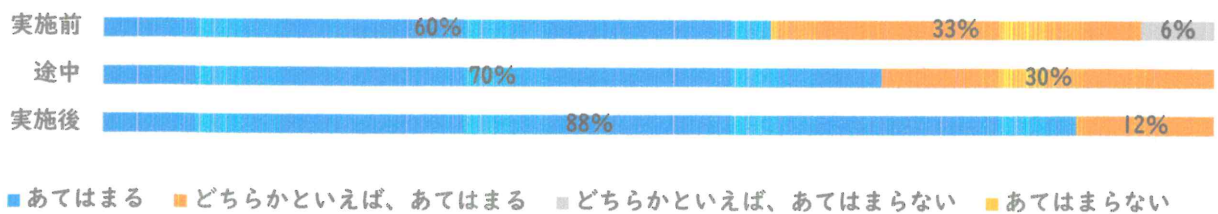
ウ. 順序や手順を考えて取り組むことができている。(5年)



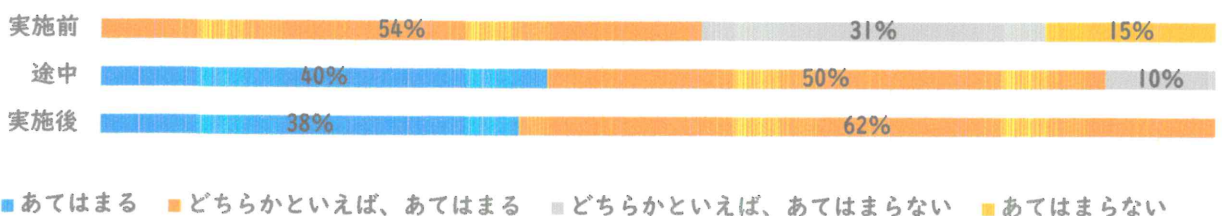
ウ. 順序や手順を考えて取り組むことができている。(6年)



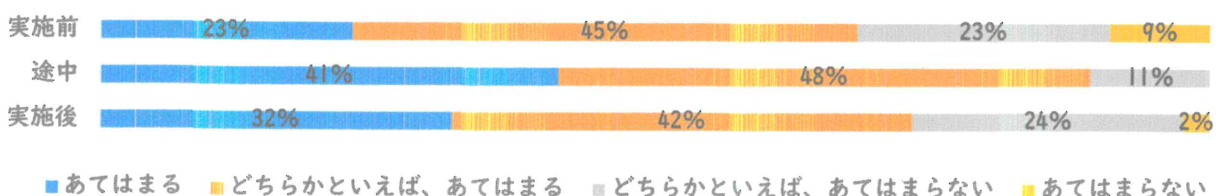
エ. 自分にとってパソコン学習は必要だと思う



オ. 困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか(5年)



オ. 困っている人を助けたり、その人の力になったりできると思いますか(6年)



<児童アンケート結果より>

「ア.パソコン学習・プログラミング学習は楽しい」の項目は、どの学年も100%に近い。色々な取り組みが出来たことや自分の考えを順序立てて組み立てる楽しさを知った結果だと思われる。

「ウ.順序や手順を考えて取り組むことができている」「オ.困っている人を助けたり、その人の力になれたりできると思いますか」「カ.自分の思いや考えを伝えあうことができましたか」「キ.ペアやグループ、みんなでの話し合い活動を通して人と話し合う力がついたと思いますか」の設問に対する肯定的な回答は、全校で高いパーセンテージになっている。特に5・6年生の地域に根差した取り組みの中で、ロボットの機能やプログラミングを理解すれば様々な場面で対応できることを知った(スキルアップの証明)喜びが結果につながったと思われる。ゴールがはっきりしている逆向き設計の学習から、手順を思考する大切さ・自分の思いを伝え話し合いをする楽しさを感じることで、児童が自信を持つことができたともいえる。しかし、実施後の6年生「オ.困っている人を助けたり、その人の力になれたりできると思いますか」について、結果が下がっていることもあり、継続して学習を続けていかなければ意識が薄れることもはっきりした。

最後に、ICT 機器を使いプログラミング学習に取り組んだことで、店の自動ドアの人感センサーや自動で明かりがつく電灯の仕組みに気づくなど、自分の暮らしとプログラミングの関係を考え、その良さを学ぶことができた。トライ&エラーを繰り返しながらアプリを使いこなしていく子どもたちは担任の予想をはるかに超えるロボットを発明した。このような子どもたちの姿は大きな成果だと考えている。また、本研究に取り組むにあたり、教員はプログラミングについての基礎知識とプログラミングアプリの基礎的な操作方法を学び、十分理解した上で教材研究をすすめた。しかし、意欲が高い子どもたちの中には鋭い視点でロボットと向き合っていて、いとも簡単に高度なプログラミングを考えだした。質問されても即答できない場面もあり、もっと知りたい、学びたいと思う子どもたちの機会を奪わないように専門家の出前授業やプログラマーを目指す大学生との交流なども取り入れるなどの工夫も必要だと感じた。今後どんな力を子どもたちにつけていくのかというビジョンを教員がしっかりと持ち、子どもたちの可能性を広げるものとして、ICT 活用に向き合っていきたい。