

## 信州大学教育学部附属長野小学校様

### 子どもたちの興味をひく授業へ

授業準備の効率化だけでなく、学びの質の向上にも成功。子どもたちの興味をひく授業づくりにMAXHUB—CHALK—が役買っています。通常の黒板の良さと電子黒板の良さを1つにした形が、今後ICT教育のスタンダードになっていくのではないのでしょうか。



### 導入前の課題

#### 教育現場ではコードがネックに

本校では以前から理科室を含む多くの教室にMAXHUB「All in One Meeting Board」を導入しており、先生方から使いやすいと非常に好評でした。可動式で、教室を変えて使えることもメリットのひとつです。しかし、MAXHUB「All in One Meeting Board」は、コンセントにコードを繋ぐ必要があったため、掃除をする際には子どもたちが大変そうだったのです。また、子どもがコードに足を引っかけて転倒し、けがをしてみたり、機器が転倒して故障してしまったりする可能性があり、課題に感じていました。

### 導入の決め手

#### 黒板が一体でコードレス

そのような課題を感じている時に「MAXHUB—CHALK—」を知りました。ディスプレイと通常の黒板が一体でコードレスである点や、見た目がとてもスッキリした印象である点に魅力を感じ、課題を解決できるのではないかと考え、導入に至りました。また、ディスプレイの移動が必要なくなり、先生の授業準備が簡単になるのではないかと考えました。

まずは1台、理科室に導入したのですが、これには2つの理由があります。

1つ目は、一般教室と異なり、理科室は複数の先生が活用するため。

2つ目は、理科という科目は映像投影や資料提示が多い授業なので、ディスプレイが中心に設置されているMAXHUB—CHALK—との相性の良さを感じたからです。



## 導入後の効果①

### 授業準備の効率化へ

MAXHUB—CHALK—を実際を使ってみて、両サイドに黒板があって、中央にディスプレイがある形状に良さを感じました。以前は教室の脇に置いたディスプレイと前方の黒板を行き来しなければいけませんでした、MAXHUB—CHALK—の場合、それがなくなり楽に。

また、コードレスでインターネットにもつながり、提示したいものを直感的に子どもたちへすぐ見せられる点が便利で気に入っています。電子黒板自体がない頃には、提示したい画像を拡大印刷し、黒板に貼っていましたが、手間と時間がかかっていましたし、1枚3000円ほどの印刷代がかかっていました。それがMAXHUB—CHALK—の場合、提示が簡単なだけでなく、準備にかかる時間と費用を抑えられました。



先生の手元をiPadで書画カメラのように撮影



PCをMAXHUB—CHALK—とワイヤレス接続



先生の手元とPCのスライドがMAXHUB—CHALK—に投影されている

## 導入後の効果②

### 子どもたちの興味をひきやすい授業づくりに

さらに、ディスプレイが中央にあることで、子どもたちがしっかり前を見てくれるようになりました。映像をポンッと大きく出すことで「今日は何をするんだろう」という子どもたちの好奇心を引き出せる部分が良いですね。

これまで、ディスプレイを見て、黒板を見てというように、授業中に子どもの視線が何度も動くことは、「本当に見てほしいところを見せてくれているのかな？」と不安でした。しかし、MAXHUB—CHALK—ならディスプレイが中央にあるため、子どもたちは前だけを見ていればよい状況に。教師は、子どもたちが今何を見ているのか・何を考えているのか、把握しやすくなりました。

また、操作が簡単なので、授業中に子どもたちから出た声や意見を取り入れて、その場でスライドを追加までできるようになりました。**子どもたちの興味を引く授業づくりにMAXHUB—CHALK—が一役買っています。**

左の黒板部分には「今日のねらい」や「子どもたちへの願い」を記し、ディスプレイ部分を使うことで子どもたちの多様な考えがどんどん生まれ、右の黒板部分でその考えをまとめながら、次の授業に繋げていけるような展開ができるようになったのも、MAXHUB—CHALK—ならではですね。

**MAXHUB—CHALK—の様な、通常の黒板の良さと電子黒板の良さを1つにした形が、今後ICT教育のスタンダードになっていくのではないかと感じています。**



一目で授業中の思考の流れが分かりやすい

## 導入後の効果③

### 子どもたち主体での活用

授業外では子どもたちが自分たちでMAXHUB—CHALK—を使っている場面もありました。理科室で児童会を行う際、使い方を教えていないのに、中央のディスプレイだけを使って進行していたのです。

黒板にチョークで上手に字を書くということは、技術が必要なことで、子どもたちにとってはハードルが高いのかもしれませんが。「ちょっと違ったな」というところは消して、また次の議論をしていくという姿を見て、今の子どもたちは、書くことへのハードルが低いディスプレイに書きたいのだろうなと感じました。



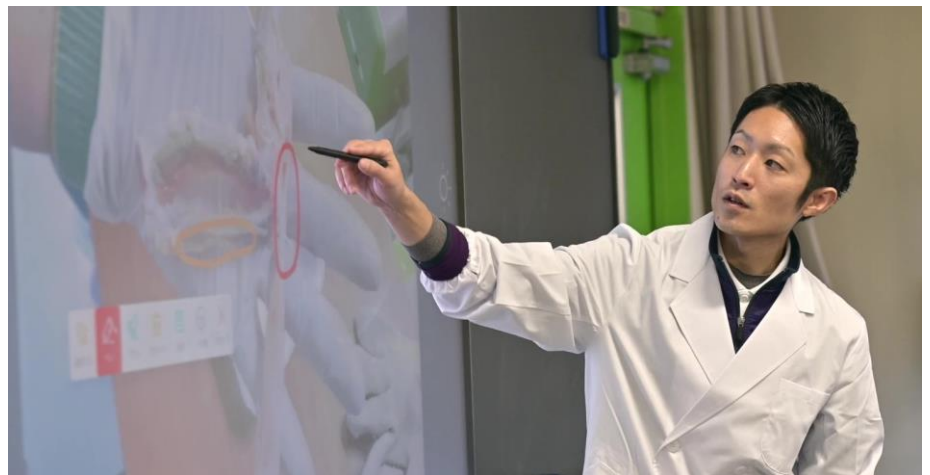
## 今後の展望

### よりよい学びのために

まだまだ不慣れで、使いこなせていない部分もありますが、子どもたちが自分たちの考えを一人一台端末に書き込んだものを直接MAXHUB—CHALK—内へデータとして残せたり、教師側が子どもたちから送られたデータをすぐに確認できたりするといったと考えています。より子どもたちの考えをリアルタイムにディスプレイへ反映していけたらいいですね。

子どもたちが提示された資料を見た瞬間から、学びは始まっていると考えています。ディスプレイが教室の隅にあるのか、教室の正面に大きくあるのかでは、子どもたちの学びに大きな違いがあるのではないのでしょうか。

だからこそ、今後は理科室に留まらず、各教室に導入できたら本当にありがたいです。



ITで働き方改革を支援する

# NIMO

ナイスモバイル株式会社

<https://nicemobile.jp/>

【本 社】

〒390-1241 長野県松本市新村2272

E-Mail: info@nicemobile.jp



ナイスモバイルについて