

三豊・観音寺支部 活動報告

1 研究主題

学びを生活や社会で生かそうとする生徒の育成 ～ 主体的・対話的で深い学びに資するメディア教育の推進 ～

2 研究主題について

身近な生活においては、人工知能 (AI)、ビッグデータ IoT (Internet of Things)、など知らず知らずのうちに ICT を活用している現状があり、ややもするとこの社会的変化が人間の予測を超えて進展することが今後予想できる。

2021 年 4 月から全面実施する中学校学指導要領には、教育課程全体や各教科などの学びの場を通じて「何ができるようになるか」という観点から、育成を目指す資質・能力が「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の三つの柱で整理されている。また、「情報活用能力」を「学習の基盤となる資質・能力」と位置づけ、教科横断的に育成する旨を明記している。

生活の場で「理解していること・できることをどう使うか」、「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか」などの資質・能力の育成を目指し、「映像や視覚教材や ICT を活用しながら情報をまとめたり、共有したりする場」を意図的に設定することで本研究主題に迫りたい。

3 研究計画

- (1) 第 1 回理事・主任研修会 (6 月 27 日)
場所 三豊市豊中町農村改善センター
内容 研究主題、研究組織
行事計画作成

- (2) 夏季研修会(香中研) (8 月 20 日)

場所 善通寺市立西中学校
内容 実技研修、討議

- (3) 第 2 回理事・主任研修会 (1 月 21 日)

場所 三豊市豊中町農村改善センター
内容 本年度の反省と評価
研究のまとめ

4 研究内容

- (1) 研究の内容

- 「主体的・対話的で深い学び」実現のための ICT 機器の有効利用
- 教育メディアを利用して授業づくり
- さまざまな活動場面における ICT 機器の有効活用

- (2) 「主体的・対話的で深い学び」実現のための ICT 機器の有効利用

- ① 総合的な学習の時間における「NHK for School」の番組利用

「NHK for School」の「スマホリアル・ストーリー」の番組を利用して授業を計画し、生徒に起こりうる「トラブルの回避策」を考える手立てとして、実際の場面をより想起しやすくするため活用した。全員が映像に注目し、普段の学習では意見の表出が難しい生徒でもワークシートに自分の意見を記述したり、班内での話し合い活動に参加したりできた。

留意点として、生徒の思考が映像の内容に誘導され過ぎないように指導した。また、事前に教師のねらいと映像内容のずれを把握しておき、場合によっては映像を編集することも必要である。



【グループ討議している様子】



【動きを話し合う様子】



【グループ討議の内容を共有している様子】



【動きを撮影しながら確認している様子】

② 保健体育におけるタブレット端末の利用
ハードル走の授業において自分で確認することが難しい自分の動きを、タブレット端末を使って撮影しその場で確認しながら学習に役立てる。自分の動きを客観的に見ることが出来る点で有効な手段と言える。

また、一つのタブレット端末を利用し、グループで同じ映像を見ながら、動画の再生速度をスローにして、体勢や足の動きを確認したり、課題をはっきりさせたりする中で自然に対話が生まれ、活動を活発化させることができた。

(3) 教育メディアを利用した授業づくり

① 「NHK バビブベゴディー (録画編集)」の利用

2年の理科の学習「動物の生活と生物の変遷」において、学習内容の理解を深めるために視聴した。体の中のつくりやしきみについて10分間に分かりやすく内容をまとめてあるため、理解しやすく、映像資料として使用しやすかった。

スピードに乗って、3歩のリズムでバランスよくリズムカルなハードリングをしよう。		
4 自分にあった練習の仕方や練習の順番を考え、ハードリングとインターバルの走り方を練習する。 ハードリング <input type="checkbox"/> 振り上げ足 <input type="checkbox"/> 踏み切り足 <input type="checkbox"/> 踏み切り位置 <input type="checkbox"/> 着地位置 <input type="checkbox"/> インターバルの走り方 <input type="checkbox"/> グループで動画を撮影する。	<input type="checkbox"/> 自分にあったインターバルを探し、リズムカルに走るにはどうすればいいかを考えながら、工夫して練習するように伝える。 <input type="checkbox"/> それぞれの学習課題に応じて指導を受ける。 <input type="checkbox"/> タブレット端末を活用し、友達の助言によって自分の学習課題を解決させる。 <input type="checkbox"/> 自分のインターバルに積極的に挑戦させる。	<input type="checkbox"/> 友達と共に自分の課題を見付け、ハードル走を楽しめることができる。(関心・協働) <input type="checkbox"/> バランスよくリズムカルなハードリングができたか。(運動の技能) A スピードに乗って、3歩のリズムでバランスよくリズムカルなハードリングすることができる。
5 5.0mハードルの記録を測定する。 6 本時の反省をする。 7 整理運動をする。 8 まとめと次時の予告をする。	<input type="checkbox"/> 3歩のリズムカルなハードリングができたか。5.0m時のタイムが向上したかを学習カードに記入し、次時の課題につなげる。 <input type="checkbox"/> ゆっくり大きく行わせ、身体の特徴が身に付くようにさせる。 <input type="checkbox"/> 評価カードに記入させる。 <input type="checkbox"/> 礼儀正しく、元気に行わせる。(カード点検)	<input type="checkbox"/> 記録に積極的に挑戦することができる。

【深い学びにつなぐ指導案】



【理科の授業】

② 「NHK for School」の利用

「減り続けるアマゾンの熱帯林」

社会科の授業の導入で、アマゾンの熱帯林が、私たちの生活に与えている影響を知るために視聴した。熱帯林の急速な減少をより強く印象付け、授業後のアンケートでは熱帯林の保全への取り組みを考え、環境保全をめぐる新たな課題についても発見できた。



【社会科（地理）の授業】

③ 「NHK 10min ボックス」の利用

「金融の仕組み」、大河ドラマ「坂の上の雲」

金融、日露戦争についての授業後に視聴した。図解やアニメーションによる解説が多く生徒の関心が高まり理解も深まった。歴史では、明治日本の発展や戦争の様子をより具体的に伝えることができた。



【社会科（歴史）の授業】

④ 「NHK 10min ボックス」「テイク テック」の利用

技術科「プログラムによる計測・制御」の導入として番組を利用した。自動販売機の情報処理の手順を例に挙げ、その便利さを実感させた。これまで「計測・制御」の概念を短時間で理解させることが難しかったが、「動画」を取り入れることで、導入が短時間になり、生徒の興味・関心の喚起につながった。「センサー、コンピュータ、アクチュエータ」などの基本用語の説明が、曲（歌のリズム）に合わせて繰り返し説明されており、生徒は楽しみながら基本用語を覚えられた。



【技術・家庭科の授業】

(3) さまざまな活動場面におけるICT機器の有効活用

① 生徒会活動の活性化

全校集会で複数の委員会が「生活習慣の見直し」（規律委員）や「ゲーム依存」（保健委員）など委員会の枠を超えて、学習に及ぼす問題点などを発表した。映像だけでなく予測される生活環境をロールプレイにより表現する場面もあり、よりリアルに伝えることができた。効果的なプレゼンテーションになるよう技術面（PC操作）での協力も生まれた。発表内容が濃くなると共に短時間で効率よく作成することができた。



【全校集会での呼びかけの様子】

② タブレット端末を利用した発表の工夫
英語科のプレゼンテーション活動で、タブレット端末の録画機能を利用した。グループ内での発表なので、クラス全体の前で発表することが苦手な生徒も取り組みやすく、その様子を録画で残すことができるので後に評価にも役立てることができた。

自分の住んでいる町について発表しよう		
5～6人のグループ内でプレゼンテーションをする。	(1) 準備している内容なので緊張するけど頑張って発表しよう	○ 恥ずかしがらず、聞き取りやすいようにプレゼンテーションをすることの大切さを伝える「み」
(1) 発表	(2) 録画するのがわくわくするな	
(2) 録画		
(3) 記録		
(4) 感想、質問		

【指導案の抜粋】



【プレゼンテーション確認の様子】

5 研究の成果と今後の課題

令和元年12月に発表された「教育の情報化に関する手引き」によると、社会的背景の変化と教育の情報化がさらに加速的となり将来の予測が難しいが、受け身としてとらえるのではなく主体的に選択し活用していくことが必要とされている。

今年度は「NHK 10min」を利用した内容が多く、「普段見ることができない映像や、時間をかけないと分かりにくい現象」について時間短縮や伝わりやすさなどの効果があることが報告された。今後も授業の中で映像やICTを利用した、「見せるタイミング（導入、事前、事後）」による効果なども検証が必要とされる。

「主体的・対話的で深い学びの実現」を目指して、社会で生きていくために必要な資質・能力を育むためには、学校内外の区別なく生活や学習の場で日常的にICTを活用できる環境を整備し、活用頻度を高める工夫が今後も不可欠であるといえる。