

個を見つめた授業作り

—社会科の実践を通して—

山崎大地（熊本市立花園小学校）

概要：児童が受け身でなく、児童自ら学ぶ授業とは何か。そしてそのための準備や児童への働きかけはどうすべきか。ここでは社会科の授業実践を中心に紹介する。

キーワード：相手意識 パフォーマンス課題 課題の工夫 振り返りの活用
教科の特性に応じた ICT 活用

1 はじめに

今の多くの児童は、物心がついた時から、スマホやタブレットが当たり前のように身近に存在していることになる。そしてこのコロナ禍で変わった生活や学習環境。この数年で、社会は一気に様変わりしたように感じる。このような目まぐるしく変わる状況で、私たち教員は、どのようにして児童の情報活用能力を育成し、主体的で対話のある深い学びを提供できるのだろうか。

今回は社会科でのいくつかの実践を通して、分かった成果や課題について視点別にまとめていく。

2 実践の概要

（1）視点1：目的意識をもって学習に取り組むことができるようにするための工夫

「貴族の暮らし」の学習内容をまとめる単元で、ある児童たちは、藤原道長の摂関政治を交えながら平安時代の様子を説明した動画を作成した。保護者懇談会の際に見てもらおうことをめあてとして、わかりやすく伝えるように、しかし学習したことはしっかり入れるなど、友達と協力し、見る側を意識した動画制作を行った。最初は面白さが先行した動画内容になっていたが、他人が見るとなると、伝わりやすさや、学習の内容の精選に力を入れるようになった。

また、室町文化のプレゼンでは、禅宗の宗派の違いをシンキングツールを用いて整理したり、祖父母の家と書院造の共通点において、写真を使ってわかりやすくまとめたりしていた。

（2）視点2：必要に応じて、他者と対話しながら自分の考えを広げるようにするための工夫

学級のほとんどの児童がオンラインゲームで友人とコミュニケーションをとりながら、作品を作り上げたり、共闘したりしていることが分かった。児童は協力して何かを作ったり、競ったりする事を好むことが分かった。そこで、一人では達成が難しいレベルの課題を、グループで解決できるように設定した。先述した「貴族の暮らし」や「室町文化」で学んだことを YouTube 動画にする取り組みである。組対抗や、グループ対抗で動画を作り、限定配信や懇談会での上映を行い、保護者の方に「面白さ」「分かりやすさ」「学びの多さ」で判断してもらい、一番よかった動画に評価してもらおうというものである。

また、グループで作成したものを中間発表で披露し、フィードバックし合う場面で、ジグソー法を取り入れた。そうすることで全員が全ての動画制作に直接関わることになり、対話の機会を多く設けることができた。

(3) 視点3：深い学びを生み出すための振り返りの工夫

授業の終末に、ロイロノートやシートを使って、振り返りをする時間を設けている。そこで今日学んだことだけでなく、自分が疑問に思ったことを書かせている。そしてできるだけ、全体に共有し、次回の授業に向かう意欲を高めるようにする。授業後、他の子どもの振り返りを眺めながら、同じ意見を繋げたり、意見を対峙させたりさせながら、考えを深めさせるなどの学習活動の構想を練る。そうすることで、次回の授業も児童の対話から始めることができ、復習を兼ねることもできる。

(4) 視点4：情報活用能力を育成するための工夫

文字入力に関しては、できるかぎりキーボードを使ったタイピングに取り組みさせてきた。私は、制限時間を3分とし、国語の教科書に載っている文章をタイピングするなど、練習の時間を設定している。Pages や word では文字数が表示されるので、文字数を記録し、Numbers や Excel に入力する。高学年であれば折れ線グラフ等にして記録することにより、次回への意欲づけにもつなげることができる。

また、教科や単元によっては、従来の知識教授や技能の部分で、オンライン授業動画や NHK for School の動画に置き換えて、授業の中に取り入れた。児童は自分の理解に合わせて、必要な情報を自分で探し、繰り返し試聴したり、飛ばしたりして自分のペースで学習していった。

さらに、先述した児童が動画を作成する活動では、動画に使用する画像やBGMの肖像権や著作権の問題があった。少しでも動画に親しみを持ってもらうようにしたいという思いから、既存の画像や音楽を使おうと考えた。しかしそれは、違法であり、公開できないことを知る。そこで児童は文化庁のホームページ等で学び、動画編集アプリや音楽編集アプリに入っているテンプレートの素材を使ったり、オリジナルで

BGMを作ったりして解決していった。

3 成果

まず、第一の成果は集中して授業に臨む児童が増えたことである。6月の学級開きの時には、ほぼ全員が「勉強が嫌い」と答えたが、そこから、実態を把握し、それに合わせた対話を含む学習を少しずつ取り入れたり、プロジェクト型学習を取り入れたりしたことにより、児童の意識は変化していった。初めはiPadに触れることが嬉しくて夢中になって取り組んでいたが、今では自分の考えや思いを表現しやすくする一つの道具として考えている子どもが増えてきた。

「これはノートで考えたほうが分かりやすいから、このままでいいや。」「今日の話合いを整理して自分の考えを深めるなら iPadの方がいいな。」など自分で判断して使っている。今年度中に1人1台に端末が行き届くならば、より児童の生活の中に馴染み、文房具の一つとして機能していくと考える。

4 今後の課題

膨大な情報の中で生きる子供たちにとって、情報モラルの学習は必須である。今回の実践では、児童は学習の中で著作権などの課題に直面し、解決することができたが、学校生活以外で直面する問題はまだまだ多数あり、さらに増え続けている。児童が自分で自分の身を守るように、そして学びの制限を極力かけないためにも、常に情報を更新して危機に備えるように力をつけさせたい。

参考文献

鈴木克明, 市川尚, 根本淳子 (2016) インストラクショナルデザインの道具箱101