

視聴覚教育

NO. 450

発行日
R01. 7. 1

編集・発行

岡崎市 A V L

編集協力

現職研修委員会
学 習 情 報 部

これ知ってる！？

USB Type-C

USB Type-C は、一般的な Type-A と違い、デザインが上下左右対称である。そのため、挿入時の向きの確認が不要である。また、データの転送速度が USB3.0 より速いことや、電力供給 (PD) 対応であることなど、利点が多い。比較的新しいスマートフォンや PC に搭載されるなど、普及が進んでいる。

新しい学びのカタチ

現職研修委員会学習情報部長 小田 哲也

両手をいっぱい広げた手を振って「こっちに来て！」と、教室の向こう側から子供たちが呼んでくれる。中には、わざわざ、手を引つ張って自分の席に連れて行ってくれる子もいる。行つて見ると、iPad の画面には、三角形と四角形が、うようよ動いている。ニコニコ笑顔で、「合体するよ」と説明したそのタイミングで、形が合わさって家ができた。隣の子の形は、ロケツトになって宇宙に発射された。他の子はそれを見ながら「どうやったの？」と聞いている。席についている子もいれば、席を離れている子もいる。中には、図書館で借りてきた図鑑を見ながら、ヤゴからオニヤンマに変身するように工夫している子もいる。

現行の学習指導要領の総則には、すでに各教科等でコンピュータやネットワーク等を適切に活用するとある。改訂の特徴は「確実に実践・実施すること」を明確にしたことだと言える。また、授業で一番アクティブになるのは子供たちであり、その工夫として、学びの効果とモチベーションが上がる、視聴覚機器や情報機器を使ってきた。今回の改訂では、この「ビジュアルで即時性を備えた機器」を「新しい価値を創造するツール」に位置付けている。「新しい価値の創造」とは、今までにないもの。すると一見して教科の目的に合っていないような授業も存在する。だからこそ今まで通り、単元計画やカリキュラムマネジメントが重要なことがわかる。本市では、子供たちがアクティブになる授業を長年研究してきた。モデルプログラム付きの『プログラミング学習モデルカリキュラム』が作成できるのも「岡崎」だからである。岡崎の研究実績に、新しい価値を創造するツールを融合すると、子供たちがアクティブになる、新しい学びのカタチが実現する。本市の「新しい学びのカタチ」は、全国に広まると考えている。

Ⅱ視聴覚教育あれこれⅡ

●パナソニック教育財団による実践研究助成

「パナソニック教育財団実践研究助成」は、視聴覚・情報通信メディアを効果的に活用し、教育課題の改善に取り組む実践的な研究計画について助成されるものです。今年度の岡崎市における実践研究助成先は次のとおりです。

第45回実践研究助成先

【一般】

- ・竜谷小学校
- ・岡崎市情報教育推進委員会
- ・セキユリティキャンペーン実行委員会

●各種実践研究助成の紹介

- ・東書教育賞 (十月二十日締切)
- ・第46回パナソニック教育財団実践研究助成 (例年一月下旬締切)

●各種コンクールの紹介

- ・アジア国際子ども映画祭 (例年八月末締切)
 - ・IPA「ひろげよう情報モラル・セキユリティコンクール」 (例年九月上旬締切)
 - ・ICT夢コンテスト (九月二十日締切)
 - ・ふるさと岡崎メディアコンクール (例年十二月上旬締切)
 - ・パナソニック KWN 日本コンテスト (一月十日締切)
 - ・日本こども映画コンクール (例年一月上旬締切)
 - ・ジェイアール四国コミュニケーションウェア「コラボミュージアム City 作品づくりコンテスト」 (例年一月中旬締切)
 - ・RISO「プリントコミュニケーションひろば」 (例年三月三十一日締切)
- ぜひ積極的に応募してみましよう。

Ⅱ実践報告Ⅱ

ゲームと自分の生活を見直す機会を

本宿小学校 高橋 侑也

スマートフォンを持つ小学生が増え、子供がゲームを行う時間が増加している。睡眠不足や学力不振などの問題が発生しているが、子供自身は、これが大きな問題につながるとは意識できていない。そこで、三年道徳の授業で「ゲーム障害」を採り上げた。まず、長時間ゲームを行うことについてどう考えているか尋ねて話し合わせた。「睡眠時間が少なくなる」「ブルーライトで目が悪くなる」など、悪影響についてよく知っていることが分かった。その一方で、パズルゲーム等、脳を活性化するゲームもあるという肯定的な意見も出た。

そこで、ゲーム障害について説明した。現実とゲームの世界が混同して殺人を犯してしまったり、食事や睡眠、入浴することもやめてしまったりすることがあると伝えた。ゲーム障害によ



って生活が変化していく息子を見た母が「部屋に引きこもるようになってしまつて、頭がおかしくなっていないか心配している」と証言したニュース記事を紹介した。子供たちの心に大きく響いたようだ。振り返りには「ゲームのやりすぎは怖い」「人を殺してしまうのは最低だから、ゲーム障害にはなりたくない」「時間を決めたい」と書く児童が多く、自分の生活を見直すきっかけにすることができた。低学年のころから、これらの悪影響について学習することで、自分の生活を見つめ直すことができる。今後このような実践を続けていくことが必要だ。

Ⅱレッツ・トライ！ICTⅡ

今回紹介するアプリ

「遅延再生アプリ」

体育科の授業で、マット運動の様子をビデオカメラで録画し、児童に見せようと考えた。特に、後転では手をつく位置を意識することで、上手に回転ができるようになる。しかし「撮影して子供たちに見せる」という手順に、どうしても時間がかかってしまう。そこで、遅延再生アプリを授業で使うことを考えた。

遅延再生アプリには様々あるが、アプリによっては最大で三分程度、(実際には十秒ぐらいが適当)撮った動画を遅延して見ることができ、「手を耳の横につける」など、先に視点を与えておいたので、児童は動きをチェックしやすくなった。

動画を見た子供たちは、「僕の手は耳についていない!」「パーにしたつもりだったけどグーになってる」など、実際の自分の姿に気付き、体の使い方を修正していくことができた。タブレット端末を机に置いたり三脚を利用したりすれば、一人でも撮影を行うことができる。個人の反復練習には、かなり効果的である。

バレーボールのサーブやスパイク、バスケットボールのシュートフォームの確認など、授業だけでなく、部活動の指導にも応用することができだろう。子供たちが体の動かし方を視覚的に学び取る活動で、効果的に活用できるアプリなので、ぜひ試していただきたい。



(城南小学校 河口 加奈)

ライブブライーだよ

令和元年度「親子映画会」のお知らせ
今年度はりぶらでも実施します

〈上映日〉

・7月21日(日)

午前 額田センター

午後 東部市民センター

・7月28日(日)

午前 矢作市民センター

午後 岩津市民センター

・8月4日(日)

午前・午後

図書館交流プラザりぶらホール

・8月18日(日)

午前 六ツ美市民センター

午後 中央市民センター

〈上映時間〉

・午前の部 午前10時～11時30分

・午後の部 午後2時～3時30分

〈上映作品〉

・シンデレラ(東宝作品)

・彦一とんちばなし

・ちびまる子ちゃん まるちゃん社会科見学に行く

・ムーミン ゆめ・ゆめ・ゆめ

・アリババと40人の盗賊

・落語アニメ おぼけ長屋

※一会場ですのう三作品を上映します

〈申込方法〉

①インターネット(視聴覚ライブラリーHP)

※案内ちらしQRコードからも可能です

②電話(2316789)

③視聴覚ライブラリー窓口

