

視聴覚教育

NO. 472

発行日

R4. 3. 8

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！？

スクールコックピットシステム

小学校から社会に出るまでの期間、基本情報、成績、体力、出欠情報を全て一元管理するもの。シンガポールが2002年から導入し、学校の子供一人一人に合ったレベルで一貫した教育を受けられるようになっている。

創造的に学ぶ

現職研修委員会学習情報部長 岡 秀之

本年度、市内から二百名を超える参加者を招いて、羽根小学校で研究発表会を開催できたことをうれしく思う。同時にコロナ禍でなければ、全国からたくさんの方の参加者を集めたのも本音である。羽根小の研究目的は「プログラミング学習」ではない。「プログラミング学習」は、あくまで手段であって、スキルの習得や論理的思考の育成を通して、その向こうにある最終的な目的を目指している。本校ではその目的を「自分なりに試行錯誤しながら、新たな価値や発想を生み出していく資質・能力を育む」とした。その一端を皆さんに紹介したい。

「こうすればパワーアップするよ」とは、授業中にグループ内で出されたアドバイスである。六年生の総合的な学習の時間「高齢者が安心して生活できる便利なシステムを作る」では、交流をしてきた高齢者施設の方々の想定し、車いすの方が、コンビニの高い棚にある商品を手にとることができるシステムを考え、車いす生活で高い場所に手が届かないなら、棚を動かせばよいと考え、棚を下げるプログラムを組

んだ。ところが友達から、危険性を指摘するアドバイスがされた。そこで、グループ内で考え「一秒でX座標をY座標に変える」というスク립トに「音を鳴らす」を付け加え、高齢者がより安全に買物できるように、聴覚の要素を加えたのである。便利さに、安全性という新たな価値を考えたのだ。

今年度、「おかざき映像教材研究会」が四本の教材を制作し、私たちに新たな手段を与えてくれた。また、ICT教育推進委員会が、小中学校の課程で身に付けるべき情報活用能力を明確化し、学年を通して計画的・系統的に育成できるように「岡崎版情報活用能力レベルマップ」を制作し、教育環境を整えてくれている。本市には、教育のために協力を惜しまない多くの方がいる。ここからは、手だてを駆使し、環境を生かして、私たちが目的を達成するための授業を創造する番だ。とにかく一歩を踏み出したい。折り紙好きな五年生児童に「先生、折り紙もプログラミング学習ですよ」と言われて「ハッ」とした。何気ない一言なのだが、プログラミング学習を理解していないと言えない言葉だったからだ。この児童が、中学校でどのように育っていくのか、楽しみで仕方ない。

II 視聴覚教育あれこれ II

●自作視聴覚教材が完成しました

「おかざき映像教材研究会」制作の教材が完成しました。今年度は、理科教材が一本、社会科教材が二本、道徳科教材が一本、制作されました。いずれの教材も学習での使いやすさを考えて作られていますので、積極的に御活用ください。

作品・班員の紹介

A班「岡崎の川で宝探し」密度の差を利用して

(対象 中学校一年 理科)

服部将也(豊富小) 杉山康子(常磐小) 渡邊智文(大樹寺小) 神野裕美(美合小) 米澤和志(愛宕小) 神谷明彦(三島小) 太田尚志(藤川小)

B班「おかざき匠の会」

(対象 社会教育)

水野利明(矢作中) 鈴木一史(竜海中) 忠内亮太(大門小) 田中章太郎(大門小) 畔柳駿(城南小) 中山美奈子(竜南中) 内田雅之(岡崎小)

C班「矢師の挑戦」伝統文化を継承するために

(対象 中学校三年 社会)

石谷遼一(生平小) 鈴木奈穂子(新香山中) 赤堀大知(竜海中) 吉田あゆみ(岩津小) 藤渕俊旭(新香山中) 鈴木俊宏(男川小) 佐渡英彰(広幡小)

D班「SNSって危ないもの？」

(対象 中学校 道徳)

岩川皓司(六北小) 鈴木広樹(額田中) 手嶋夕菜(羽根小) 長谷川蒼幸(矢作中) 飯田将太(羽根小) 廣藤静香(大門小) 河合泰宏(羽根小)

～作品の紹介～



A班「岡崎の川で宝探し」



C班「矢師の挑戦」

実践報告Ⅱ

社会科「残したいもの、伝えたいもの」

山中小学校 安藤 怜菜

四年生の社会科「残したいもの、伝えたいもの」の学習では、岡崎市内の文化財や年中行事について調べ、保存や継承に関わる人々のさまざまな願いを理解することを目指す。そこで、調べ学習の手だてとして、自作デジタルコンテンツ教材「岡崎の伝統」を守り受け継ぐ人々の思いを」を活用した。

本教材は、八丁味噌や鬼祭りなど五つの伝統内容ごとに編集されている。そのため、五つのグループに分かれて、伝統の歴史や関わる人の思いなどをスクールタクトにまとめていく形をとった。子供は、重要なところを抜き出すだけでなく、難しい言葉を調べたり、動画をスクリーンショットで切り取ったりして、工夫しながらまとめていった。グループごとに調べたことを発表すると、「三河木綿というものがあるなんて知らなかった」「八丁味噌はかなり昔からあることが分かった」と、さまざまな伝統について理解を深めることができた。また、伝統を守り続けるために努力している人たちの思いを知り、「岡崎の伝統をずっと大切にしたい」と、自分たちにできることを考える子供もいた。



インターネットを使った調べ学習は、情報量が多すぎて、子供がまとめるには難しい。しかし、本教材のようにあらかじめ情報を整理してあるものを利用することで、子供の主体的な活動を助け、手がけることができると改めて感じた。

レッツ・トライ！ICTⅡ

今回紹介するICT

情報ネットモラル動画

特別支援学級である本学級には、ゲーム依存の傾向がある児童が在籍する。そこで、特別活動で児童にとって身近なゲームが、「体」「心」「生活」に与える悪影響について考えるために、様々な情報ネットモラル動画を活用した。

まず、児童一人一人のゲーム依存度を確認することから始めた。依存度は、低い児童から高い児童まで、様々であった。依存度の高い児童のなかには「ゲームは楽しいからずっとやっていたい」「休みの日は朝から晩までやっている」などの意見が上がった。続いて、

OKリンク内の情報ネットモラルc・⑭「スマホ・ゲーム依存」c・⑮「ネット依存」の動画を視聴した。視聴後には、「ゲームをや



り過ぎると、勉強ができなくなったり、朝きちゃんと起きられなくなったりする」「悪い生活習慣が続くと、授業が分からなくなったり、体調が悪くなったりする」という感想が聞かれた。児童たちは、時間などのルールを決めて守ることや、規則正しい生活をするこの大切さを感じることができたようだ。

オンラインゲームの普及により、今後は、自身のモラルだけでなく、他者へも視点を向けていかなければいけない。児童がトラブルに巻き込まれないためにも、情報モラルを高める情報ネットモラル動画の活用は重要であると感じた。

(奥殿小学校 阿路川 昌宏)

ライブフリーだよ

●本年度購入の新規貸出用DVD教材の紹介

◇情報モラル教育関係

- ・みんなの情報モラル

情報発信の影響とその責任 (20分)

◇新型コロナ関係

- ・新型コロナと心のケア (全2巻)

(各巻約30分)

◇道徳関連

- ・ズッコケ三人組のいじめをなくす作戦

(約15分)

- ・性ひが、ひとりです苦しんでいませんか？

自分のからだを守るヒント (約18分)

- ・サンタ・カンパニー

真夏のメリークリスマス (27分)

- ・映像で学ぶジェンダー入門

全5巻 (各巻約30分)

◇防災教育関連

- ・自然災害への備え

いのちを守る7か条 (約20分)

ここで紹介した以外にも複数教材があり、全て令和四年四月から貸出できるように準備を進めています。積極的な御利用をお願いします。

★編集後記★

新型コロナウイルス感染症対策に振り回される一方、オンライン授業の実施などGIGAスクール構想が特別なことではなくなりつつあることを実感した一年でもありました。

これからも先生方のご協力を賜りつつ、有益な情報を発信し、先生方のお役に立てるような月報作りを行ってまいります。