

視聴覚教育

NO. 474

発行日

R4. 7. 1

編集・発行

岡崎市AVL

編集協力

現職研修委員会

学習情報部

これ知ってる！？ メタバース

ネットワーク上に構築された「仮想世界」のこと。現実世界の人がアバターを用いて、仮想世界で行動できる空間を指す。ゲームから、オンライン会議やバーチャルライブなど幅広い範囲で活用が注目されている。

視聴覚教育あれこれ！！

● 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。一年間の研究に対して五十万円の助成をする「一般」と、二年間で百五十万円を助成する「特別研究指定校」制度の二種類があります。

● 各種実践研究助成の紹介

- ・ 東書教育賞 (10月20日締切)
- ・ パナソニック教育財団実践研究助成 (例年1月中旬締切)

● 各種コンクールの紹介

- ・ IPA「ひろげよう情報モラル・セキュリティイコンクール」 (9月16日必着)
- ・ ICT夢コンテスト (9月20日締切)
- ・ ふるさと岡崎メディアコンクール (例年11月末頃締切)
- ・ パナソニックKWN日本コンテスト (1月13日締切)
- ・ RISO「プリントコミュニケーションひろば」 (例年3月31日締切)
- ・ アジア国際子ども映画祭 (例年8月末頃締切)

※日本子ども映画コンクール、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」は、近年中止が続いています。

詳細は、各コンクールのHPを確認してください。先生方ご自身の実践はもちろん、子供の作品を積極的に応募してみたいかがでしょうか。

チーム学習×ICTの授業で子供は主体的に学ぶ
学習情報指導員 東海中学校 河合 泰宏

チーム学習とICTを組み合わせたことで、「次は外国の文化を知りたい！」等、主体的に学ぶ子供の姿が多く見られるようになった。ただ、その後の研究協議会の様子からは、教科の課題達成について、どのように課題を達成したのかが曖昧であると検証する先生方の意見が多い。

中学校一年社会科の時差を求める授業のことである。本時の目標は、「現在、日本と直接連絡ができるのはどの国の人か」だ。授業者は、実際に海外のゲストとオンラインで会話をする場を設定した。子供は、タイ、バンクーバーなどの四つの都市の現地時刻を調べる必要性に気づき、目標達成の課題として時差を計算し始めた。実際にオンラインで連絡できることを知り、連絡のタイミングを間違えないよう、切実感をもって真剣に取り組んだ。ここではICTが、子供の学習意欲を高めるために有効に働いた。「バンクーバーは二〇時だから、連絡しても大丈夫だ」と各チーム内の意見が一致、実際にオンラインでゲストに連絡できた。ゲストとつながったとき、教室は歓声であふれた。双方向の会話

ができたことにより、食べ物や季節の様子等、ゲストへの興味を示す質問が続いた。本時の振り返りには、次時の目標である「外国の文化を知りたい」という記述が多く見られた。ICTの利点により、全員が切実感をもって目標を達成できた。しかし、協議会では主体的になる手だての議論は深まったが、どのように時差を求めたかの「評価」の検証は曖昧になった。

一斉授業では、「目標↓展開↓評価」の流れで、評価の視点が一律で子供一人一人の「評価」ができた。チーム学習とICTとを組み合わせた授業の振り返りでは、子供は主体的、協働的に学び、次時の目標へつなげていることが多い。子供は、本時の学びである「評価」を通過し、次時の学びへ自ら動き出しているのである。

協議会の議題である目指す子供の姿は、主体性を重視したものに変わっていく必要がある。課題達成の姿を議論することは重要である。そのうえで、本時の目標で掲げた資質・能力を毎授業で一律に評価せず、単元の終末で達成を評価することにも議論を広げるとよい。協議会の視点も一度検討することで、主体性を重視した学びが生み出せると感じる。令和の学びの検証として、多様な視点での協議会を考えていきたい。

実践報告Ⅱ

生活単元「チャレンジバーガーへようこそ」

形埜小学校 山内 哲也

本校の特別支援学級で、学習課題「チャレンジバーガーへようこそ」という、生活単元学習の授業を行った。ハンバーガー屋さんごっこを行うことで、コミュニケーションを図りながら、お金について学ぶことを狙いとしている。

本単元を進めていくうえで、「レジスタデイ」というiPadのアプリを使用した。「レジスタデイ」は「レタス三十円」というように、食材ごとに画像と金額を登録することができる。客役の児童が、「レタスとトマトを入れてください」と注文ボタンをタップすると、店員役の児童は食材の画像をタッチし、確認のボタンを押すことで、疑似的な買い物と販売を体験することができる。

本学級の児童は、まだ百を超える数や貨幣の種類を区別することが不十分である。しかし、疑似的な買い物や販売の体験を通して、注文をよく聞いたり、欲しいものを声に出したり、画面を指さしたりすることで、硬貨の区別がつくようになってきた。

単元後には、児童から「店員さんにお金を払えたよ」という言葉が出たり、「上手



にハンバーガーが作れたね」という教師の声にっこり微笑んだりする児童の姿が見られた。アプリ「レジスタデイ」は計算の苦手な児童の支援や、コミュニケーションの向上を図るために有効な手段であると感じた。

レッツ・トライ！情報モラルⅡ

「正しいスマホ・ゲームの使い方を考えよう」

愛宕小学校 米澤 和志

小学校五年生の授業で「正しいスマホ・ゲームの利用」について、スマホやゲームを長時間利用することによる視力低下等の身体への影響や正しく利用するための具体的な行動について考えた。授業前に児童へアンケートを行ったところ、S

NSやゲーム、動画視聴などを利用している児童が多数いるという実態を把握した。中には、約束した時間を大きく超えて使用している児童もいた。そこで、本時の学習課題を提示し、「事例で学ぶeモラル」の「やめられないスマホ・ゲーム」の動画を視聴した。その後、スマホやゲームがやめられない登場人物の気持ちについてチームで話し合った。「自分だけ会話をやめることができなかった」「レベルを上げて友達に自慢したかった」などの意見が上がった。

まとめの動画では、ゲームなどの利用の時間のルールは家庭ごとで異なることを確認した。そのうえで、「正しくスマホやゲームを使用するためにはどうすればよいか」と問うと、「約束の五分前には終わるようにする」「自分だけでなく相手のことも考えて使っていきたい」「寝不足にならないためにもゲームを遅い時間までやらない」という意見が出た。

児童に身近な題材で情報モラルの授業を行ったことで、児童は自分事として真剣に話し合うことのできた。今後、正しくスマホやゲームを使用できる姿を期待している。



ライブビューだより

令和4年度「親子映画会」のお知らせ

お子様と家族の方を対象とした、16ミリ映写機でのフィルム映画上映会です。昔懐かしい映画館のようなひと時をどうぞ。

〈上映日〉

- ・ 7月24日(日)
午前 矢作市民センター
午後 大平市民センター
- ・ 7月31日(日)
午前 南部市民センター
午後 岩津市民センター
- ・ 8月7日(日)
午前 六ツ美市民センター
午後 中央市民センター

・ 8月21日(日)

- 午前 額田センター
- 午後 東部市民センター

〈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〉

- ・ 吉四六どん ・ はむこ参る
 - ・ 忍たま乱太郎
 - ・ ぶんぶく茶がま
 - ・ トム・ソーヤの冒険 ・ 鴨とりごんべえ
- ※一会場ですののうち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)
- ② 電話(2316789)
- ③ 視聴覚ライブラリー窓口

※新型コロナウイルスの感染状況次第で中止の可能性があります

