



**経済産業省「STEAM ライブラリー」の動画教材を使用した授業の紹介①**

令和4年度、吹田市では経済産業省「STEAM ライブラリー」の動画教材を使用した授業を行いました。その様子が実践事例として取り上げられ、HP 上で公開されています。授業動画を視聴することで、デジタル・シティズンシップ教育(以下、DC 教育)の授業イメージがわかると思います。ぜひご覧ください。(→動画は右のQRコードから)。

SDC 通信の第3~5号では、そのうち3名の実践について紹介していきます。動画視聴の際、学びをさらに深めるための資料としてご活用ください。

経済産業省  
STEAM ライブラリー  
(教材・授業動画等)

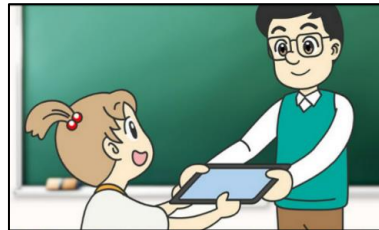


**“じぶんの”パソコンをまなびにつかうってどういうこと?**

吹田市立千里丘北小学校 2年 里 陸斗先生

~動画教材と指導案に加えた授業者のしかけ~

**クラスの日常を問い直す**



**① 授業者のねらい**

里先生は、「小学校低学年の子供たちは、ICT をどれくらい活用することができるのだろう。」と考え、学びと遊びを明確に分けるのではなく、子供たちに学びを遊びの延長に感じさせることを意識して授業づくりを行いました。

また、約束事(クラスのルール)に関しても大人から与えられるのではなく、子供たち自身が、過ごしていて困ることや「こうした方がよくないかなあ」といった子供の発見から考えられるように授業づくりを行いました。

**② 授業の流れ**

**(1) 「自分の気持ち」を問い直す**

「パソコンを使うって聞いたら、どんな気持ち?」という里先生からの問いかけに、「ドキドキ」と子供は答えました。すると、すかさず「どんな風に?」と他の子供から質問。聞きたいことが子供同士で出てくる展開の中、「パソコンを使って何がしたい?」とさらに問いかけることにより、子供たちの本音をどんどん引き出していきました。

**(2) 「パソコンを学びに使う」とはどういうことを考える**

パソコンを学びに使うとはどういうことなのか。動画の登場人物であるマキの言葉やマキのお姉ちゃんの行動を例に、学びとはどういったものかを子供たちとともに考えていきました。

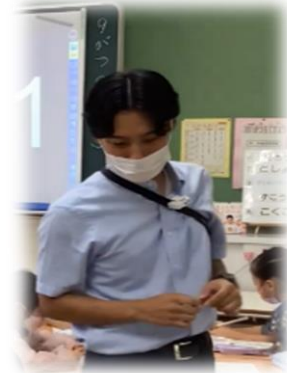
**(3) 「クラスの日常」を問い直す**

クラスみんなが楽しめるように、過ごしやすいうように、普段からクラス活動として行っている「会社活動」。授業時間や休み時間の中でみんなが積極的に端末を活用している、クラスの当たり前の日常について、立ち止まり、振り返っていきました。

**(4) 当たり前の日常を「価値づける」**

「“じぶんの”パソコンをまなびにつかっていること」と「会社活動」を、里先生が「価値づけ」する学びのプロセス。自分たちが当たり前に行っていることが学びにつながっていることに、子供たちが喜びを感じながら学びを進めていく様子が見られます。1時間を通して子供たちにとって必然性のある問いに対してお互いの意見を交換し合う中で、また新しい道を探っていくような「対話」のある授業が展開されました。

「対話」を通して子供たちが自分の学びを実感することで、改めて前向きに端末を活用しようという姿勢につながるのではないかと感じることできた授業実践でした。



Topic  
国の動向

**自ら学びを調整する力を育成するために**

「Society5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ(案)」  
最終とりまとめ(内閣府 2022年4月1日)25ページより抜粋



イメージの中央に、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の大前提として、「『デジタル・シティズンシップ』が子供たちに備わっていること」とあります。ここから、令和の日本型学校教育を実現するために、DC 教育はとても重要な意味を持つ教育であると言えます。つまり、ICT を前向きに使うのであれば、全世代にとってDC 教育は必要な教育であるということがわかります。

**【編集後記】**

参観をされた豊福先生(国際大学 GLOCOM 准教授)は、「子供たちはよく考えている」という驚きとともに、端末を日常的に活用しているからこそその授業に納得されているようでした。日常の当たり前にクローズアップし、対話を通して自分たちの成長を振り返ることができたことがさらなる問いにつながっていました。

子供たちが主体的に問いを持って学びを進めていくためには、子供たちの日常・様子をよく見る必要があることを改めて感じました。(文責:米田)



HP  
(ホームページ)