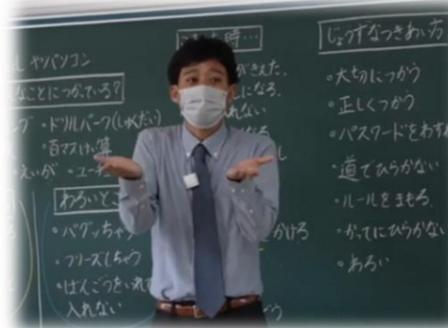


経済産業省「STEAM ライブラリー」の動画教材を使用した授業の紹介③

“じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには?
吹田市立北山田小学校 2年 花谷 基 先生



経済産業省
STEAM ライブラリー
(教材・授業動画等)



—動画教材と指導案に加えた授業者のしかけ—
対話をするための土壌づくり ~子供たちへの問いかけ~

① 授業者のしかけ 「みんなのパソコンの使い方を知る・共有する」

授業の初め、花谷先生が、「みんなはどんなことにパソコンを使っている?」と聞くと、子供たちの頭の中には、学校から配布された端末が頭に浮かび、「プログラミング・学習用アプリ・宿題」といった学習での活用に関する答えばかりが返ってきました。

そこで少し発問を変え、「家にあるパソコンでは?」と聞くと、「ゲーム・映画や動画を見る・ピアノのアプリ・メモに使う・わからないことを検索する…」と様々な声があがりました。「家にある」という教師の意図がある問いかけで、子供たちの日常の使い方へと近づきました。

クラスには、家に自分のパソコンがある人もない人も両方います。そのため、使い方には個人差がありますが、花谷先生の問いかけによって、子供たちは自分の知らなかった日常の使い方についても共有することができました。このようにして、花谷先生はクラス全員が授業で扱う課題を「自分事」として捉え、「対話」を通して考えるための土壌づくりを行いました。

<授業づくりをするうえで、授業者が大切にしたい考え>

この授業を「なぜ」するのか

➡「子供たちが出会うであろう困難を解決するために」

この授業で子供たちに「何を」考えさせるのか

➡「パソコンを使っていて、困った時にどうするのか」

「どのようにして」考えさせるのか

➡「動画の登場人物の気持ちをきっかけにして」

※今回のDC教育の授業に限らず、あらゆる教育活動において、「なぜ」・「何を」・「どのようにして」の3つの視点から考えることを大切にしている。

「デジタル・シティズンシップとこども見える知る リアルゼミ IN 大阪」花谷先生の授業実践報告より

② 授業の流れ(1) 「パソコンの良いところと悪いところを考える」

次に、「パソコンを色々なことに使っていて、とても便利だと思うんだけど、良いところってどんなところ?」「こんなところはあまり良くないかなあ、と思うところはどんなところ?」ということについて、近くの人と意見を出し合った後に全体で共有しました。

子供たちからは、良いところは「わからないことをすぐに検索できる場所」、悪いところは「バグったり、フリーズしたりする場所」などの意見がでました。「パスワードを入れた後にバグったりする…」という声に、「パスワードをちゃんと入れないと開いてくれないことは良いところ?悪いところ?」と先生が問います。すると、子供たちからは「誰か知らない人が勝手に入るから良くないんじゃない。」「パスワードは他人に教えてはいけない大切なもの」という意見が返ってきました。

子供たちは自分たちで「パスワードはパソコンの良いところ」ということに気づき、情報セキュリティについても学ぶことができていました。



③ 授業の流れ(2) 「困った時、パニックになった時はどうしたらよいか考える」

動画教材では、登場人物もパスワードを忘れて、よくわからない画面が出てきたりして、パニックになる場面があります。子供たちも登場人物の困った気持ちに共感していました。「今まで困ったことは他になかった?」と聞くと、知らない人から変なメールが来たというこわい経験をした子も…。そこで、困った時はどうしたらよいか考えました。

<子供たちから出た考え>

- ・大人の人に声をかける
- ・(パソコンを使うことを)やめる
- ・「や・は・た行動*」をする

※ いじめ予防授業で学んだ内容の発言がありました

- や⇒「やめて」と言う
- は⇒(その場から)はなれる
- た⇒助けをもとめる

<子供たちの授業のまとめ>

“じぶんの”パソコンとじょうずにつきあうには?
「大切に使う」・「ルールを守る」・
「悪いところを気にしながら使う」 など

子供たちは、授業の中で対話を通して“じぶんの”パソコンとのじょうずなつきあい方を考え続けました。そして、最後には自分なりの答えを持つことができました。

Topic
国の動向

~「させない・触れさせない」指導の情報モラル教育からデジタル・シティズンシップ教育へ~

内閣府が作成した Society5.0 の実現に向けたロードマップの中で、「デジタル・シティズンシップ教育推進のためのカリキュラム等の開発」が必要な施策として挙げられています。また、次期学習指導要領の改訂の検討においても、デジタル・シティズンシップ教育を各教科等で推進することを重視とあり、今、そして未来のデジタル社会を生きる子供たちに必要な教育であると考えられていることから、今後さらに普及していくことが予想されます。

3. 実現に向けたロードマップ 【政策1】子供の特性を重視した学びの「時間」と「空間」の多様化<施策・方向性>
課題、必要な施策・方向性、実施体制③

課題・ボトルネック	必要な施策・方向性	具体の検討・実施体制	担当省庁
急速に進む子供たちを取り巻くデジタル社会において、「フィルターバブル」現象をはじめ、その他デジタル社会の負の側面を最小限にするための知識・理解が必要だが、「させない、触れさせない」指導の情報モラル教育」に留まっているとの指摘もなされ、コンテンツや教育手法も不足している。	自分たちの意思で自律的にデジタル社会と関わっていくためのデジタル・シティズンシップ教育を充実させるため、カリキュラムの基準の提示や教職員研修の在り方など、教育委員会や学校への支援を実施する。また、 <u>次期学習指導要領の改訂の検討においても、デジタル・シティズンシップ教育を各教科等で推進することを重視</u> 。	情報を主体的に捉え、何が重要かを主体的に考え、見いだした情報を活用する力である情報活用能力の育成について、好事例の発信など、教育委員会・学校における取組を支援する。 次期学習指導要領の改訂に合わせて、情報活用能力のさらなる育成を図るための検討を行う。	★文科省 経産省

「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」内閣府 総合科学技術・イノベーション会議(2022年6月2日)

担当省庁が文部科学省であることから、中央教育審議会の議論に影響を与える可能性が高いと考えられています。

【編集後記】

この授業で子供たちは「デジタル機器との上手な付き合い方」を学びましたが、私たち大人は日々それを意識して過ごしているのでしょうか。デジタル社会に生きる善き市民となれるよう、日々の対話を通して今一度 DC 教育について子供と一緒に考えてみたいと思いました。
(文責:盛園)



HP
(ホームページ)