

～教育の情報化～

新学習指導要領では、情報活用能力(プログラミング的思考やICTを活用する力を含む)は、言語能力や問題発見・解決能力と同様に学習の基盤となる資質・能力と位置づけられ、その育成のためにICTを活用した学習活動の充実が求められています。

湘南学園小学校がICT活用の視点を踏まえ「主体的・対話的で深い学び」に向けて、どのような授業づくりを行っているかを紹介したいと思います。

6年生 総合

“世界・社会を考え、地域にムーブメントを起こそう！”

SDGs Movement Project

体験や Case Study を通して、そこで出会った「人」の考え方や価値観、生き方に接し、その触れ合いの中から、自らできる具体的な行動を考え、地域の中に「ムーブメント」を起こしながら、次世代に引き継いでいかれる方法を見出していく。その過程の中で、どんな状況でも自分で考え、意思決定し、行動していくことができる“人間力”を育てていく。

【1時間目】 SDGsって？

ロゴから連想される、17のゴールについて、みんなで考えてみる。

「17」のうち、自分の興味があるゴールについて考える。

なぜ、興味があるのか考えて、ロイロノートで提出する。



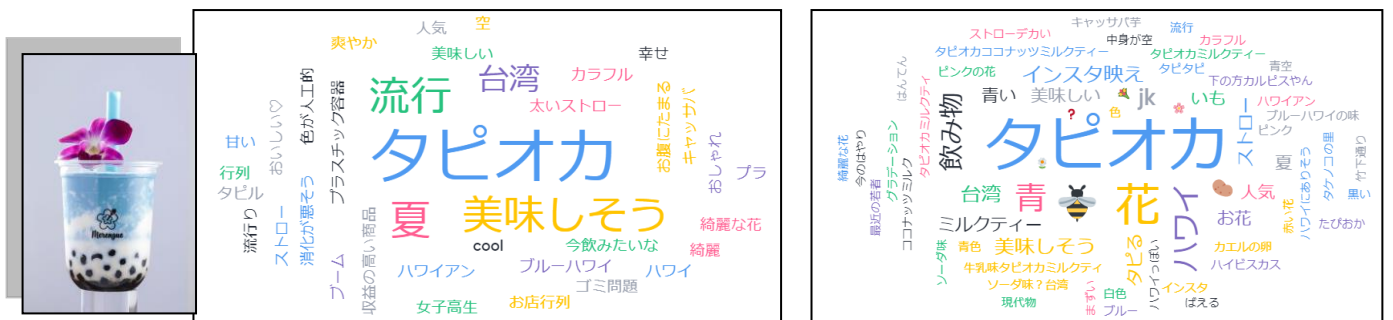
【2・3時間目】 2030SDGsゲーム

2030SDGs公認ファシリテーターである中村容さんによって、SDGsゲームを行い、ゲームを行うことで、世界で起こっていることを体験する。

子ども達は、「世界」と「自分」が繋がっていることを実感した。「メディア」の授業の時間を使用し、自分で興味があるSDGsテーマを選び、iPadを使いながら、情報収集も行った。

【4時間目】 写真イメージからディベートへ。

リアルタイムに投票結果を確認できる「mentimeter」を使用。保護者も授業参加。写真を見て、そこからイメージできるキーワードを挙げていく。





【5時間目】 「何が問題か」を考える。



写真を見て、3枚の写真から感じる事、思うことを「何が問題か？」というテーマの元、考えていく。

【6時間目】 Case Study 型授業

これまで考えてきた内容を踏まえつつ、子ども達の創造力を使って、問題解決型授業をおこなった。片瀬江ノ島にある「チャバディ/Chabadi」というタピオカショップの店長に授業協力をお願いし、「ビジネス idea コンテスト」を行う。『プラスチック・環境問題を考えて、タピオカをどのように販売すれば良いか提案して欲しい』との依頼を受けた。授業見学者には、その議論・提案を聞いてもらい、その場で、グループへの投票をしてもらった。

優衣さんからの依頼

環境問題を考えて、タピオカの販売を、どうすればよいかアイデアがほしい

僕たちの問題
→ 優衣さんの課題

ビジネス idea コンテスト

9 環境と社会課題の解決を促す

14 海の豊かさを保つ

12 つくる責任 つかう責任

17 パートナシップで目標を達成しよう

わかりやすく
ていねいに
見やすく
愛をもってレポートする

ビジネス idea コンテスト

商品をよく見せるには？

こんな技術があれば！

容器の工夫は？

やっばり、プラスチックが いいのでは？

売れないとダメ

ねだんをどうする？

タピオカの食べ方は？

ゴミを出さない工夫は？

みんながハッピーになるために

お店のオリジナルマークみたいなものを、書いたガラス容器を作って、使いまわし性にすれば良いと思う。
myコップを持ってくるようにする。
ストローは食べれるようにすれば良いと思う。



- 1、コップを持参する
- 2、コップを持参したら割引
- 3、ストローを紙製にする
- 4、自然に還るプラスチックをつくる
- 5、myストローを持ってくる

①このゴミ箱を色々な場所に設置すればいい。

②この紙をカッパにはる。



【7～9時間目】 ビジネスコンクールの資料作り

上記のような資料を作成。その後、子ども達のビジネスコンクールの企画書をお店スタッフと共に投票。その結果の発表をしてもらった。

【10時間目～11時間目】

① バリ島の Case Study

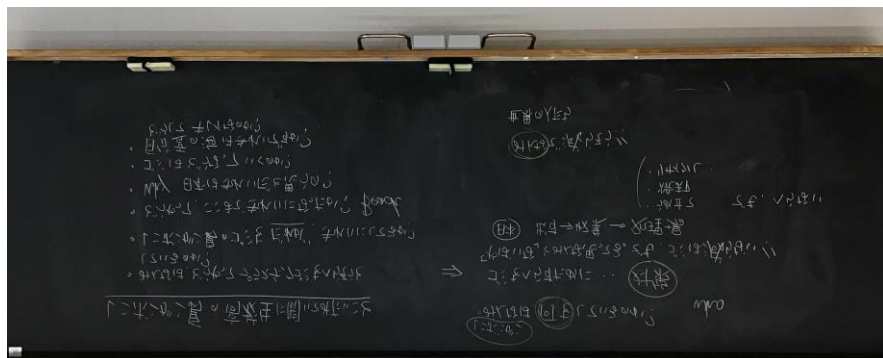
「湘南」というブランドを、世界に誇りを持ってアピールでき、世界中の人たちを“おもてなし”できるよう、バリ島の Case を考える。

【12時間目】 バリ倶楽部 篠沢佐助氏との LIVE 相互授業

バリ島の Case Study を行う。Google ハングアウトを使用し、LIVE でバリ島と繋いで授業をおこなった。レンボンガン島を Case Study として、「ゴミ問題」を一緒に考えていく。

【13・14時間目】

【湘南学園小学校から高校生への質問】



【15時間目】 篠沢佐助氏の協力の下、レンボンガン島の高校1年生との LIVE 交流

Google ハングアウトを使用し、ビデオ通話でレンボンガン島の高校生達と繋いで授業。バリ時間10:00- 12:00がレンボンガン島での授業なので、バリ時間10:40- 11:15で実施。

【16～18時間目】

レンボンガン島の高校1年生との LIVE 交流をうけて、誰に？何を？どう？アピールするのが良いかを考えて行く。誰に伝えれば良いか。

小泉環境大臣・地域の人(住んでいる市民、学生、お店、サーファー、ビーチクリーンしている人)

企業・藤沢市長・藤沢市議会・県・ゴミを捨てる人・社会に影響がある人

アピール方法

YouTube・駅でのアピール、呼びかけ・ポスター、チラシ(公共の場所、病院の待合所、電柱)・

6年生の授業のようすは、学びブログからも見ることができます。

<https://www.shogak.ac.jp/elementary/teacher/87709>

2年生 生活

“ダンゴムシの動きをプログラミングしてみよう！”

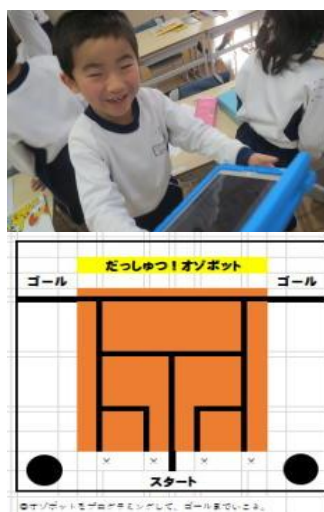
「脱出！ダンゴムシ迷路」

4月の春探しの時に、学びの森でたくさんのダンゴムシとワラジムシを見つけました。連休明けに再びダンゴムシたちを学びの森で捕まえて、「脱出！ダンゴムシ」をしました。ダンゴムシやワラジムシには交替性転向反応という習性が見られます。動物に見られる行動に関する習性のひとつで、右に曲がった後には左、左に曲がった後は右にとジグザグに進みます。その習性を利用して、迷路を作成しました。

思った通りに脱出する様子を見て、同じ迷路をロボットが同じように脱出出来ないかと考えました。

それは、メディアの授業で使っていた「オゾボット」というプログラミングロボットです。見た目が「ダンゴムシ」に似ているので、子どもたちが思いついたようです。

同じ迷路でプログラミングを行いダンゴムシと同じ動きをしたときに、子どもたちから歓声が上がりました。



2年生の授業のようすは、学びブログからも見ることができます。

<https://www.shogak.ac.jp/elementary/teacher/65568>

休校期間中の「オンラインを活用した学びの支援」について

湘南学園小学校は、本学園で学ぶ全ての児童のために、オンラインを活用した学びと活動の継続・充実を行っています。日常の授業でも使用している「ロイノート」を使い、自宅にいながら児童を含めた家庭と学校との双方向の活動を展開しています。

① Web 授業のための受講環境整備支援

学習環境充実のため、iPad を希望者全員に貸し出します。環境面のサポートも電話やメールで対応します。

② オンラインツールを活用した支援

双方向の学習が可能となる「ロイノート」を中心に、プリントや、操作に関するマニュアル関係は、学園 HP の特設ダウンロードページから入手できるようにしました。今後は、ZOOMなどを用い、生活リズムも考慮に入れた学習支援に取り組んでいきます。

③ 児童への心身面のサポート

外出自粛の不自由な生活が続く、学園生の皆さんの心身の健康状態を保つため、「保健室特設サイト」を開設しました。



湘南学園小学校

SHONAN GAKUEN ELEMENTARY SCHOOL

