

子どもが学びを「選択」できる環境をめざして

— Google ツール活用研修から —

大阪大学医学部附属病院分教室

1 はじめに

感染症拡大以前から、学校のネットワーク環境などが整備され、来るべき時代に備えていたが、感染症拡大の影響で、学校教育における ICT 機器活用は図らずも加速した。デジタルコンテンツも充実してきており、さまざまな教科でそれらを活用して指導する教員も増えてきている。しかし一方で、子どもたちが操作することを大切に考え、授業を進めている教員はどれだけいるのだろうか。

現行の学習指導要領「総則」によれば、言語能力や情報活用能力、問題解決能力などの学習基盤や現代的な課題に対応する能力を、教科を超えた視点で育成するためとある。言語を用いて、思考・判断・表現する活動と同じように、情報活用能力を学習基盤と捉えているのである。情報活用能力とは、学習活動において情報を得たり整理したり発信したりする能力である。自身の気持ちを言葉や文章で伝えるためには、基礎としてひらがなやカタカナ、漢字、アルファベットなどの字を覚えて書く力が必要であるのと同様に、欲しい情報を検索・選択・収集し、調整して真意が伝わるように発表するためには、コンピュータの起動や安全なパスワード管理、撮影した写真の共有、正確なタイピング、データを表やグラフで分かりやすく表現するといった基礎的な力が不可欠なのである。情報活用能力の醸成はコンピュータの使用に限定されるものではないが、保存や共有などの機能は、情報の収集・整理・活用を効率的に行う上で役立つ。

今回の報告は、夏季休業中に実施した研修「授業における Google システムの活用」をまとめたものである。研修では、情報活用能力にアプローチするため、子どもたちが端末に触れる環境づくりをめざした。また、環境づくりの方向性として、子どもの主体性を育むために、自身が学びを「選択」できるように整えたいと考えた。

使用するプラットフォームは、大阪府教育庁が府立学校に教育用グループウェアとして採用した Google Workspace 内のアプリケーション、classroom である。

2 概要

研修名	授業における Google システムの活用
日時	2023 年 8 月 28 日（月）10 時 00 分～11 時 30 分
場所	本校多目的ホール
参加教員数	当校教職員 12 名
目的	classroom を活用し、子どもの学びをサポートすることができる
めざす姿	<ul style="list-style-type: none"> ・授業で使用する教材や動画を子どもと共有できる ・子どもが学びを「選択」できる環境を設定できる

II 校内研修

3 内容

(1) 研修内容

	内容
導入	1-1 本研修の目的・めざす姿 1-2 子どもたちに求められる情報活用能力 1-3 子どもたちの主体性は「選択」から
実践	2-1 classroomを見本通りにつくろう (「授業」作成、「割り当て」、URL、YouTube 動画、作成ファイルの共有方法) 2-2 オリジナル classroomをつくろう (担当している教科、学年を想定して作成)
発表	3-1 オリジナル classroomを紹介しよう (2-2 で作成したものを、一人一人が紹介) 3-2 フォームでアンケートに答える

(2) 実践と発表の様子、アンケートから

実践編では、classroom の使い方に慣れるため、参加者自身がパソコンを操作して、動画 URL や教材ファイルを共有する方法を学んだ。その後、担当している教科や学年を想定して classroom を組み立てた。普段の授業で使用しているデジタルコンテンツや、子どもと共同作業できるドキュメント教材を作成し共有するなど、それぞれの教員が工夫して組み立てることができた。休憩後に、組み立てた classroom について、それぞれが工夫したポイントを発表することができた。

アンケートの自由感想では、今後の授業に活用していきたいと感じた教員が 7 名いた。発表編で、いろいろな教員の活用方法を知ることによって、様々なアイデアを浮かべることができたと考えられる。また、すぐには難しいだろうが、自分でいろいろと試してみたいと感じた教員が 2 名いた。多くの教員は端末を活用して教材を作成しているが、クラウド環境での授業設定に慣れていない教員もいる。今後は、クラウドの理解を進めるとともに、「共有」して共同作業の場を設けることで子どもたちの協働が促されること、また他者参照できるため子ども同士での学び合いが生まれることなど、実際の子どもの姿を動画等で分かりやすく例示し、教員間で共通認識を育むことが必要である。

4 まとめ

本研修では、教員が子どもたちの学びを支援する方法の一つとして、classroom の活用を提案した。そのために、実際に端末に触れ、classroom を操作する時間を充実させた。具体的には、子どもたちと教材ファイルや動画 URL を共有する方法、子どもが学びたいことを「選択」できる環境づくりのために、振り返りノートや漢字の筆順、タイピングなどのデジタルコンテンツをあらかじめ classroom に割り当てておく方法である。

前述の通り、さまざまなデジタルコンテンツが授業で活用されている。classroom を活用してそういった教材を整理し、子どもが「選択」できるようにしておけば、子どもの前

Ⅱ 校内研修

で教員が端末に入力し、必要なコンテンツを改めて探したり動画のコマーシャルを見たりする等の時間がなくなるだろう。

classroom の活用は一つの例に過ぎないが、子どもが端末を操作して、検索・整理・活用できるようにしたり、学ぶコンテンツを選択できたりする環境を整えておくことは、子どもたちの主体性を引き出す重要なポイントといえるのではないだろうか。

参考資料：

- ・平成 29 年、平成 30 年、平成 31 年告示：学習指導要領「総則編」
- ・文部科学省「学習の基盤となる資質・能力としての情報活用能力の育成」
https://www.mext.go.jp/content/20201002-mxt_jogai01-100003163_1.pdf
(令和 6 年 1 月 30 日引用)
- ・佐藤和紀（信州大学教育学部准教授）
「1 人一台端末を活用した個別最適な学びと協働的な学び～GIGA 時代の新たな学びを考える～」(令和 5 年 4 月 26 日オンライン講演) より