

第1学年 中学校技術科 学習指導案

奈良教育大学附属中学校
教諭 葉山 泰三

1. 単元名 情報の技術 ― 情報技術を活用し、国際教育問題を学ぶ ―

2. 単元の目標

- ・ 実践的・体験的な活動を通して、生活や社会で利用されている情報の技術についての基礎的な理解を図る。そして、それらに係る技能を身に付け、情報の技術と生活や社会、環境との関わりについての理解を深める。(知識・技能)
- ・ 生活や社会の中から情報の技術に関わる問題を見だし、課題を設定する。次に、その解決策を構想し、作品制作等を通じて解決策を具体化する。そして、その実践を評価・改善しながら、課題を解決する力を養う。(思考・判断・表現)
- ・ より良い生活や持続可能な社会の構築に向けて、適切かつ誠実に情報の技術を工夫し創造しようとする実践的な態度を育成する。(主体的に学習に取り組む態度)

3. 単元について

(1) 教材観

本実践は、学ぶ機会を失った人に、教育の機会を提供するために日本ユネスコ協会連盟がESDプログラムとして行っている途上国への教育支援活動「世界寺子屋運動」の国際支援を推進するリーフレットをコンピュータで制作する授業である。リーフレット制作を通して、子どもたちは、途上国の厳しい教育現状について詳しく学び、今の自分たちにできることについて深く考え、さらに「情報活用能力」や「表現力」、「デジタルデザイン能力」、「プレゼンテーション能力」、「社会にはたらきかける力」等の育成を図ることができる。

この学習は、「情報の技術」の学習とESDプログラムを、融合させた総合学習型教育プログラムであり、授業のみならず、総合学習としても展開することが可能である。さらに学習内容は、グローバルな視点で持続可能かつ幸せな未来社会を創っていく力や姿勢を育む構成にもなっている。

(2) 生徒観

一般的に児童・生徒は、世界には経済的に厳しい国があり、教育を十分に受けることができない子どもが多く存在することを、メディアなどからの情報等で漠然とではあるが知っている。ただし、大事な問題であると認識しながらも、その詳細について学習した経験のある生徒は少ない。また、情報発信のために、コンピュータを有効活用した本格的な資料作成を行った学習経験のある生徒も少ない。そのため、本教育プログラムのように、ESDと「情報の技術」の学習内容を融合させることは、生徒達の学習意欲・関心を高める上でも非常に有効な学習方法となりうる。

(3) 指導観

本授業プログラムにおいては、「情報の技術」の学習で活用するコンピュータの学習内容を深めていく上で、ESDの内容（国際教育支援等）を盛り込み、学習意欲や学ぶ目的意識をより高め、コンピュータを用いた作品制作の学習効果を向上させる工夫を加えている。

本校では、カンボジア現地へ教員が取材に赴いて作成した自作教材を用いて、より効果的に学べる工夫も加えているが、一般的には、ユネスコから提供される教材やユネスコのホームページ上にある教材を有効活用するとよい。いずれにせよ、指導する教員が途上国の状況について詳しく事前学習しておくことが、学習効果をより高める上で大変重要なポイントになってくる。

(4) ESDとの関連

①学習を通して主に養いたいESDの視点（見方・考え方）

途上国の厳しい教育の現状について詳しく学び、持続可能な社会を創る上で、教育の持つ重要性、教育を支える環境を整える必要性に気づく視点を養う。さらに、問題解決に向けて行動を起こす大切さにも気付く視点を養いたい。

②学習を通して主に養いたいESDの資質・能力

途上国の厳しい教育現状の改善に向けて深く学ぶ中で、持続可能な未来社会の創出に向けて、グローバルな視点も持ちながら、主体的かつ積極的な行動を具体的に起こしていく資質・能力を養う。

③学習で変容を促すESDの価値観

持続可能な未来を創り上げていくためには、問題について学ぶだけに止まらず、問題解決に向けた具体的な行動を起こすことこそが最重要、という価値観への変容を促したい。そして、その根幹を支える教育の大切さにも気づかせ、学ぶ姿勢の変容も促したい。

④達成が期待されるSDGs

SDGsとの関連においては、「1. 貧困をなくそう」「4. 質の高い教育をみんなに」「10. 人や国の不平等をなくそう」の3つの目標に、しっかりと繋がっている。そして、これらの目標と絡めながら深く学び、問題改善に向けて、「今の自分にできることは何か」などの具体的な提案も考え、SDGsの理念に沿った学習が展開できる。

4. 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
①コンピュータ等の情報端末を有効に活用しながら途上国の教育問題について深く学んでいる。 ②問題解決に向けて、より実践的な技能や知識を身に付けている。	①より良い作品を制作する上で、そのための手法を的確に判断できる。 ②どのような文言や表現方法を作品に盛り込むとよいかについて、深く思考することができる。	①途上国における厳しい教育の現状を深く学び、その改善に向けた策を主体的に考案できる。 ②積極的な学習活動や問題解決に向けた行動を起こすことができる。

5. 単元の指導計画（全5時間）

次	主な学習活動	学習への支援	評価・備考
1 現 状 を 知 る	<ul style="list-style-type: none"> 途上国の教育の厳しい現状について学び、厳しい現状を知る。 学んだことを、パソコンを活用してまとめる。 パソコン教室のLAN（Local Area Network）システムを活用して意見発表や意見共有を行い、他者の意見からも学ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習効果を高める動画や資料の活用（ユネスコのホームページに様々な情報有。） カンボジア現地で撮影した動画や写真を用いて制作したオリジナル教材を活用 途中に、クイズ的な質問も交えながら、子ども達の意欲や関心を高める。 パソコン教室のLANシステムを活用し、各自の意見の発表や共有を効果的に行っていく。 	情報端末を有効活用しながら途上国の教育問題について深く学んでいる。
2 調 べ る	<ul style="list-style-type: none"> 途上国の教育の厳しい現状について、詳しく調べてまとめる。 パソコンを活用して、情報を効率よく収集していく。 調べた問題点をパソコン教室のLANシステムを活用して発表し、情報共有しながら、お互いに学び合う。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習効果を上げるためにコンピュータを有効活用する。（インターネットやLANシステムの活用） グループを編成し、共に学び合える協働学習を行う。 	情報端末を有効活用しながら途上国の教育問題について深く学んでいる。
3・4 制 作	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータを活用し、ユネスコ世界寺子屋運動を推進するリーフレット制作を行う。 他者の意見も参考にしながら、作品のブラッシュアップを繰り返す。 	<ul style="list-style-type: none"> 作品制作を効率よく進めるための資料などを提示。 お互いの作品への意見交換をさせながら、ブラッシュアップを効果的に行わせる。 	問題解決に向けて、作品制作に意欲的に取り組んでいる。
5 ま と め	<ul style="list-style-type: none"> これまでの学習や制作を通して学んできたことをまとめ、発表し、お互いに意見交換も行いながら、学びをより深める。 途上国の教育問題の改善に向けて、自分達ができることを主体的かつ具体的に考える。 この学習におけるESDやSDGsとの関わりについてまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータを用いた効果的なまとめ方や発表方法を指導する。 学習効果を上げるためにコンピュータを有効活用する。（LANシステムの活用） ESDやSDGsの理念の実現に向けて、本学習が主体的かつ具体的な行動に繋がっていくように導いていく。 	問題解決に向けて、主体的かつ具体的な発案をし、行動を起こしている。

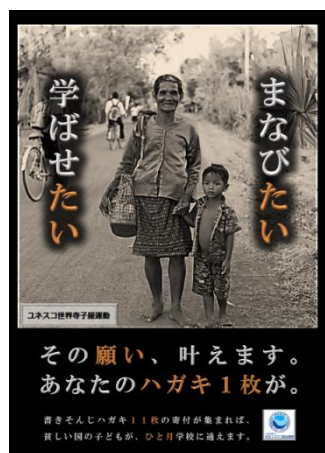
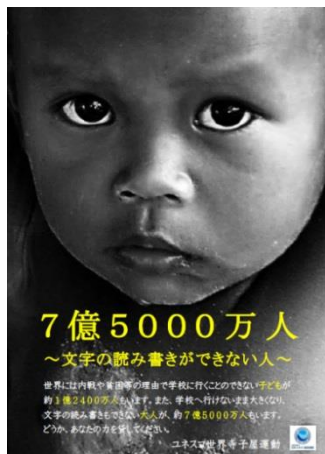
6. 成果と課題

本実践の大きな成果の一つとしては、生徒達が高い意識を持ち、大変意欲的にリーフレット制作に取り組んでいることである。その結果、この教育プログラムに参加するユネスコスクールが集う全国リーフレットコンテストにおいて、本校の生徒は毎年のように入賞している。勿論、生徒達はコンテストの入賞を目的としているわけではないのだが、熱心に作品制作に励むので、自ずと情報活用能力も高いレベルまで向上する相乗効果が生まれている。

さらに、この授業の影響で、途上国現地でより深く学びたいと希望する生徒が現れてきている。その生徒達は、高校に進学した際にユネスコ主催のカンボジアスタディツアーに応募し、高い選考倍率をも突破してカンボジアでの研修を積み、帰国後、ユネスコの様々な活動にも積極的にかかわり活躍している。このような生徒達の変容の事実からも明確になっている高い教育効果こそが、この教育プログラムの大きな魅力である。

また、コロナ禍で海外研修が中止になってしまった際に、この授業で学んだ生徒が、オンラインでのカンボジア研修をユネスコに提案し、なんと実現に漕ぎ着けた、という驚くべき成果も生まれている。まさにESDの理念を体現させたような事例である。

課題としては、この授業の実践ノウハウの共有を、より多くの学校で図っていくことが挙げられる。



生徒が制作した作品の一部