

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	山口 千晶	学校名	堺市立上野芝小学校
実施学年	3年生	教科	社会
单元名	工場ではたらく人びと		

《学びを深めたいポイント》

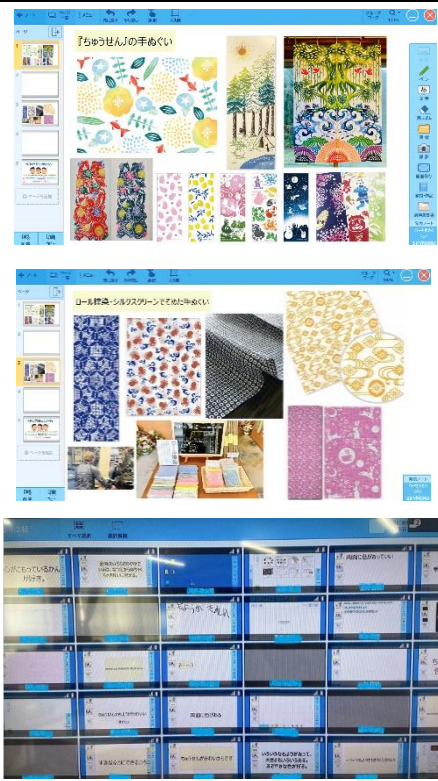
地域の伝統工芸品である注染染めの良さを知り、その工場で働く人が「手ぬぐい」と「注染」の技術を未来へ残すために様々な工夫をしながら働いていることを知る。そのうえで、伝統的な注染の良さ・手ぬぐいそのものの良さを子どもたちの言葉で表現させ、他者の感じ方・考え方に触れながら学ばせたい。

《SKYMENU 活用のポイント》

発表ノートに「注染」の手ぬぐいと機械で染めた手ぬぐいの写真を乗せ、それぞれの良さを子どもたちにコメントさせる。

コメントしたページを画面一覧で児童機に表示し、「多いコメント」「いいなと思うコメント」「なるほどな!」と感じるコメントを発表させ、自分と異なる感じ方にも触れさせ、注染・機械染めそれぞれの良さを感じさせる。

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導 入	てぬぐいの染め方について、方法とその技法の名前について、前時の学習をふりかえる		
展 開	注染のてぬぐい・機械染めのてぬぐいの写真を載せた発表ノートを配布し、それぞれに対して「いいな!」と感じたことをコメントさせる。 それぞれのてぬぐいに関して感じたことを、交流しどんなコメントがあるか発表する。 教科書・動画を見て、染職人の仕事の工夫について知り、職人の意手ぬぐいに対する思いをまとめる。		まずは一人でそれぞれのてぬぐいの良さを考えコメントを記入する。 はじめは画面一覧で全員の画面を提示機に投影。その後全員の意見が出そろったタイミングで児童機へ投影する。それによって、自分の考えを必ず1つは書こうとする姿勢が生まれるとともに、児童は友だちの意見と見比べたり、参考にしたりしながら学習に参加することが出来る。 コメントを発表させる際には「多い意見」「自分と似ている意見」「なるほど!と思った意見」を話させることで、自発的には発表できない児童の意見が吸い上げられたり、自分の意見に自身がなかった児童も発言出来たり、どの児童も安心して参加できる環境を作ることがでる。

ま と め	学習したことについてふりかえる		ふりかえりの観点を同じノートに記載しておくことで、手元で確認しながらふりかえりを行うことが出来た。 評価の基準もあらかじめ載せておいたので、写真に撮ったノートを「みんなの作品」で見合い相互評価することもできる。
-------------	-----------------	--	---

《実践を振り返って》

この授業中に活用した SKYMENU の機能は、シンプルに発表ノートと画面一覧のみである。画面一覧を大型提示機に投影するだけでは、手元の端末で別の作業を続ける児童もいて、しっかり話を聞くことや、積極的に参加すること、どこか学びを自分事につけない児童がいること等がこれまでの端末活用の課題であった。しかし、この授業での活用では、はじめは大型提示機に学習者の画面一覧を投影し、その後児童機に投影するという方法をとった。提示機に投影されている間に、自分の意見をコメントしなければ、手元の端末に投影された際に学習の様子が残らない。そして各自の端末に画面一覧が投影されると別の作業を行うことが出来なくなり、必然的に手元の画面で友だちの学習した内容を確認することができた。この操作によって、どの児童も自分事として学習に取り組もうとしている様子を感じ取ることができた。

また、みんなの意見を交流する際、自然と児童が自分以外のコメントを読む姿が印象的であった。『どうしてそのコメントを読んだの？』とたずねると、『自分では感じなかったことだし、言葉（表現）がいいなと思ったから』と答える児童がいた。また、振り返りにも【自分は〇〇だと思ったけど、友だちの考えを見てそんな風に考えることもできるんだ。私は注染のてぬぐいが好きだけど、機械で染めた手ぬぐいにも良さがあることが分かった。】といった内容が見られた。自然と自分の考えと他者の考えを比較し、認める姿が見られたことに感動した。少しの工夫で子どもたちの学び方を変えることが出来ると実感することのできた授業になった。