

## ネットワークの活用による子供たちの学びあう力の育成

～ 学習コンテンツを媒介にした中学生と高校生の交流により学習意欲と自己肯定感を高める ～

兵庫県立神戸甲北高等学校 松本 吉生

1. アメリカ国立訓練研究所 (National Training Laboratories) が発表した「ラーニングピラミッド：学習定着率の高低をあらわした図」では、どのような手法を使うと学習定着率が高くなるのかを示しており、学習定着率は、最も低い講義 (5%)、読書 (10%) から、最も高い定着率は「他人に教える (90%)」であるとしている。このことから、中学生から教科の学習内容についてテーマをもらい、高等学校の生徒が自らの学習体験をふまえて学習コンテンツを作り、オンラインで中学生と共有する授業を行った。
2. 身に付けさせたい「話す力」「聞く力」
  - (ア) 中学生の質問を受け止めて理解する力
  - (イ) 自らの学習体験をもとに中学生にわかりやすい説明をする力
  - (ウ) 他者の作ったコンテンツを評価して作者に伝える力
  - (エ) 作ったコンテンツに対する他者から評価を受け止め修正する力
3. 身に付けさせたい「話す力」「聞く力」の育成を可能とする言語活動
  - (ア) 協力校の中学生から出された「高校生の先輩に教えて欲しいこと」を読んで理解する。
  - (イ) 自分が説明できる学習テーマを見つけて調べ学習を行う。
  - (ウ) 動画のコンテンツにするためのシナリオを作る。
  - (エ) 説明のためのスライドを作成する。
  - (オ) スライドを提示しながら自分の言葉で説明して動画を作る。
  - (カ) 「レビュアー」と「プロデューサー」の役割を決めて互いにコンテンツを評価する。
  - (キ) 完成した動画を中学生に公開して評価を得て自らの学びを修正する。
4. 評価方法
  - (ア) 「コンセプトシート」の内容
  - (イ) 「レビュアーシート」の内容
  - (ウ) 完成した動画コンテンツ
5. 単元計画  
教科名「社会と情報」  
単元名「デジタル情報と情報の活用」(高等学校1年生)  
ねらい 学習コンテンツを作成する活動を通してデジタル情報の特性を理解し、情報活用能力を高める  
教材名 改訂版高等学校「社会と情報」(数研出版)

- (1) 1時限
  - ① 交流学习の説明
  - ② コンテンツの公開ポリシーと著作権について説明
  - ③ 「作者」「レビュアー」「プロデューサー」の役割を説明
  - ④ スライドショーから動画を作成するプロセスを説明
- (2) 2時限
  - ① 中学生から出された「学習テーマ」リストを検討し自分が作るコンテンツを選択
  - ② 「レビュアー」と「プロデューサー」をクラスの友達に依頼
  - ③ 作成するコンテンツのストーリーを「コンセプトシートにまとめる
- (3) 3時限
  - ① 動画コンテンツの特徴を生かす観点を説明
  - ② スライド作成における技法を説明
  - ③ 動画データにエクスポートするテストを行い「テスト動画」をフォルダに提出
- (4) 4時限
  - ① データベースに動画のタイトルやレビュアー等の情報を登録
  - ② 「テスト動画」の相互チェック
- (5) 5時限～8時限
  - ① コンテンツの作成
  - ② 「レビュアー」によるレビュー
- (6) 9時限
  - ① 動画の完成と提出
  - ② 「プロデューサー」による最終チェックと動画の修正
- (7) 10時限
  - ① 学習動画の相互評価
  - ② 「振り返りシート」の記入







