



情報教育を学ぶ

昨日26日(月)は、校内研修で市教委から、宮津氏をお招きし、情報教育について教えていただきました。まずは、プログラミング教育について学びました。プログラミング教育の目的は考える力、すなわち思考力を身に付けることです。これは、プログラミングを行う能力そのものではなく、国語や算数などの科目、日常生活、社会に出た後などあらゆる場面で生かすことのできる汎用的な能力です。プログラミング的思考は、論理的思考・創造性・問題解決力など様々な要素から成り立ちます。宮津氏から、子供たちの実生活の中でも、掃除の仕方の過程の例を示していただきました。掃除の仕方を細かく作業ごとに分け、順序立てて考え、結論を導き出し、実行するというプログラミン的思考の在り方をわかりやすく説明していただきました。説明の後、教員自身がプログラミングに触れるということで、タブレットにも導入されている「Viscuit」というアプリを体験しました。このアプリは、子供のプログラミング入門にも適しています。教員一人一人が描いたイラストを動かしたり、「Viscuit」の機能を生かして、教科等にも生かせるゲームを作ったりして、それを共有しました。教員が柔軟な思考で授業に生かせるゲームを作る姿に感心しました。最後に、宮津氏からは、SNSに関するトラブルや、いじめ・不登校を防ぐためには、「イメージをする力×SOSを出す力(受ける力)」が必要だと教えていただきました。本校で取り組んでいる道徳教育は、まさに今の自分や相手の心をイメージし、しっかりと考えて行動に繋げることができるので、様々な問題への未然防止に有効であると手応えを感じました。今回の学びを今日からの教育活動に生かしたいと思います。



タブレットの活用について

文科省の調査(令和4年8月時点)では、全国の小中学生で端末の持ち帰りについて、「ほぼ毎日」と答えたのは小学校が26.1%、中学校では31.3%となっています。OECDが実施した調査では、日本の子供たちは海外と比較して、家庭での余暇でICTを活用する割合は高いのですが、ゲームや動画視聴など、学習とは直接関係の少ない活用状況となっています。一方で、家庭で学習に必要な情報を検索したり、調査したことをまとめたりするなど、学習でICTを活用する頻度は他国と比べて極めて低い結果でした。今後は、子供たちが自分で判断して、情報端末を持ち帰り、自分で学習内容や学習方法を決定するなど、主体的な学びの中で活用していくことが求められます。本校でも、音楽のリコーダー演奏や、調理の様子などを家庭で撮影した動画を教員に提出して、学習成果を評価することなどが先進的に取り組まれてきました。他にも、複数の教科で、「できるところから」始めています。子供の主体的な学びにつながる活用が進むように、教師が伴走者となって支援していくことが今後も求められます。ここにも子供たちには、「イメージをする力」が必要となってきます。