

主体的対話的で深い学びの授業をめざして ～教えることで理解が深まる「学習コンテンツ」の作成～

兵庫県立神戸甲北高等学校 主幹教諭 教務部長
Microsoft MVP Data Platform 松本 吉生

1. はじめに

文部科学省が示す新しい学習指導要領の考え方には、「どのように学ぶか」という観点において「主体的・対話的で深い学び(アクティブ・ラーニングの視点からの授業改善)」が重要とされ、その具体的な姿として「深い学び」「対話的な学び」「主体的な学び」の3つが示されている¹⁾。これらの学習には、コンピュータやインターネット、情報機器を活用することが効果的である。このことから筆者は、「社会と情報」の授業で「学習コンテンツの作成」を課題として授業を行った。

2. 授業の目的

「深い学び」では、「精査した情報を基に自分の考えを形成したり、目的や場面、状況等に応じて伝え合ったり、考えを伝え合うことを通して集団としての考えを形成したりしていく」こと、「対話的な学び」では、「あらかじめ個人で考えたことを、意見交換したり、議論したり、することで新たな考え方に気が付いたり、自分の考えをより妥当なものとしたりすること」、「主体的な学び」では、「学ぶことに興味や関心を持ち、毎時間、見通しを持って粘り強く取り組むとともに、自らの学習をまとめ振り返り、次の学習につなげる」こと、などが例としてあげられている¹⁾。

「教えることは二度学ぶことである」は、フランスの哲学者ジュベールの言葉だと言われる。受身の学習では、理解したつもりになっていても、実際にはそうできていないこともあるが、誰かに教えるときに、理解が曖昧な部分や考えがまとまっていない部分に気付くことができる。「理解を深める近道は人に教えることである」と言われるのはそのためである。

生徒はみな興味関心を持つ分野は異なり、それぞれ得意なことと苦手なことがある。主体的な学

習に取り組むには、興味関心の持てること、得意なことを題材にするとうい。そこで本授業では、「社会と情報」の「情報の活用と表現」の内容として、動画の学習コンテンツを制作する課題を通じて、自分が興味関心を持つテーマを深く学び整理し、他者と協力し自らの考えを修正することを行いながら、情報機器を活用してまとめ、動画や音声を編集する力を身に付けることを目的とした。

3. 学習コンテンツのテーマ設定

筆者は、これまでもプレゼンテーションや動画作成の授業をしてきたが、「自分でテーマを決める」ことは意外に難しい。そこで、テーマ設定において中学校の協力を得て、「高校生の先輩に教えてほしいこと」を中学生から出してもらおうこととした。

集まったテーマは80件あり、「五段活用、上一段活用、下一段活用などの見分け方」、「元禄文化や桃山文化の違い」などの具体的なものから「テスト前などの数学の勉強の仕方」、「単語を簡単に覚える方法」など勉強方法を知りたいというもの、「どうしたら音程をはずさずに歌えますか」、「サッカーのドリブルのコツ」など経験を問うものなど、中学生らしい質問が並んだ。この中から本校の高校生が自分で説明できるテーマを選ぶことで、コンテンツ作成のモチベーションを上げる効果を期待した。

4. 対話的な学びにおける役割分担

「対話的な学び」を実現するため、生徒に次の3つの役割を与えた。

- ・作者
- ・レビュアー
- ・プロデューサー

すべての生徒は「作者」であり、ひとり一本以上の学習コンテンツを作成する。作成にあたって、「レビュアー」と「プロデューサー」の役割をクラスの他

の生徒に依頼する。「レビュアー」は、コンテンツの作成途中で企画や途中生成物をレビューし意見を述べる役割をする。作者は、レビュアーの意見を参考にしながら作成したコンテンツを修正するが、自分の考えと異なっていれば受け入れなくても良いとする。「プロデューサー」は、コンテンツについて最終的に作者とともに責任を持つ立場とし、プロデューサーが納得できなければ作品は公開できない、その場合は理由を作者に説明しなければならない、とした。生徒は「作者」であると同時に、クラスの誰かの「レビュアー」であったり「プロデューサー」であったりするが、「レビュアー」と「プロデューサー」は複数の友達から依頼されることもあり、誰からも依頼を受けないこともある。

5. 活用するアプリケーション

動画作成で活用するアプリケーションは主に次の4つである。

- ・ Microsoft PowerPoint(スライド作成)
- ・ Paint.NET(画像編集・フリーソフト)
- ・ Audacity(音声編集・フリーソフト)
- ・ Shotcut(動画編集・フリーソフト)

全体の流れは、PowerPointでスライドを作り、ヘッドセットを使って自分の声をプレゼンテーションに記録して動画で書き出すこととした。素材として画像編集が必要ならPaint.NETを使う。動画になったものを編集するにはShotcutを使い、音声トラックだけを作って差し替えるにはAudacityを使う。これらの使い方は、生徒が互いに教えあうこととし、教師は最小限の説明に絞ることとした。

6. 授業計画

授業は次の計画で実施した。

(ア) 概要説明

学習コンテンツ作成の概要、コンテンツの公開ポリシーと著作権、「作者」「レビュアー」「プロデューサー」の役割、スライドショーから動画を作成するプロセス、などを説明する。

(イ) プランニングと役割分担

「学習テーマ」のリストを見て、自分が作るコンテンツを選択し、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。「レビュアー」と「プロデューサー」をクラスの友達に依頼する。

(ウ) コンテンツ作成の技法を説明

スライド作成における技法、動画コンテンツの特徴を生かす観点、などを説明し、パワーポイントのスライドから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」を提出する。

(エ) コンテンツの作成

「コンセプトシート」を元にスライドを作成し、必要に応じてレビューを行う。

(オ) 動画の完成と提出

プロデューサーによる最終チェックをし、必要ならコンテンツの修正を行う。作者と意見が平行線になったときは、教師が仲裁に入る。

(カ) 学習コンテンツの公開

プロデューサーによって公開を認められたものを、協力校の中学生が視聴できるようにする。

7. 成果と課題

自分の得意な分野を教えるということが動機づけになり、生徒たちは積極的に学習活動に取り組めた。アプリケーションの使い方も互いに教えあう場面が見られ、教師からの説明はほとんど必要がなかった。レビュアーの役割も効果的であり、活発な意見交換が行われた。課題としては、安易にインターネットの画像などをスライドに使うことが多くみられたのだが、著作権について厳格にすると、作成途中で水を差すことになると考え、著作権に対する指導を徹底することができなかったことがある。

8. おわりに

今年度は初めての試みであり、中学校の協力もあって教科横断型のテーマ設定となった。次年度からの新学習指導要領では、「情報Ⅰ」の内容について互いにテーマを出し合って高校生向けの学習コンテンツを作り蓄積すること、著作権についての学習を深め、一般公開できるコンテンツ作成を目指すこと、などを行いたいと考えている。

参考文献

- 1) 文部科学省、「新しい学習指導要領の考え方ー中央教育審議会における議論から改訂そして実施へー」。
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/_icsFiles/afiedfile/2017/09/28/1396716_1.pdf
 (2022年3月22日取得)