

ICT夢コンテスト 実践事例応募用紙

※この応募フォーマットはホームページよりダウンロードしてください。

類似のコンテストに入賞歴の無い事例が対象です。有無を右欄に記入ください。	無し
--------------------------------------	----

この実践事例は下の要素の何々を含んでいますか。該当する項目の左に ● を記入してください。複数選択可です。

<input type="checkbox"/> 効果的な授業	<input type="checkbox"/> 児童生徒の資質・能力向上	<input type="checkbox"/> 教員研修	<input type="checkbox"/> ICT活用指導力向上
<input type="checkbox"/> 校務の情報化	<input type="checkbox"/> 保護者や地域への情報発信	<input type="checkbox"/> ICT環境整備	<input type="checkbox"/> ICT活用サポート
<input type="checkbox"/> ICT活用推進	<input type="checkbox"/> 学校運営・管理	<input type="checkbox"/> 保護者や地域による学校支援	<input type="checkbox"/> 地域での児童生徒学習支援
<input type="checkbox"/> 学校行事	<input type="checkbox"/> 通級指導教室・特別支援学級	<input type="checkbox"/> その他 ()	

学校又は団体名 (実践時)	東大和市立第二中学校		
団体種 (校種、NPO 等)	中学校		
応募者 <small>氏名漢字、職名、氏名カナ、学校又は団体名(実践時) 上記と異なる場合のみ記入</small> ※連名での応募も可	応募者※1 高田 裕行	教諭	タカダ ヒロユキ
	連名者 (3名まで)		
学校や団体への所属年数(応募者)	9	ICT夢コンテストの参加を含む応募回数(応募者)	1

実践事例タイトル ※40文字以内・半角カタカナは不可	SDGs×プログラミングで考える世界・地域・自分の未来		
実践の特長 (先進性、普及性) のどちらか一つ選択 ※どちらかといえば該当すると思う方の項目の左に●を記入	<input checked="" type="checkbox"/> 先進性	<input type="checkbox"/> 普及性	

下記項目は改行せずに記入をお願いします。自由記述ですが審査の参考としますので、必ず記入(なければ“特に無し”)をお願いします。

教科もしくは分野	総合的な学習の時間
対象者 (学年・他)	中学校1年生
教科の単元 (わかる場合のみ記入 複数可)	総合的な学習の時間 全般
実践場所 (遠隔、PC 教室、体育館等)	各教室 体育館
実践時期	2020年8月から2021年3月
活用した ICT 機器、教材、環境等	タブレット PC PC 教育版マイクラフト (教材) プロジェクター等

アンケートをお願いします。アンケート企画運営の参考にさせていただきます。
本コンテストをどのようにお知りになりましたか。● を記入してください。複数選択可です。

	案内ポスター	前から知っている	教育委員会からの紹介	上司や友人・所属団体からの紹介
<input checked="" type="checkbox"/>	案内チラシ	事務局メール	ニュース媒体から	<input checked="" type="checkbox"/> JAPET&CEC ホームページより
ご意見				

- ※1：連名の場合、「応募者」は自ら実践し自ら事例を執筆したご本人とし、かつ事務局からの直接の連絡先としてください (実践の際の監修者や上司、自治体・学校等の協力者などを「応募者」とはしないでください)。
- ※2：連絡先住所は、事務局からの郵送物を受け取れる住所をご記述ください。また、E-mail 及び電話番号は、事務局から連絡を取らせていただけるものをご記述ください。
- ・応募事例に、図や写真を組み込むことでより実践が分かりやすくなるようにしてください。
- ・フォーマットの変更はしないでください (実践内容部分も2段組にせず、1段組のまま記述してください)。
- ・参照URL、QR コードの使用は不可です (応募書類以外の情報は審査対象外です)。
- ・表紙記述1頁と実践事例内容記述2頁以内、計3頁以内で纏めてください。それ以上は受理できません。
- ・実践事例の記述はMS明朝 11 ポイントのフォントを使用してください、また46文字/行を目安としてください。

①SDGs について学習し、②地域住民との「対話」（未来会議）を通してSDGs の視点から東大和の魅力と課題を分析し、③「SDGs が達成された東大和」というテーマで、1人1台端末でプログラミングを活用し、マイクラフトで「まち」を作る。④それらを東大和市教育長に提案するとともに、学習成果をチラシにまとめ地域住民に発信した。1年間（50時間）を通して実施され、外部講師は70名、東京新聞、読売新聞、JCOM など複数メディアでも報道され汎用性のあるICT活用のモデルになった。

(1) ICT活用の目的とねらい

VUCA と呼ばれる変化の激しい時代においては「主体性・協働性・創造性」といった21世紀型スキルの育成が急務の課題となっており、それらの育成にはICTの活用が必要不可欠である。また、新学習指導要領で示された「持続可能な社会」の実現に向けて、本校では1人1台のタブレットを活用して総合的な学習の時間でSDGs とプログラミング学習を取り入れた教育実践を展開した。具体的には、教育版マイクラフトで「SDGs が達成された東大和市」を学習の中心テーマとし、マイクラフトで未来の「ありたいまち」の姿を表現した。ICTを活用することで、生徒は創意工夫したり、職員と協働したり、ものづくりの楽しさを実感でき、デジタルツールを最大限に生かして表現活動を行うことができたと考える。

(2) 実践の特長・工夫（先進性があるか または普及性があるか）

本実践は「地域住民との「対話」（未来会議）を通し、SDGs の視点から東大和市の地域の魅力や課題を分析し、マイクラフトで持続可能なまちづくりをシミュレーションし、教育長に提案する」というねらいのもと、「ICTの活用」「地域住民との対話」「生徒同士の協働」「社会への発信」をテーマに実施された。授業の概要は以下の通りである。

【①SDGs を学習する】

SDGs についての基本事項を学習後に、途上国との関わりをカードゲームを通して学びました。また青年海外協力隊や JICA 研修員から途上国の生活や文化についてお話をいただき、私たちの生活が世界の当たり前でないことを理解しました。さらに東大和市役所ゴミ対策課、高齢対策課の方々から自分達の地域で取り組んでいるSDGsの実態を教えてくださいました。その後、私たちの生活で優先的に解決できるSDGsについて話し合い、ランキングをつけ自分たちにできることを全員で共有しました。



SDGs ランキングを考えている

【②地域住民を学校に招いて、SDGs の視点で東大和の魅力と課題を分析する「未来会議」を実施】

生徒自身が「招待状」を作り、総勢40名の地域住民の方々が学校へ来校しました。SDGs の視点から「東大和の魅力と課題を考える」をテーマとし、ワールドカフェ形式で地域住民の方々と一緒に話し合いました。生徒・保護者・地域住民・教師が一体となりSDGsを軸に様々な視点から「対話」を通して地域の未来を考える有意義な時間になりました。



地域住民の方と話し合いをしている様子



話し合いの記録



未来会議 in 東大和
「未来のあたりまえをつくる」
10月31日(土) 9:50~11:40

生徒作成の招待状

【③マイクラフトで「SDGs が達成された東大和市」を作る】

マイクラフトを活用して「SDGs が達成された東大和を作ろう」というテーマで授業を実施しました。基本的な動作の確認やプログラミングの知識、技能について学習した後に、未来会議での知見を生かしてマイクラフトで「SDGs が達成された東大和市」を作りました。タブレット1台を生徒は3人1組で使用し、アイデアを出しながら協働と対話を繰り返して学習に取り組みました。例えば、通学路にある銭湯をLGBTの人々が快適に利用できるように従来の男湯、女湯だけではなく、それ以外に個室の銭湯やLGBTの方々が気軽に入れる銭湯を作成し、SDGs5番ジェンダー平等の実現を目指しました。その他にも太陽光発電によって走る自動車などSDGsの視点から東大和市を創造しました。完成後はクラス発表と学年発表を実施して優秀班を投票で決定しました。



マイクラフトでまちを作る様子

LGBTの人々に配慮された銭湯

太陽光発電で走る車

【④教育長や地域住民に発信する】

投票によって選ばれた学年1位、2位のグループがマイクラフトで作成した「SDGs が達成された東大和市」を東大和市教育長に発表しました。教育長の他にも教育指導主事や地域振興課の方々も参加しました。さらに報道機関としてJCOM、読売新聞、東京新聞などの取材を受けました。また発表後には1年間の学習成果をまとめた新聞記事を作成し、市役所などで地域住民の方々に配布をしSDGsの達成を呼びかけました。



教育長に学習成果を発表している様子

(3) 実践の成果 (子どもたちや教員はどう変わったか、絆の深まりは見られたか等)



クラス発表をしている様子

毎授業後に生徒に振り返りアンケートを実施し、認識の変容を追跡し分析しました。すると特に「他者と協力して持続可能な社会を作っていきたい」という項目は、マイクラフトの授業を境に上昇傾向にあり、最終的には117名のうち、95%から97%が肯定的な評価をしました。学習初めと比較すると20%以上の上昇が見られました。これはICTの活用により、生徒が社会の問題を当事者として捉え、他者と協働しながら主体的に学習をすることに意義を見出した証拠だと思います。また普段授業に集中ができない、勉強が苦手な生徒が他の班員をリードし、積極的に学習に取り組み、自信をつけたことからICT活用が生徒の可能性を引き出す1つの手段になり得ることがわかりました。さらに地域住民40名が授業に参加した影響もあり、その後の活動にも興味を示してくれる方が多く、新聞記事を作成し、配布した時も多くの方に声をかけていただき想いを共有できました。最後に教職員にも変化が見られました。Try and errorを繰り返して、失敗を重ねるごとにICTスキルを向上させるだけではなく、そこで得た知識を個人が自身の授業で生かす場面も多く見られたことから効果が様々な場面に波及し、好循環が生まれました。