

ひけつ6 明日の情報社会をささえよう じょうほう

(26) いろいろなアプリをためしてみよう

●テーマの背景、解説

スマートフォンの特徴の一つに、いろいろなアプリを組み込んで、自分のスマートフォンをカスタマイズすることがあげられます。ゲーム、趣味のアプリ、スマートフォンの機能を高めるための便利なアプリ、コミュニケーション・アプリ、学習アプリなど、多種多様にあります。

子どもたちはゲームなどのエンタテインメント系のアプリに関心を持つかもしれませんが、子どももの知的な好奇心を高めるためのアプリもたくさんあります。たとえば、実体験ができない宇宙、科学実験などのサイエンス系のアプリを使って学ぶと、新しい興味関心が広がっていくでしょう。

このエピソードでは、そういった知育アプリを使って学ぶことにより、知的な好奇心が広がり、将来科学者やゲームソフトの開発者に成長した主人公の姿が描かれています。

●事例等の紹介

スマホアプリを楽しもう

<http://www.sumaho-apps.com/>

●行動目標、学習目標

行動目標	<ul style="list-style-type: none">・役に立つアプリを使って、学習する。・さまざまなアプリの中から、自分に役立つかどうかを見きわめることができる。
学習目標	<ul style="list-style-type: none">・アプリを使って、楽しみながら学ぶことを知る。

●指導案

所要時間	学習活動	ファシリテーションの観点からの指導上の注意点	ネットリテラシーの観点からの指導上の注意点
導入① 3分	・アニメコンテンツのイントロムービーを見る。	・講師が自己紹介する。 ・イントロムービーを見せ、登場人物を紹介し、親近感を持たせる。 ・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。	
導入② 12分	・自己紹介用のワークシートに記入する。 ・グループごとに自己紹介する。 (名前、学年、好きなアニメ、インターネットをどのように使っているか、インターネットにつながる端末は何を使っているかなど)	・自己紹介用のワークシートに記入させ、参加者に自己紹介させる。 ・双方向のコミュニケーションを行い、参加者それぞれの気づきや経験を元にして話を広げる。	・参加者のインターネットについての知識レベルを合わせる。
導入③ 5分	・どんなアプリがあるかについて、講師の説明を聞く。 ・どんなアプリを使っているか、どんなアプリを使いたいかを話す。	・学習会の目的を共有して、意識をそろえる。	・学習テーマは「いろいろなアプリをためしてみよう」であることを示す。
展開① 10分	【コンテンツを使った学習】 ・「いろいろなアプリをためしてみよう」のアニメコンテンツを見る。	・講師が音読する。 ・必要に応じて参加者がアニメの登場人物のせりふを読ませる。	
展開② 15分	【コンテンツの振り返り】 ・設問に答えながら、自分だったらどのように行動するかを考える。 ・どんな選択肢を選んだか、その理由をグループで話し合う。	・将来の自分のキャリアのことを考えて、今どのような行動をとったらいいかを考えさせる。ワークシートに記入させる。	・ためしてみたいアプリについて、子どもたちが感じていることを引き出す。
休憩 (10分)			
展開③ 5分	【解説】 注意ポイントを学ぶ。	・解説ページを確認しながら、学んだことを共有する。 ・解説ページの項目を音読させる。	・注意ポイントを解説する。
展開④ 20分	【ディスカッション】 ・アプリの選び方をワークシートに記入する。 ・グループで、アプリの選び方について話し合う。 ・アプリをどのように役立て、使いたいかを話し合う。 ・発表する。	・子どもの意見、アイデアをみんなで共有する。	・学習に役立ち、生活が便利になるアプリについての情報をシェアする。
まとめ 5分	【まとめ・振り返り】 ・日常生活の中で、アプリをどのように役立てるかを振り返る。	・山本家スマホのひけつを確認する。 ・振り返りをするこで、感じたことや気づきを定着させる。	・学習したことを日常生活の中で生かすように促す。 ・「ネット社会を生き抜くカーインターネットを使いこなす6つのひけつ」を予習・復習するように促す。

●講師シナリオ案

テーマ	講師シナリオ案	発問のポイント
導入① (3分)	<ul style="list-style-type: none"> ・皆さん、こんにちは。私は、〇〇です（自己紹介する）。今日は〇〇と呼んでください。よろしくお願いします。 ・これから「ネット社会を生きる力ーインターネットを使いこなす6つのひけつ」という教材を使って学習します。（画面を見てください。「アニメ教材をはじめる」をクリックすると、教材インデックスが表示されます。） 6つのひけつは、「ルールを守ろう」「ネットと上手につきあおう」「自分の身を守ろう」「情報を上手に発信しよう」「コミュニケーション上手になろう」「明日の情報社会をささえよう」に分かれています。今日は、ひけつ6「明日の情報社会をささえよう」の「いろいろなアプリをためしてみよう」という教材を使って進めて行きます。 ・ではここで、皆さんと一緒に学習するキャラクターを紹介しましょう。 ・Dr.山本は、主人公の山本ショウくんの30年後の姿で、科学者になっています。 ・すどっちは、Dr.山本が生み出したロボットで、時間を行き来することができます。 ・それでは、イントロムービーを見てみましょう。 ・今日の学習に登場するのは、山本ショウくんです。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教材全体の構成を説明する。 ・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。 ・アニメコンテンツの登場人物を紹介し、親近感を与える。
導入② (12分)	<ul style="list-style-type: none"> ・次は、みなさんに自己紹介してもらいます。 ・自己紹介用のワークシートを用意しました。ここに名前、学年、好きなアニメやキャラクター、インターネットをどのように使っているか、何を使ってインターネットにつなげているかなどを記入してください。 ・また、この学習会で呼んでもらいたい名前を名札に書いてください。（ワークシート記入 2分） ・書けましたか？ ・それでは、自己紹介をお願いします。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自己紹介をもとに双方向コミュニケーション。 ・インターネットとどんな関わり方をしてしているかを対話しながら引き出す。
導入③ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・さて、最初にお話ししましたが、今日の学習のテーマは「いろいろなアプリをためしてみよう」です。 Q みなさんは、アプリを使っていますか？ Q どんなアプリを使ってみたいですか？ ・今日は、どんなアプリがショウくんの関心を引きつけたのかを見ていきましょう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のテーマを明確にする。

<p>展開① (10分)</p>	<p>【コンテンツを使った学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> これからアニメを見ていただきますが、テーマに沿ったエピソードが出て来ます。 それでは早速アニメを見てみましょう。(アニメコンテンツを見せる。) 登場人物は、山本ショウくんです。 いかがでしたか？ 次は皆さんがショウくんのせりふを読んでみてください。すところは私が担当します。 アニメーションの最後に、選択肢が出てきます。自分だったらどんな行動をとるか、主人公になったつもりで考えてください。 ワークシートを配ります。あなたがショウくんだったらどうするかを記入してください。(ワークシート記入 5分) 	<ul style="list-style-type: none"> 講師が字幕を音読する。 参加者がせりふを読み、参加意識を高める。 ワークシートを配布する。 参加者がワークシートに記入しているかどうかを確認する。
<p>展開② (15分)</p>	<p>【コンテンツの振り返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> あなたがショウくんだったら、どのように行動しますか。 (3つの選択肢を表示する。) 3つの選択肢はこの通りです。 自分だったらどんな行動をとるか、選択肢を選んでください。 そしてなぜそれを選んだのか、その理由をワークシート2に記入してください。(ワークシート記入 3分) <p>Q 皆さんはどの選択肢を選びましたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①を選んだ人? (挙手) ②を選んだ人? (挙手) ③を選んだ人? (挙手) 意見が分かれましたね。 <p>Q ではまず、①を選択した人の意見を聞いてみましょう。</p> <p>Q ②を選択した人の意見を聞いてみましょう。</p> <p>Q ③を選択した人の意見を聞いてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> どの選択肢を選んでも、ショウくんはアプリのおもしろさを感じ、将来の科学者の道につながっていますね。 	<ul style="list-style-type: none"> どの選択肢を選んだのかを挙手してもらい、尋ねる。 子どもの回答に対して、まず受け入れる。
<p>展開③ (5分)</p>	<p>【解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> ではここで、今日の学習内容を、解説ページを見ながら整理しておきましょう。 ①ショウくんは、ネットでためになる学習用アプリを探して、科学系のアプリを使ってみたところ、科学に興味を持つようになりました。 ②ショウくんは、アプリについてネットで調べ、いろいろなアプリを試してみると、自分がどんなことに興味があるかがわかるようになることに気づきました。 ③いろいろなアプリを試してみて、学ぶ楽しさに気づきました。 それでは、解説ページをみなさんに音読してもらいます。 	<ul style="list-style-type: none"> 解説ページを開く。 参加者に音読させる。
<p>展開④ (20分)</p>	<p>【ディスカッション】</p> <ul style="list-style-type: none"> 次に、皆さんがどのようにアプリを選んで、使っているか、アプリを自分の勉強や生活にどのように役立てたいかについて、ワークシートに記入してください。(5分) 書けましたか。それでは、順番に発表してください。 	<ul style="list-style-type: none"> ワークシートを配布する。

ネット社会を生きる力
インターネットを使いこなす6つのひけつ

	<ul style="list-style-type: none"> ・(それぞれが発表する。) ・アプリは、ただ使って楽しいもの、知的好奇心をかきたてられるもの、勉強に役立つものなど、さまざまです。 ・皆さんの学習や生活、そして将来に役立つアプリを選ぶ目を養ってください。 	
<p>まとめ・ 振り返り (5分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・皆さん、いろいろな気づきがありましたね。 ・「ネット社会を生き抜く力ーインターネットを使いこなす6つのひけつ」というサイトには、他にもたくさんの教材があります。ひけつのタブをクリックすると項目が次々と出て来ますので、自分一人でも学習することが出来ます。ぜひ試してみてください。 ・これから皆さんが生きていく中で、職業を考える場面があると思います。そんな時は、今日の学習を生かしてインターネット社会を生き抜いて行ってくれたら嬉しいです。 ・以上で今日の学習会を終わります。ありがとうございました。 	<ul style="list-style-type: none"> ・山本家スマホのひけつを開く。