

## (29) 地域の問題を解決しよう

### ●テーマの背景、解説

子どもたちが地域が抱えている課題に関心を持ち、向き合っ、課題をどのように解決するかを考えることは、地域の活性化にとって大きな力となります。子どもたちは、地域社会の担い手です。都市部に学びに出たり、働きに出たりしたとしても、生まれ育った街に対する誇りを持っていれば、将来必ず戻ってきて、地域社会に貢献するはずで。

子どもたちが自分の得意なところを生かし、地域のために貢献する意識を持つことは地域社会の発展の支えとなります。とくに、地域の発展のためには ICT を活用するという視点は不可欠で。

### ●事例等の紹介

総務省

地域 ICT 振興に関する各種施策

[http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/top/local\\_support/](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/local_support/)

総務省

地域情報化の推進 事例紹介

[http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/top/local\\_support/ict/jirei/index.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/local_support/ict/jirei/index.html)

### ●行動目標、学習目標

行動目標	<ul style="list-style-type: none"><li>・ ICT を使って、地域の課題をどのように解決したらいいかを考え、行動できる。</li><li>・ 地域の課題を把握し、課題を解決するために ICT を活用することができる。</li></ul>
学習目標	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 自分が得意なこと、持ち味を生かして、身近なところで ICT を活用し、地域に貢献する意味を理解する。</li><li>・ 地域の課題があることを知る。</li></ul>

●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	・地域の課題を把握するためにICTを活用する事例について、講師の説明を聞く。	・学習会の目的を共有して、意識をそろえる。	・学習テーマは「地域の問題を解決しよう」であることを示す。 ・ICTを活用した地域振興の事例を紹介する。
展開① 10分	【コンテンツを使った学習】 ・「地域の問題を解決しよう」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。	・地域の活性化のために何ができるかを考えさせる。ワークシートに記入させる。	・地域の活性化のために何ができるかについて、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】 ・ICTを使った地域の課題の解決策にどのような方法があるのかを考え、話し合う。		・ICTを使った地域の課題の解決策を考えさせる。
まとめ 15分	【まとめ・振り返り】 ・日常生活の中で、どのように行動していくかを発表する。	・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力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
<p>導入① (3分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>これから「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」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。）</li> <li>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「地域の問題を解決しよう」という教材を使って進めていきます。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>それでは、イントロムービーを見てみましょう。</li> <li>今日の学習に登場するのは、山本ミサキさんと友だちのユイさんです。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教材全体の構成を説明する。</li> <li>参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。</li> <li>アニメコンテンツの登場人物を紹介し、親近感を与える。</li> </ul>
<p>導入② (12分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>次は、みなさんに自己紹介してもらいます。</li> <li>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。</li> <li>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）</li> <li>書けましたか？</li> <li>それでは、自己紹介をお願いします。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己紹介をもとに双方向コミュニケーション。</li> <li>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。</li> </ul>
<p>導入③ (5分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>さて、最初にお話ししましたが、今日の学習のテーマは「地域の問題を解決しよう」です。</li> <li>Q みなさんは、住んでいる街がどのような課題を抱えているかを知っていますか。</li> <li>A 知っている。知らない。</li> <li>Q どんな課題ですか。</li> <li>A 高齢化</li> <li>いろいろな問題がありますが、皆さんも地域社会の一員として、問題があることを知ったうえで、何ができるかを考えてみましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>学習のテーマを明確にする。</li> </ul>

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

<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"> <li>・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。)</li> <li>・登場人物は、ミサキさん、ユイさん、ショウくん、タクミくんです。</li> <li>・いかがでしたか?</li> <li>・次は皆さんがミサキさん、ユイさん、ショウくん、タクミくん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。</li> <li>・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。</li> <li>・ワークシートを配ります。ミサキさん、ユイさん、ショウくん、タクミくんにとって、何がよかったのかを記入してください。(ワークシート記入 5分)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講師が字幕を音読する。</li> <li>・参加者がせりふを読み、参加意識を高める。</li> <li>・ワークシートを配布する。</li> <li>・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。</li> </ul>
<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"> <li>・ミサキさん、ユイさん、ショウくん、タクミくんにとって、何がよかったのだったのでしょうか。一緒に考えてみましょう。</li> <li>・(3つの選択肢を表示する。) 3つの選択肢はこの通りです。</li> <li>・選択肢を選んでください。</li> <li>・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)</li> </ul> <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"> <li>・①を選んだ人? (挙手)</li> <li>・②を選んだ人? (挙手)</li> <li>・③を選んだ人? (挙手)</li> <li>・意見が分かれましたね。</li> </ul> <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"> <li>・この3つの選択肢はどれも正解です。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どの選択肢を選んだのかを挙手してもらい、尋ねる。</li> <li>・子どもの回答に対して、まず受け入れる。</li> </ul>
<p>展開③ (5分)</p>	<p>【解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・①ミサキさん、ユイさん、ショウくん、タクミくんは、インターネットを使って、生まれ育った街の課題解決について意見を交換し、インターネットでつながり合うことの大切さに気づきました。</li> <li>・②ミサキさん、ユイさん、ショウくん、タクミくんは、ネット上で、いろいろな考えを持った人と話し合うことの大切さに気づきました。</li> <li>・③ミサキさん、ユイさん、ショウくん、タクミくんは、人にとって話を聞いて、文章をまとめ、写真や映像をとって、サイトにアップして、発信することの大切さに気づきました。</li> <li>・それでは、解説ページをみなさんに音読してもらいます。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・解説ページを開く。</li> <li>・子どもに音読させる。</li> </ul>
<p>展開④ (20分)</p>	<p>【ディスカッション】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・次に、皆さんが住んでいる地域にはどんな課題があって、どのように解決したらいいか、自分なら何ができるかを話し合ってみましょう。(10分)</li> </ul>	

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"> <li>・いろいろなアイデアが出てきましたね。</li> <li>・それでは、課題解決のアイデアを発表してください。(10分)</li> </ul>	
<p>まとめ・ 振り返り  (5分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・皆さん、いろいろな気づきがありましたね。</li> <li>・「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。</li> <li>・これから皆さんは将来、生まれ育った街に住み続けるかもしれないし、街を離れて暮らすかもしれません。しかし、地域の発展のために自分ならば何ができるかを考えることは、とても大切です。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。</li> <li>・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。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・山本家、鈴木家のスマホのひけつを開く。</li> </ul>