

「附中タイム」の取り組み

1. 実践の概要

一昨年度より週に1時間、教科の枠を外し各教科・領域における「知」の構築の補完となるために「附中タイム」を実施している。第1学年については土台作りのため従来の学級のままローテーション授業を通年で実施、第2～3学年についてはより充実させるため前期後期制で生徒の選択による少人数学級を再編成して実施する。

今年度もそれぞれの担当者が持ち味を活かし「知」に迫る取り組みを行った。「附中タイム」をこのような形式にして4年目であるということもあり、思考力・判断力・表現力の向上やコミュニケーション力の育成を追求し、かつ系統性と階層性をもった質的に優れた授業実践をはかる。

本年度の「附中タイム」各講座（前期）

講座名	担当者
1 アイスブレイク！	森田
2 ディベートをしよう	吉田（昂）
3 サイエンス新聞を作り記事を共有しよう	内田
4 クラス選和歌集を作ろう	黒瀬
<hr/>	
1 新聞教材 ～附中生からの提案～	和田
2 パワーポイントでPR	平山
3 模擬裁判	南岡
4 文芸バトル	吉田（裕）
5 「敷き詰め図」をかいてみよう！	砂田
6 暮らしの中の数学	谷
7 必勝法	中西
8 ガラス作り	中塚
9 Life is PASSION	武田
10 ものづくり	松山
11 やってみよう、国際理解教育！	小野木
12 オーストラリア研修旅行	柴田・石川

本年度の「附中タイム」各講座（後期）

講座名	担当者
1 新聞教材 ～附中生からの提案Ⅱ～	和田
2 写真とキャプション+音楽で動画作成	平山
3 模擬裁判	南岡

4 文芸バトル	吉田（裕）
5 ザ・デザイン（切り絵&黄金比キャラクター）	砂田
6 本当に安全やマナー守れていますか？	谷
7 ガラス作り	中塚
8 Life is “PASSION”	武田
9 ものづくり	松山
10 自分のお気に入りの布で小物を作ろう	西山
11 英語の絵本を作ってみよう！	柴田
12 カナダ研修旅行	小野木

2. 成果と課題

従来の教科の枠にとらわれることなくそれぞれの担当者が持ち味を活かし、各教科・領域における「知」の補完と成り得る豊かな取り組みを行えることがこの附中タイムの利点ともいえる。また、一斉講義型の授業スタイルという概念を無くし、グループワークや話し合い活動等を積極的に取り入れることにより、思考力・判断力・表現力の向上やコミュニケーション力の育成等に一定の成果がみられた。

しかし、授業の持ち時間数により、すべての教科・領域においての実施が困難であることと、担当教師の過重負担となりがちであることがここ数年の課題としてあがっていた。来年度以降は附中タイムとしての取り組みを全面的に見直し、IB ワールドスクールとしての認定に向けて、IB プログラムの補完と成り得る運用を考えていきたい。

1. ねらいと内容

【ねらい】

アイスブレイクとは、①不安や緊張を氷にたとえ「硬い氷をこわす、溶かす」意味。②心をやわらかくし、和やかな雰囲気づくりをすることが基本。③初対面の場面に限らず、会議などの場で議論が活発になる事である。近年コミュニケーション能力が大切とされている。本授業では社会人の研修でもよく使われているアイスブレイクの例を多数あげ実践することにより、「場の空気を溶かす」体験をすることによって、コミュニケーションの重要性を理解する事をねらいとした。

実践内容に関しては以下の通りである。

【内容】

- 1 限目：資料・パワーポイントをもとに「アイスブレイク」について学習する
- 2 限目：「アイスブレイク」を体験後、班別で「アイスブレイク」を作成する。
- 3 限目：実践を含めた発表会①
- 4 限目：実践を含めた発表会② ①②で評価アンケートを実施

2. 成果と課題

【成果】

「アイスブレイク」という言葉を知っている生徒は少数であったが、体験した事のある生徒はほぼ全員であり、「アイスブレイク」の意義を理解している生徒が非常に多く、学習に対して非常に意欲的であった。1 限目、アイスブレイクとは社会人の研修でよく実践されておりコミュニケーションをとるには最適である事を示し、その後実践内容を中心とした学習を行った。2 限目では研修などで実践されているアイスブレイクを体験する事によって、「場の空気（雰囲気）を意図的に明るくする」事を学んだ。また班別（6～7人班）に分かれ、iPadを使用しながらワークシートを用いて、時間・ねらい等を話し合い、オリジナルのアイスブレイクを作成した。3・4 限目は発表会（担当班は説明などを含めた運営を行い、他の生徒は実践を行う）を行い、評価アンケートを実施した。生徒の意見からは「場の雰囲気をとくさすことの意味が理解できた」「将来、アイスブレイクを体験する時は、積極的に参加しようと思った」「普段接する事が少ない人とも話すことができた」などの意見があがった。

【課題】

- ・評価規準をさらに明確にする。
- ・実践場所を検討する。



(/)班	評価
・内容が工夫されていた	(A)・B・C
・発表が、的確でわかりやすかった	(A)・B・C
☆感想を書きましょう 2種類のゲームで工夫されていて楽しかった。 「メチャギントン」も「人間関係の探し」も面白かった。	

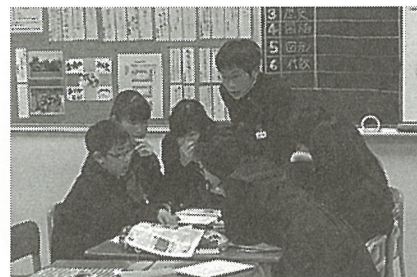
(6)班	評価
・内容が工夫されていた	(A)・B・C
・発表が、的確でわかりやすかった	(A)・B・C
☆感想を書きましょう 「ドーンじゃんけん」のアレンジされたゲームで楽しかった です。工夫が見られて。	

(4)班	評価
・内容が工夫されていた	(A)・B・C
・発表が、的確でわかりやすかった	(A)・B・C
☆感想を書きましょう 「人間知恵の輪」は、みんなと協力してとても 楽しめた。	

1. ねらいと内容

●ねらい

- ①現代の政治や経済に対する見方や考え方を養う。
- ②論理的思考力、よりの確な意思決定を行う能力を身に付ける。
- ③固定観念にとらわれず、多面的・多角的に考える能力を養う。



●内容（全4時間）

- ・ディベートについての説明と役割分担（1時間）
ディベートとは何かを知り、論題の提示と立論、反対尋問、反駁の役割分担を行う。
論題：「日本は成人年齢を18歳に引き下げるべきである。」
- ・ディベートに向けて準備（1時間）
新聞やインターネット、書籍から情報収集を行う。各役割について留意点を確認する。
- ・ディベートの実践と振り返り（2時間）
ディベートを行い、審判によるジャッジと講評を行う。

2. 成果と課題

本講座では、平成28年6月の選挙権年齢引き下げを受けて論題を設定した。授業後に行ったアンケート結果

【図1】からは、選挙を身近にとらえ、主権者意識が芽生えたことがわかった。本年度で3度目の実施となるが、やはりディベートとなると、グループで協力して取り組もうとする意欲が大きい。また、例年同様、論題について深い対話が繰り返され、生徒間で学び合う姿も多く見受けられた。【図2】

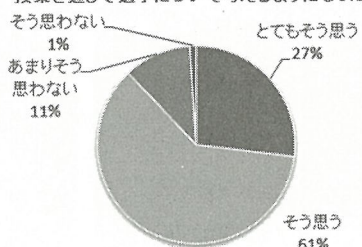
課題としては、以下の3点があげられる。最初に、「難易度の高さ」である。アンケート結果【図3】から、対象が1年生であったため、公民的分野に踏み込んで考えることは難しかったことがわかった。実際、ディベートを終えた段階でも日本国憲法や選挙制度の理解が進んでいなかった。このため、学習の段階を視野に入れて論題を設定する必要がある。

次に、「準備時間の確保」である。予測はしていたが、やはり立論の構築に膨大な時間を要した。これまでの実践と関連付けて考えると、深い議論を成立させるには最低でも3時間の準備時間を確保しておくことが妥当であると考えられる。

最後に、「メディアリテラシー」である。数班がインターネットの情報を鵜呑みにしてしまったり、立論をインターネットからそのまま引用したりしていた。このことから、インターネットを使用する際の注意点を前もって明らかにしておく、あるいはインターネットの使用を禁止するなど、メディアリテラシーを身に付けさせた上で資料収集にあたらせる必要がある。

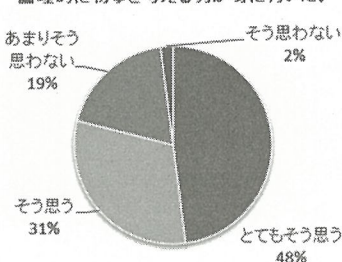
【図1】

授業を通して選挙について考えるようになった。



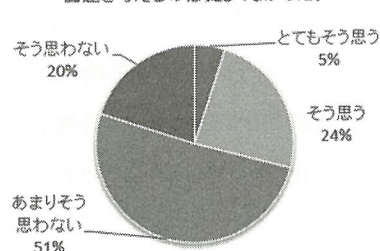
【図2】

論理的に物事を考える力が身に付いた。



【図3】

論題を考えるのは難しくなかった。



サイエンス新聞をつくり記事を共有しよう

教員名 内田 修一

1. ねらいと内容

○ねらい

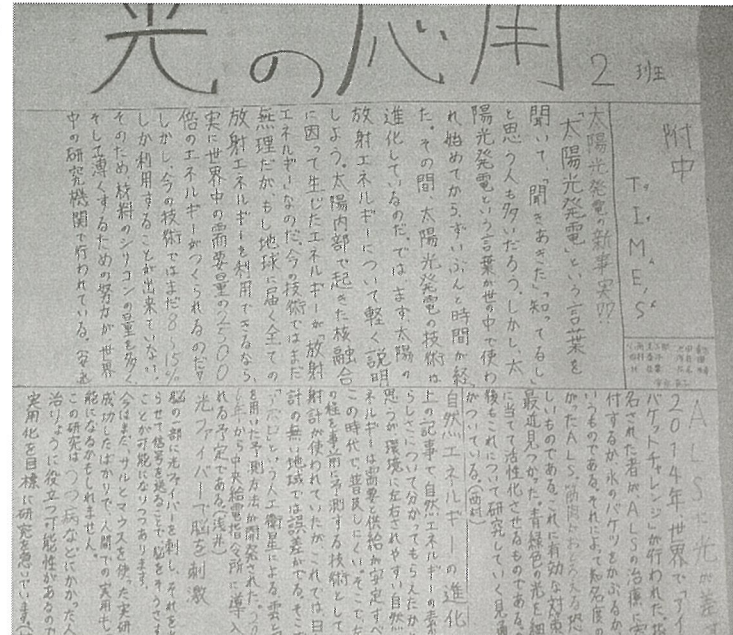
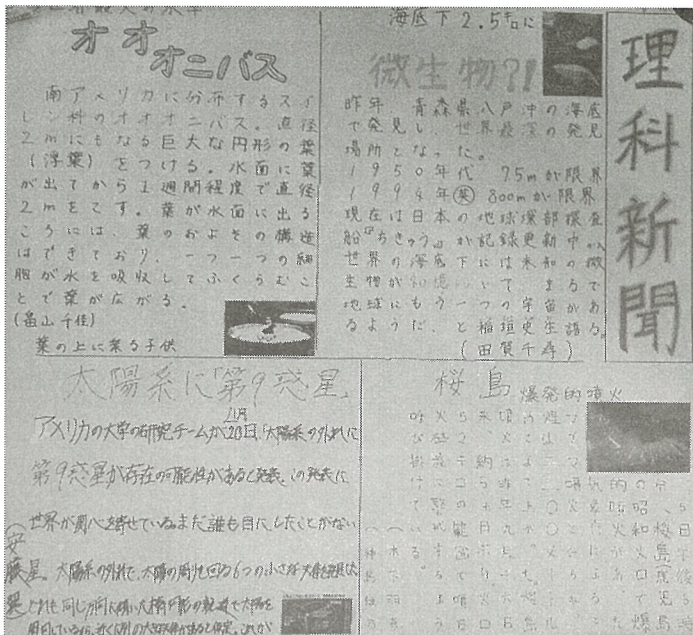
新聞や科学雑誌の記事を持ちより、班内で発表し、記事にまとめクラスで発表することで、最新の情報をクラス内で共有することができる。

また、最初は個人で発表内容をまとめ、次に班内で発表し内容をまとめ、最後にはクラス全体の前で発表することにより、より内容を深めるとともに、発表の技術も向上することができる。

生徒は自分の興味ある内容を、サイエンスカフェ的に気軽に科学を話題に友達と話ができることを期待した。

○内容（全4時間）

- ・雑誌・新聞の記事を個人発表用にまとめる。クラスの班内で説明し発表する。（1時間）
- ・記事を各班ごとに模造紙を使い、1枚のサイエンス新聞にまとめる。（2時間）
- ・作成したサイエンス新聞をもとに、各班ごとに説明・発表する。（1時間）



2. 成果と課題

最新の記事や中学生が興味を示す科学記事をクラス内で共有することができた。また、発表することで、自分が興味を持った科学内容について、より具体的に深く理解することができた。

授業時間内は気軽に科学についての話題が広がり、身近に科学が存在することを意識できたが、今後は授業時間内だけでなく、日頃から気軽に科学の話題が出てくるようにもっていきたい。

1. ねらいと内容

本当の豊かさとは何か、幸せとは何かを追い求めた。この社会にあふれる情報の中から有益な情報を取り出し、他の情報と比較や議論などによって思考を再構築する。それにより真実を追求する姿勢を確立することは、よりよく豊かに生きるうえで欠かせない力であると考えた。現代社会、これからの未来について新聞を情報源に自分の意見を構築・発信した。

2. 成果と課題

討論会・授業研究課題

- ・第6回討論会「集団的自衛権の是非」（附属池田は賛成の立場での発表）

日時…平成27年7月20日 会場…大阪市立咲くやこのはな中学校

参加校…附属池田中学校、島本町立第二中学校、茨木市立西陵中学校、他6校

- ・第7回討論会…「理想の選挙制度」（附属池田からは新選挙制度『年齢別選挙制度』の提案）

日時…平成28年1月15日 会場…大阪市立咲くやこのはな中学校

参加校…附属池田中学校、附属池田高等学校、私立追手門中学校、私立金光中学校、他9校

- ・第8回討論会…「TPPの是非について」（附属池田は賛成の立場での発表）

日時…平成28年3月20日 会場…附属池田中学校

参加校…附属池田中学校、神戸大学附属中学校、島本町立第二中学校、他11校

「附中タイム」の学習として言語活動が学び手にとって生き生きと充実したものにするためとした。すなわち、本単元は学び手にとって生きた実の場の言語活動を通して授業を確立していこうとする取り組みである。そのため、授業研究課題として身近な時事に焦点をあてることで、学び手が自らの課題を中心に情報の収集・再生産の活動や共働的な交流活動を行い、主体的に課題を追求し、解決していく過程を学習活動として組織することができた。

討論会は附属池田中学校と咲くやこのはな中学校の2校ではじまり4年目となる。加えて、私にとっては平成25年度全国社会科大阪大会での発表では、仲間との議論を通して練り上げる思考力と表現力を育成することをテーマに問題解決型授業の実践提案を学級として参加したこともその後の討論会をより充実させる大きな経験となった。

今年度の取り組みとして第7回討議会では、大阪府内の中学校十数校の生徒が参加し「理想の選挙制度について」をテーマに討論型授業を行う公開研究授業会（後援：大阪府公立中学校社会科教育研究会）を行った。「若者の意見を反映した『理想の選挙制度』を主題に解説と提案を行い、討議を進めた。授業は生徒たちで司会進行し、後半は市議会議員による「市議運営や議員の仕事」についての解説を聞き、学びを深めた。全体討議会では生徒らは選挙制度の仕組みや、自分たちの理想とする選挙の在り方について話し合い思考を高めた。今後の課題はこのような討論会を継続するためにも教員が転勤しても実践が継続されるような学習環境づくりであると考えている。

1. ねらいと内容

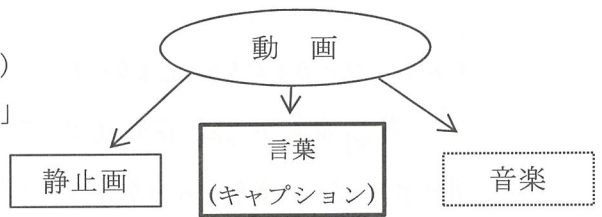
「ソーシャルネットワーキングサービス（以下SNS）と中学生のつきあい方」、あるいは「SNSの危険性」などということが教育の世界で頻繁に話題になる。大人の心配をよそに当の中学生は何歩も先まで進み、システムの隅々まで使いこなす。人気のあるアプリケーション「LINE」の機能「スタンプ」についてつい先日このような異なる受け止め方を耳にした。「言葉で伝わりづらい、微妙な雰囲気を出せてとても便利だ。」というものと、「対話をしている相手からスタンプが押されたら、これ以上は会話する気がないと、拒否された気がする。」いずれも10代の意見であるが、同じ表現の道具でもその受け止め方は正反対である。

この例からもわかるように、SNSをはじめとしたネット環境における様々な表現は手軽さ・多様性ともに拡大し続けているが、そこから発信される意味は決して社会的に広く承認されたものとはなっていない。ほんの少しのボタンの掛け違いで思ってもみなかった誤解が生じるような危うさの中で、盛んに人とつながろうとしているのである。

多様な表現の場に誰でも足を踏み込める今だからこそ、言葉そのものの持つ力を見つめさせたい。そして情報の送り手として、受け手（他者）を意識し、言葉そのものをとらえて考察することができれば、自分が受け手となったときに情報の真偽や価値を見分ける目を養えるはずだと考えた。

そこでこの附中タイムでは「写真とキャプション+音楽で動画作成」という講座を設けた。「動画」とは言っても、カメラワークなどを考慮せずに取り組めるよう、静止画をつないでスライドショーにすることで「動画的な」作品を作ることとした。また、声質などに左右されることを排除して、キャプションにすることで純粋に言葉の発信力に注目できるように考えた。

- 第1時 BGMの効果(BGMに依存しない動画)
- 第2時 短歌・俳句を使って「言葉を研ぎ澄ます」
- 第3時 動画作成の実際(画像編集ソフトを使って)



本時の要旨

☆ 動画を作成する上での重要なこと

① 目的 誰に向けて、何のために、どのような目的を以て、きりと
送ったうえで、作成する。ターゲットとなる人物に伝わり
るようにしっかりと考えて工夫する。自己満足にならないよう。

② 文字や音楽 音楽に頼らない。動画のみで本来の目的を
達成できるように。文字をいれるときもしっかり選ぶ。

☆ 誰に向けてつくったのが、目的はなんなのか、
→相手の視線になって考える。ターゲットをしっかりと確
な効果をおぼせて工夫する。 **他者意識**

“自分が見て良い”と“人が見て良い”は違う。
“自分が見て良い”の自己満足にならないようにする。
客観的な視点もしっかり持つ。

第1時のワークシートより

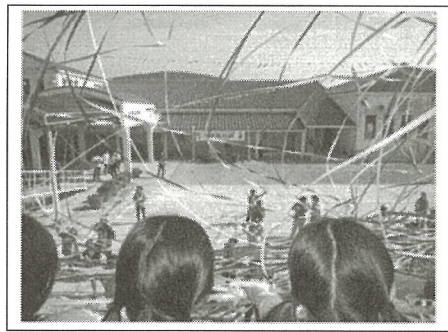
形容詞を極力少なくする

- ◆ 形容詞(形容動詞)＝装飾のためのことば
- ◆ 形容詞を排除して、
「具体的に」「何が」「どうした」で感動を。

どのような情景を感じる？

- ◆ 万緑の中や吾子の歯生え初むる
中村草田男
- ◆ 這え笑えふたつになるぞ今朝からは
小林一茶

第2時のスライドより



2. 身ごとをったが、テ-アの長エが思いの深さ。

○本時の感想
 かな詞もつかわす、基想夜集をあらうと思つた。
 足して、周りの情景から自分の心情をあらうとがんばつてかんじた。

第2時のワークシートより

第4時～第7時 素材の取材と動画作成

第8時 鑑賞会・振り返り

課題発表

次から選択してください。

A) 卒業式前の2週間に放映する
 ○○○から○○○へのメッセージ

B) 入学式後の2週間に放映する
 ○○○から○○○へのメッセージ

条件

- ・画像(写真)を組み合わせて使うこと。
- ・その他に使えるのは、キャプションと曲1曲のみ。
- ・学校にある写真を使用することはできるが、作品作り以外の目的で写真を使用することは厳禁。
- ・できる限り自分で撮影した画像を使うことが望ましい。
- ・カメラを使用するときは、前日までに平山まで申し出ること。

評価

以下の2点について評価します。

1. Windows Moviemaker の基本的な使い方を知っていて、動画作品にすることができる。
2. 誰に対して発信するのかを明確にして、効果的なキャプションをもちいている。



←ムービーメーカーでの制作過程
完成作品 →



ねらい
 歌詞に「証になるだろう」とあるので「思い出(三) 出会った証になる」もコンセプトにつくりました。
 思い出を次への出会いへつなげられるといいです。

「誰に対して発信するのかを明確にして、効果的なキャプションをもちいている」

A評価の作品例。

テーマ：「卒業式前の2週間に放映する、同級生へのメッセージ」

タイトル：『思い出=』

2. 成果と課題

以前の講座で附中を紹介するビデオ作りを試みたところ、音楽に頼る傾向が高いことに気づいたことがある。受け手としても見やすい・引きつけられやすい作品に「簡単に」仕上がるが、視点を変えれば、音楽をのぞくと非常にクオリティの低いものになっているともいえる。

今回の講座では「感情を表す言葉を極力排除する」「形容詞(修飾する言葉)を出来るだけ使わない」と課題を絞ることで、ねらい通り「キャプション=言葉選び」に時間をかけて練ろうとする姿勢が多く見られた。

一方で、「それぞれの思いを乗せた」「心のつながり」のような、中学生にとって耳障りのよい言葉に満足し、感動を呼び起こす具体的な事物に到達できていないことが課題である。

模擬裁判

南岡 俊之

1. ねらいと内容

～ねらい～

生徒が検察側と弁護側に分かれ、模擬裁判を行う経験を通じて、物事のとらえ方やそれを表現する方法を学び、刑事手続きの意味や裁判の原則を理解する。

～内容～

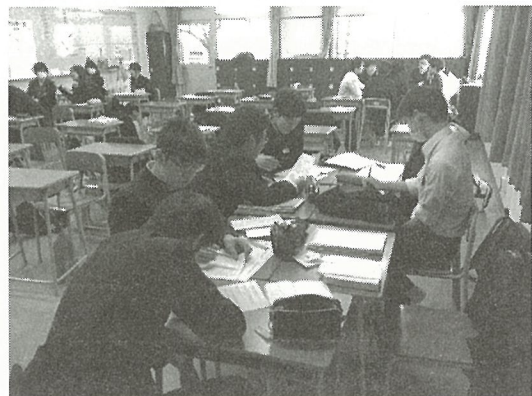
	前期	後期
1 時間目	基礎学習	ディベート①
2 時間目	グループ分け・役割決め・裁判準備①	ディベート②
3 時間目	裁判準備②	基礎学習
4 時間目	裁判準備③	グループ分け・役割決め・裁判準備①
5 時間目	裁判準備④	裁判準備②
6 時間目	裁判準備⑤	裁判準備③
7 時間目	模擬裁判（事件 A グループ）	模擬裁判（事件 A グループ）
8 時間目	模擬裁判（事件 B グループ）	模擬裁判（事件 B グループ）

この授業は 2・3 年生合同で行われるため、基礎学習の時間で裁判のしくみや裁判員制度など裁判に関わる基本的な知識を学ぶ。それをふまえて、全体を 4 グループ（事件 A：検察側 事件 A：弁護側 事件 B：検察側 事件 B：弁護側）に分けて、グループごとに裁判の準備を行う。グループ分けは、前期は学年別、後期は学年混合で行った。裁判準備では、各グループで配布された設定資料を読み込み、争点の洗い出しや矛盾点、論の組み立てなどを協力して行った。模擬裁判本番では、事件担当ではない 2 グループの中から、裁判官や証人を出し、残りを裁判員として判決に携わらせた。

2. 成果と課題

～成果～

それまで知識として知っていただけの裁判に実際に関わることで、より身近に裁判をとらえ、そのことについて考えることができるようになった。その中で、物事をとらえる視点や論の組み立て方を仲間とともに試行錯誤しながら学ぶことができた。また、説得力を持って他者に自分の考えを伝えることの難しさも実感することができたことで、自身の課題を認識することもできた。



↑ 裁判の準備をする生徒

～課題～

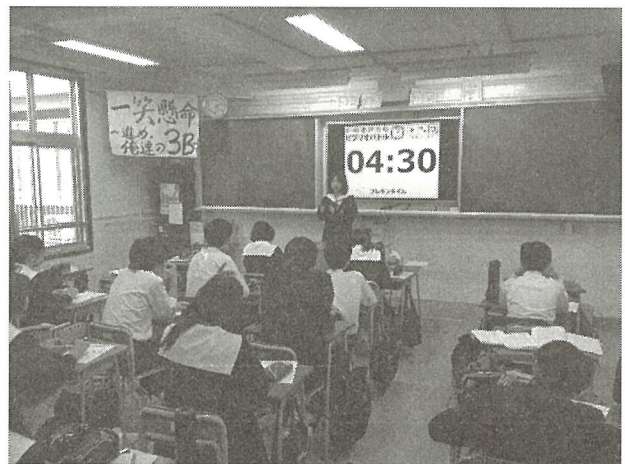
前期ではグループ分けを学年別にしたことで、思考の広がり狭く、論の組み立ても甘い部分が見られた。また、準備時間が多いために、かえってだらけてしまうことになった。後期は、学年混合のグループ分けや先にディベートを通して交流を持ったため、その点は改善された。しかし、自分の考えを論理的に説得力を持って他者に伝えるには、今後も繰り返し練習が必要である。

1. ねらいと内容

私が日常担当している社会科では、従来の講義形式から生徒自らが個人や集団で活動し、その活動の中で到達した諸事象の要約、現実社会への提言などを共有するスタイルへと方向性が変わって久しい。共有スタイルは様々な形が考えられるが、中でも多用しているのがプレゼンテーションである。他者に伝えたいことを「効果的な形」で、決められた時間内において発表する。もちろん中学校のみならず、実社会でも要求されるスキルであろう。しかしながら、いざ「プレゼン」と聞くと多くの生徒が尻込みしてしまうのが実情である。大勢の人の前で話すことが恥ずかしい、話すことはできるが原稿をただ読み上げるのみ、伝わる話術の研鑽にはほど遠い、など目的意識もなくただ漫然とプレゼンテーションを実施しているだけでは、個々の課題点を解消することは望めないのではないか。よって本講座では、多くの図書館や書店で実施されているビブリオバトルを実施し、生徒が興味を持った事物をプレゼン対象にすることで生徒自身が意欲的に内容を吟味し、プレゼンテーションの「効果的な形」を模索することができると考えた。また、いわゆる字ばかりの本のみならず、映画や詩、マンガなども題材にして様々な媒体への「効果的な形」のプレゼンテーションを実施させ、場数を踏ませていくことを企画した。円滑な運営のために、ビブリオバトル公式ホームページよりタイマーをダウンロードした。結果プレゼンタイム、ディスカッションタイム、移動タイムの指示を全てタイマーに任せることができた。

2. 成果と課題

生徒たちの反応は良く、意欲的に課題に取り組むことができた。課題点としては生徒自身の熱情がそのままプレゼンテーションの仕上がりに直結するということである。目指すはどのような課題に関しても、同じように効果的なプレゼンテーションが実施されることである。とはいえ多くの生徒が日常的に接しているマンガの回に比べ、昨今の若者が遠ざかっていると言われる詩の回は内容が薄かったように思う。技術の一般化、取り組みを超えた重要概念の習得、という意味では内容にばらつきが出てしまったことは反省点である。しかし冒頭に掲げたプレゼンテーションの場数提供という点では一定の成果を出すことができた。



1. ねらいと内容

ねらい：美術での作品のエッシャーの敷き詰め図を見たときに、どのようなメカニズムになっているのだろうかという点は少し考えれば自然と持つ疑問である。疑問ではあるがなかなかそこを深く考えることは少ないと考え、またメカニズムがわかれば自分でも作品が作れる。そして、より豊かな感性がみにつくと考えて行いました。

内容：①グループにわかれ、メンバー表を完成させる。

→役割分担（班長、PC係、計時係、道具係、書記係）

②調べ学習

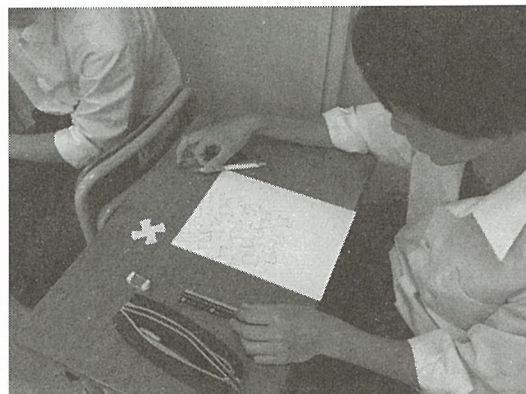
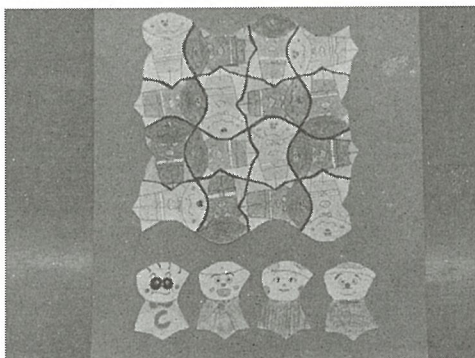
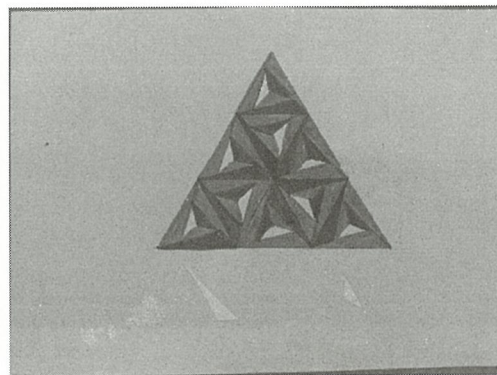
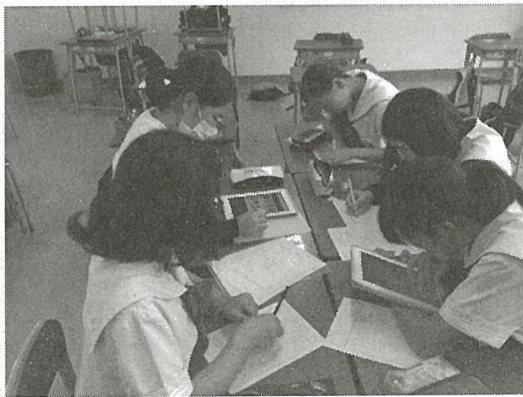
→iPadで調べる、実際に作って検証する、レポートにまとめるなど

③発表

→電子黒板を使用

2. 成果と課題

調べ学習を行う中で、ある一定のメカニズムに多くの生徒がたどりついた。ただ、確信をえないまま作品制作に進み、うまくいかなければ違う作品、またはよりシンプルな模様に変更してしまっていた。やはり、見切り発車でもいいが、問題点にぶつかったときに、いかにそれを考え、乗り越えていく力をもっと工夫し、つける必要があると感じられた。



1. ねらいと内容

ねらい：身近にあるキャラクター。人気のあるキャラクター、人気のないキャラクター、その違いは何なんだろうか？そういった疑問を考え分析する、より身近なキャラクターを用いることにより、意欲的に分析する力をつける。切り絵は、白黒、モノクロの世界の美しさに触れる。

内容：①グループにわかれ、メンバー表を完成させる。

→役割分担（班長、PC係、計時係、道具係、書記係）

②調べ学習&作品作製

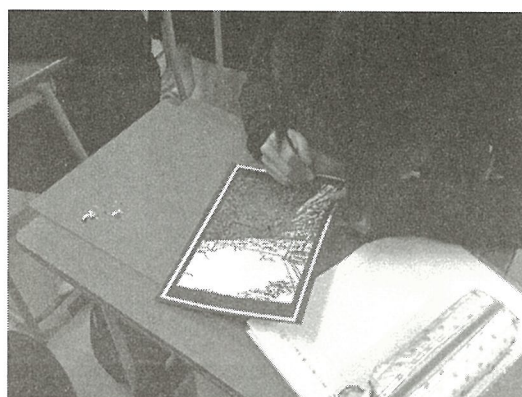
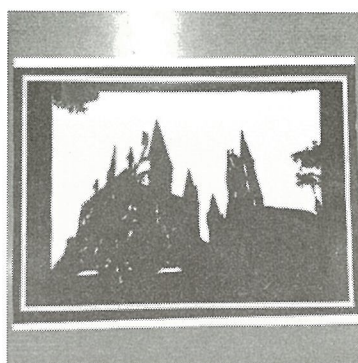
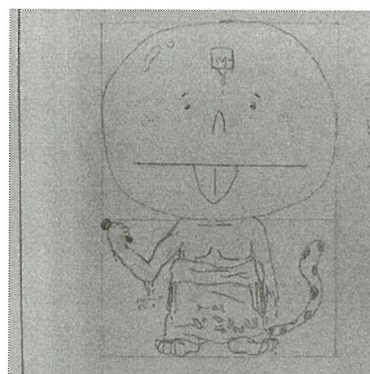
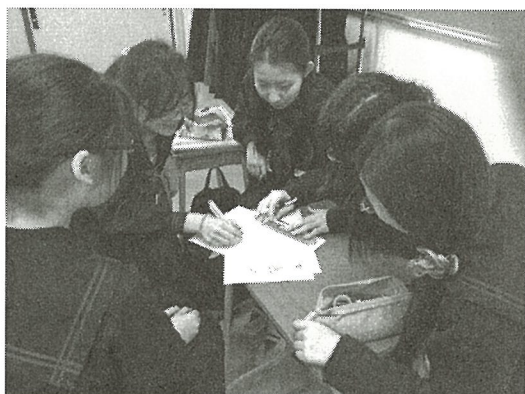
→iPadで調べる、実際に作って検証する、レポートにまとめるなど

③発表

→電子黒板を使用

2. 成果と課題

「黄金比キャラクター」では、調べ学習をするなかで、「黄金比」「白銀比」といったことばに触れることができ、世界の美しさ、日本の美しさに触れることができた。また、ただ知るだけでなく、その比を使いキャラクターをデザインするといった活用力の向上につながった。「切り絵」では、モノクロの世界の美しさに触れることができた。課題としては、生徒の選んできた写真により、難易度が大きく変わってしまっていた。



1. ねらいと内容

ねらい … 本校生徒の登下校や学校生活の様子を見ると、安全に関する知識・技能はある程度は身につけてはいるものの課題も残る。その根底にあるものは安全意識の継続性の欠如である。自ら危険を予測し、回避するためには、知識とともに、習得した知識に基づいて的確に判断し、迅速な行動をとれる力を身につけることが必要である。今回、実際に歩き、通学路周辺地域の安全の見直しを通して、地域社会の中で生きる上での交通安全について自発的に考えることができ、行動することができるように歩行者のみならず、運転者の視点からも考えることができるように配慮する。その中で、交通安全に対する意識や判断力を育成する基となる力を養いたい。

- ・自分たちの住む地域や行動範囲内で起こる交通安全について考えようとする姿勢を養う。
- ・自分たちの住む地域や行動範囲内で起こる交通安全について理解する。

内容 … ①通学路を中心に、学校周辺地域の安全について考える。
②啓発のための教材 VTR 作成。

2. 成果と課題

成果 … 生徒の意識の中に、「安全は自分自身で考えつくっていくもの」という意識が芽生えたことは、収穫であったと考える。安全学習もカリキュラム化して、継続して取り組んでいくことにより、生徒一人ひとりの意識の中に、安全への意識が根付き、行動が変容していくことを期待したい。

課題 … 今後の課題として、可能であれば、地域住民にアンケートをとり、自分たち自身がどのように地域社会にうつっているのかも意識できるようになれば良いと考えている。



必勝法

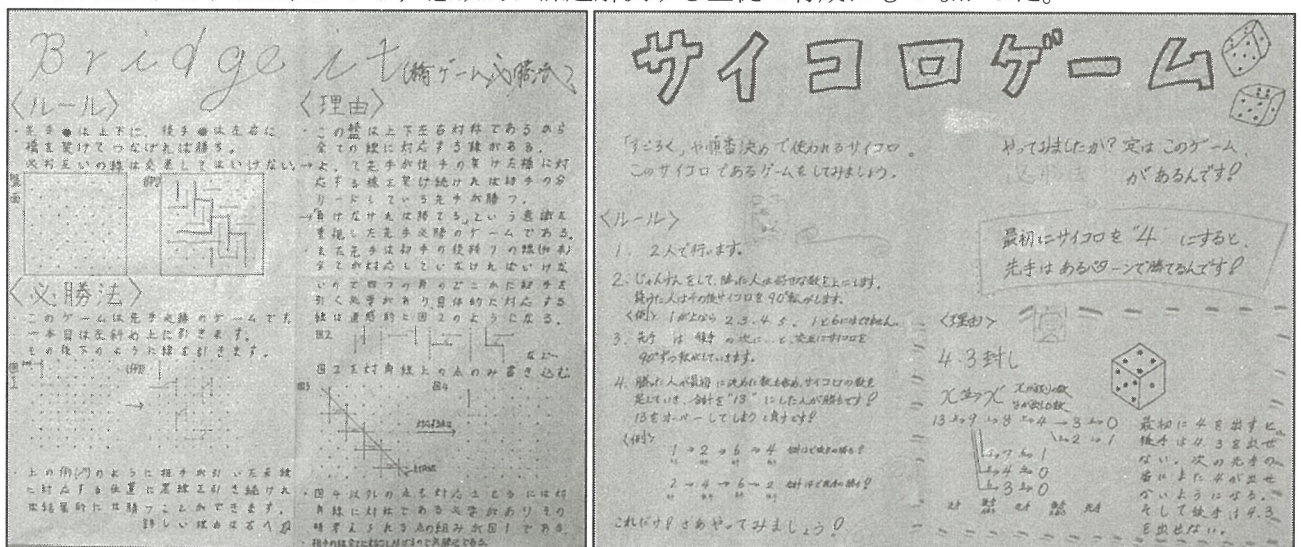
1. ねらいと内容

中学校における数学は、思考力・判断力・表現力等の育成のために、様々な数学的な事象を合理的、論理的に考えを進めていく教科である。そこで本講座では、論理的に考える力と、適切な図や用語や数式を用いた表現力を鍛えることをねらいとして、様々なゲームにおける「必勝法」を扱った。授業の詳細は以下の通りである。どの回においても実際にゲームを行い、経験的に勝ち方を知ること、論理的な必勝法を見つけ出すという手順を重視した。評価は、パフォーマンス課題（展示発表）によって行った。

回	タイトル	内容
第1回	三つ山崩し	内容的にはやや難しいが、「必勝法」とはどのようなものかを理解するための題材である。必勝法を考える手順等を学んだ。
第2回	対称性	対称性は「三つ山崩し」など多くのゲームの必勝法を考える上で重要になる。先手・後手が石などを取り合うゲームを題材とした。
第3回	勝つ位置	「勝つ位置」とは対称性を破る（または保つ）ために必要な位置である。チェス盤を用いたゲームを題材にとりて考えていった。
第4回	終盤からの分析	「勝つ位置」を見つけ出す方法を学んだ。前回同様チェス盤を用いたゲームだったが、論理的に考えてからゲームを行うようにした。
第5回	橋ゲーム	世界的に知られている「橋ゲーム(Bridge-It)」を扱った。単純なゲームだが、難しい。「対称性」と「勝つ位置」から戦略が立てられる。
第6回	いろいろな問題	「勝つ位置」を意識することで「対称性」が見出せる問題を扱った。試行→思考→試行→思考→・・・がかなり定着してきた。
第7・8回	発表準備	3人1グループになり、文化祭での展示発表を目指して取り組んだ。グループごとに1つゲームを選び、その必勝法をまとめた。文章だけでなく、図や表も効果的に使うように指導した。

2. 成果と課題

最終的に出来上がった作品は以下の通りである。どのグループも必勝法を論理的に考えられており、かつ数学的な表現もできている。本講座終了後も、既知のゲームの必勝法を独自に考えようとしている生徒や、既存のルールのままでは引き分けが起り得るゲームを、必勝法が存在するようにルールに修正を加えようとする生徒がおり、意欲的に課題解決する生徒の育成にもつながった。



1. ねらいと内容

ねらい…ガラスづくりを通して、実験操作の定着を図ると共に、理想的なガラスをつくるための条件（加熱方法・加熱時間・加熱中や取り出す際の留意点・冷却時間）について思考錯誤を凝らし、なかまと協力し、失敗してもあきらめず次に活かそうとする姿勢を身につける。器具を大切にし、安全に留意して実験を行う態度を身につける。

内容…各班ごとに以下の手順で毎回ガラスをつくる。

・つくり方

- ①炭酸カルシウム 1.0g ホウ酸ナトリウム 2.1g 二酸化ケイ素 1.3g 炭酸ナトリウム 1.6g を電子天秤で量りとり、るつぼ内でよく攪拌する
 - ②るつぼにふたをしてマッフル内に入れ、ガスバーナーで 15～20 分加熱する
 - ③るつぼ内の混合物が一様に赤熱した状態となれば、鉄板の上に置いたステンレス皿に流し出す
 - ④ステンレス皿にマッフルをかぶせ、ゆっくりと冷却する
- *着色材として、酸化銅（Ⅰ）…水色 酸化銅（Ⅱ）…紺色 塩化コバルト…青色 二酸化マンガン…紫色 等を少量添加する。

2. 成果と課題

成果…「ガラスづくり」という響きにはどことなく「きれい」「楽しそう」「わくわくする」というイメージがある。しかし、現実には普段の授業の実験以上の火力を用いて、15 分以上火加減や安全に留意しながらひたすら見守り、夏場であると理科室内が過酷なくらいに暑くなる（火が安定しないので空調を入れられず、窓も開けられない）という環境の中で、思うような作品ができるとは限らない。着色剤を入れても薬品とイメージする色とは違うことや、電子天秤で量りとれないほどの微量な調整が必要であり、なかなか思うような色が出せるものでもない。また普段の実験と違い、自分たちで様子を見ながら加熱を調整し、タイミングを見計らって取り出すという、ある程度の試行錯誤を経て、感覚にも頼らねばならない実験である。このような非日常の経験の中で、理想的なガラスが得られたときの感動は非常に大きい。また、成功を重ねていく中で少しずつ自分たちの思うようなガラスがつくれるようになるという、自己の技能の上達を実感することもできる。ガラスをつくる方法は今やインターネット等で簡単に知ることはできる。しかし、実際作るには多大な苦労と努力が必要であり、その技能をすぐに手にすることはできない。モノがあふれる時代の中で、経験を重ねてこそ得られる技能の大切さを実感することにつながったかと思われる。

課題…加熱中の待ち時間が長く、その際の気の緩みから生じる器具の破損や火傷等が少なからずともあったため、慣れているからと油断させず、巡回の際に十分な注意喚起が必要である。また、1 回用いたるつぼに融けたガラスが残ってしまうため、2 回続けて使用することができず、るつぼを大量に消費することとなってしまった。

Life is “PASSION”

武田 和樹

1. ねらいと内容

～ねらい～

スポーツを通してクラスや学年の壁を越えて仲間と交流し、運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、運動や健康・安全に対する知識や技能を身に付け、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力を育てる。

～内容～

	前期	後期
1 時間目	オリエンテーション	オリエンテーション
2 時間目	ドッジボール&バレー	アルティメット
3 時間目	ラクロス	グランドゴルフ
4 時間目	アメリカンフットボール	カバディ
5 時間目	インディアカ	卓球
6 時間目	グランドゴルフ	陸上ホッケー
7 時間目	ラグビー	ラクロス
8 時間目	プチ球技大会(バレー、バスケ、バトミントン)	プチ球技大会(バレー、バスケ、バトミントン)

この授業は2・3年生合同で行われるため、全体(40名)を8グループ(男子4チーム、女子4チーム)に分け、前期・後期ともに学年共修で行った。導入でスポーツの歴史や文化を紹介し、各グループ分かれて基礎技術を習得し、そこから実戦形式の技術へと発展させ、最後にグループ対抗の試合を行った。

2. 成果と課題

～成果～

普通の体育授業ではすることができないスポーツを教材にすることで、それぞれのスポーツの歴史や文化を学ぶことができた。それぞれの運動特性に応じた練習方法を生徒自らが考え、工夫することで、運動の楽しさを実感し、技能を定着させ、自身の課題も実感させることができた。

～課題～

天候やグランド状況、高校の授業の兼ね合いで、ギリギリまで場所が確定できず、直前になるまで附中タイムで使用できる場所がわからなかった。附中タイムのスケジュールを事前に高校側に渡して調整したが、天候やグランド状況は、当日まで判断がつかないため、改善策が必要である。また、前期は、受講者数が67名とかなり多くなってしまい、他の先生にカバーに入ってもらうなど迷惑をかけてしまった。

1. ねらいと内容

本年度は前期・後期ともに「手作りおもちゃ」という内容を設定し、身近にある材料を用いておもちゃをつくることで、工夫し創造する力や製作への意欲を高め、基本的な技能の定着を目指した。

前期は、“ラトルバック”の製作を行った。ラトルバックは、時計回りに回すと構造から一度止まり反時計回りに回りだそうとする不思議な回転をするおもちゃである。

まずデザインを木の板に転写を行い、切削加工をすることで形づけていく作業とした。最後に、紙やすりで表面がなめらかになるように仕上げた。

後期は、幼少期に作製したであろうなつかしいおもちゃをコンセプトに自分の子どもに作ってあげられるようなおもちゃの製作を行った。使用した材料はビニル袋や割り箸、輪ゴム、厚紙など出来るだけ身近にあるものを用いて家でもすぐに実践できるテーマにした。今回作製したおもちゃは、ブーメラン・スカイシャトル・はがき飛行機・ゴム鉄砲・凧である。

2. 成果と課題

前期では、線対称の流線型に加工する高度な切削加工に挑み頑張りを見せていたが、授業内で完成するに至らない生徒が多かった。時間や工具・設備などの面を考え、完成が出来るような工夫が必要であった。

後期では、身近にあるもので色んなおもちゃが作れることや短時間で簡単に作製できることから生徒らは意欲的に実習を行った。また、自分が作った作品で時間が許す限り遊んで楽しそうに過ごしていた。おもちゃにさらなる工夫を加え、より良いものに作り上げる生徒もいた。

前期・後期を通して、生徒らの生き生きとした表情や一所懸命に取り組む姿を見られた。自らが試行錯誤しながら加工し作品が形作っていく達成感や、生活に遊びを設けて豊かにすることが出来る“ものづくり”の醍醐味といえるものを実感してくれたことだろう。

前期作製したラトルバック



生徒自作のおもちゃ



やってみよう、国際理解教育！

教員名 小野木ゆみ

1. ねらいと内容

ねらい： 世界の現実を体感して、世界が抱える問題の原因を考えたり、私たちが望む世界の将来のために何ができるかを考える。

グローバル化した世界では、「私たちだれもが、クモの巣のように地球を覆う、巨大で複雑に入り組んだ相互作用と連関のネットワークに取り込まれています。世界は日常生活の中に広がり、そのあちこちに存在しています。」そのような世界における公教育の目的は、「自分の住む世界を生徒に理解させること」とであると言われてきましたが、今や「地球の反対側で起こる出来事ですら、自分の生活に影響を与えるということを理解」しなければならない。

内容： 参加型学習で、3つのテーマを扱った。

1. 世界がもし100人の村だったら
2. 貿易ゲーム
3. 明日の水は大丈夫？

2. 成果と課題

生徒たちはすべてのテーマについて非常に興味を持って取り組んだ。世界の現状を知ることによって、国際社会に向ける視野を広げることができた。特に貿易ゲームでは、ゲームということをおぼろげに忘れるほど熱中し、当事者になりきって活動していた。

課題としては、生徒自ら世界の現状を調べて発表することで、もっと理解が深まったと思われる。以下は生徒の感想である。

今日で附中タイム前期が終わります。
「世界が100人の村だったら」「貿易ゲーム」「明日の水は大丈夫？」のテーマで世界のことを学習しました。本日観たビデオを含めて、この講座の感想を自由に書いてください。

環境問題 経済格差 平和と戦争 地球全体の問題であるこれらについては以前から様々な教科を通じた色々な角度から目撃してきたので、知っているつもりでした。でも附中タイムを通して身体的な教養や実際の映像、自分の体験を通して認識の深さを痛感しました。私が住んでいる日本という国はずいぶんと恵まれています。私は生まれから一度も飢えも殺されることもない恐怖も感じず暮らしています。住居も食料も水も衣服も、教育費も家賃も充分に与えられてきました。だから今でも豊かすぎるかもしれませんが、その中で私より小さな世界に生きている子どもたちが今日があることに喜び、明日に不安と恐怖を抱えています。様々なゲームを通してそれを体験した今、もう他人を助けてあげたいです。

地球が環境に、世界が単なる差別、格差に悲鳴をあげているのは、今に始まったことではないのに、人間はその限界がギリギリまで今にまで持ちこたえています。でも、ようやく人間が様々な問題に立ち向かおうと始めた今日、私も誰かのために自分の為に行動しなくてはならないと思います。今後この授業を通して世界が今起きている問題は他人を助けてあげたいと学びました。だからその学びを忘れずにしようと思います。

「世界が100人の村だったら」「貿易ゲーム」「明日の水は大丈夫？」のテーマで世界のことを学習しました。本日観たビデオを含めて、この講座の感想を自由に書いてください。

最初の「If the world were a village of 100 people」が始まりました。この附中タイムで僕は初めて世界には様々な問題があったとわかった。僕が一番印象に残したのは「貿易ゲーム」だ。マーケットという特別な視点から見て、「資源のある国」「技術のある国」など様々な国がどう動くのかを見ることになりました。また、その貿易の中で差別の問題が出てきたのは驚かされた。世界には、読み書きが出来ない人が14%もいました。その人達を直接助けるのは不可能だが、知る機会を得たのは良かったのではと思った。

引用・参考文献：

- ・グラハム・バイク、デイビット・セルビー共著
「地球市民を育む学習」(明石書店・2000)

1. ねらいと内容

このコースは、夏休み中に行われる「オーストラリア研修」参加者 20 名を対象に、オーストラリア研修をより有意義なものにするために、研修旅行の事前準備と研修のまとめを行うことをねらいとする。

内容としては、以下のようなことを中心に行った。

① オーストラリアに関する学習（事前・事後指導）

オーストラリアの地理や風土、スポーツ、食文化、教育制度などグループで調べ学習を行い、全体で共有した。事前にオーストラリアのイメージを持たせ、興味や親しみを持って研修旅行に行くところができるように工夫した。また研修旅行後には、研修中に生徒自身が体験したことや驚いたこと、また学校生活についてまとめ、劇形式でムービーを作成したものを文化祭で上映したり、研修中の写真をまとめたボードの展示を行った。

② 共同研究（事前・事後学習）

研修を通して、最も重要となるものである。しかし、日本で容易に行えることでも、オーストラリアに行くことが容易ではないことが多々ある。そのことを踏まえ、準備や計画の段階で注意しなければならないことや、知っておかなければならないことを中心に、日本で準備しておけること、オーストラリアに行ってからすることなど、生徒一人一人が見通しを立てて、準備できる事前指導の時間を持った。

また事後指導としては、各生徒がオーストラリアで行った共同学習について、レポートでまとめ、各自が行った内容と感想を冊子にまとめた。

2. 成果と課題

(1) 成果について

事前指導の一環として、オーストラリア文化への興味付けができ、有意義な時間を持つことができた。それぞれの生徒がオーストラリアに関して興味のあるテーマについて調べ、発表することで、研修旅行前により興味や期待を持つことができた。さらに、調べた結果分かった疑問点など現地に行ってから学びたいことを整理することができ、積極的な姿勢でオーストラリアに向かうことができたと思う。また文化祭の発表で、それぞれが学んだことや経験したことを楽しみながらまとめ、共有することができた。

(2) 課題について

時間的制約があるため、十分な事前指導ができたかどうかは疑問である。全体で行うべきことと、生徒個人で行うことを見定めつつ、時間を有効に使えるよう工夫することが必要である。

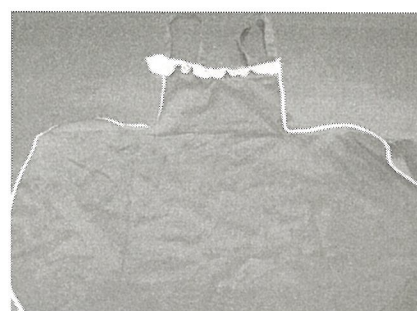
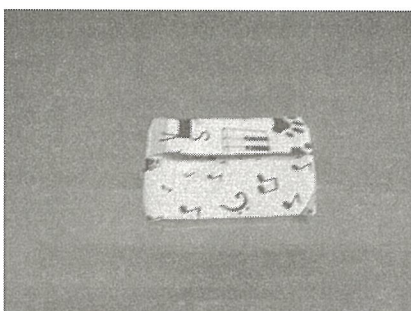
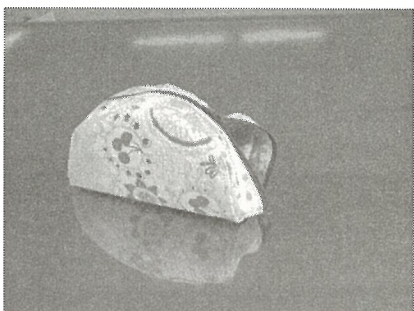
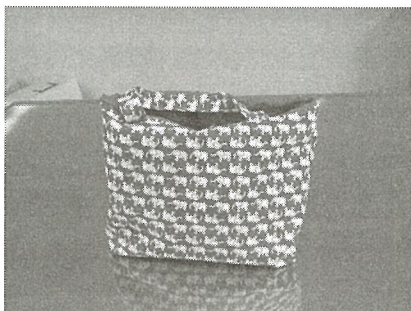
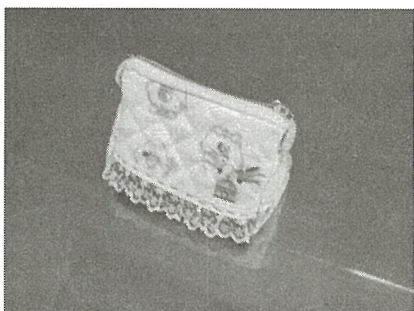
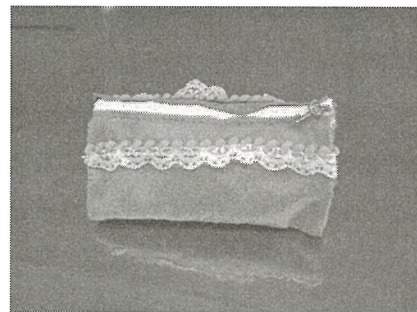
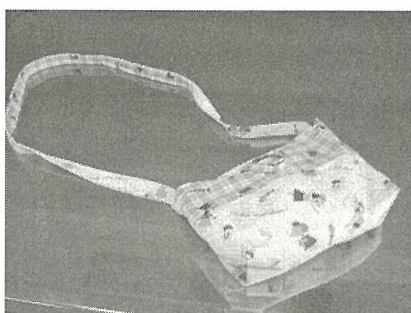
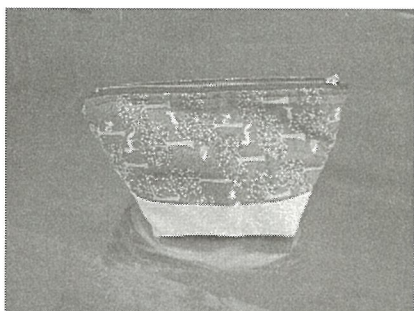
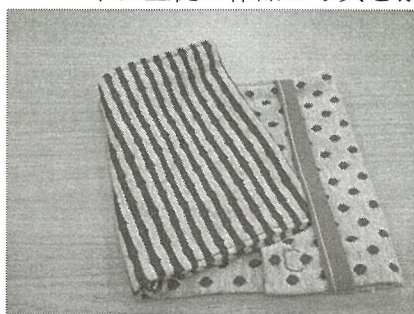
1. ねらいと内容

本年度は、後期のみ衣生活についての「生活の課題と実践」を附中タイムでもう一度取り組もうと講座内容を設定した。自分が作りたいものを作るということは、布を用いた物の製作に関心をもって取り組み自分の家族の生活を豊かにして、衣生活や住生活を豊かにするための製作品を考え、製作計画や方法について自分なりに工夫し創造する力を高め、裁縫に関する基本的な技能の定着を目指した。それにより、衣文化に意欲関心を高めることをねらいでした。

2. 成果と課題

最初何を作ろうか iPad で調べ悩んでいた生徒もいたが、一番身近な人にプレゼントする目的で考えていくうちに、どんどんアイデアが浮かび色々設計図が出来て、手芸を楽しみながら裁縫の技術を身につけ、衣文化への興味・関心を高めることが出来た。

下に生徒の作品の写真を添付します。



1. ねらいと内容

○ねらい

- ①絵本という生徒にとって馴染み深いものを通して、自分の伝えたいメッセージを伝える。
- ②英語で物語を作成し、様々な英語表現に触れる。

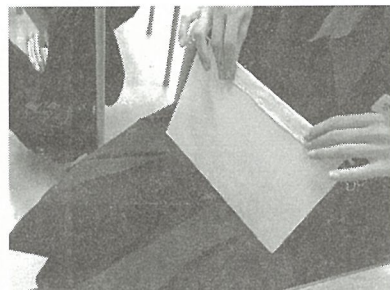
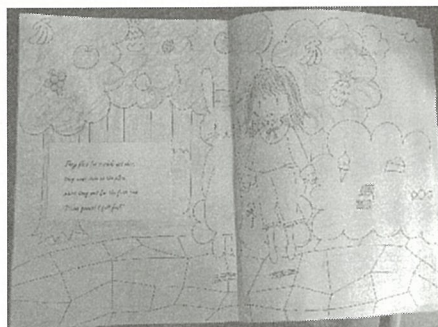
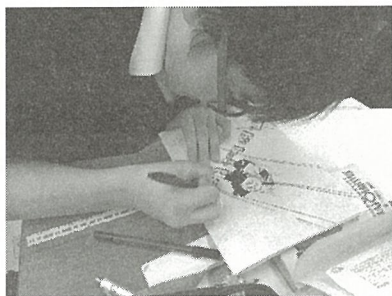
○内容

- ・絵本の物語作りの説明
絵本でよく使われる物語のパターンや法則、さらに英語表現について学ぶ。
- ・原稿作成
自分が伝えたいことからテーマを設定し、各自でオリジナルの物語を英語で作成する。
- ・下絵本の作成
普通紙にどのような構成で絵本を作成するか、下書きをする。
- ・製本
ケント紙を利用し、各自好きな道具を使用して絵を描き、文章は直接書き込むか、タイプして印字したものを貼る。最後に無線綴じという方法で製本を行う。

2. 成果と課題

絵本を通して伝えたいテーマを決めて法則を利用すると、最初は書きたい物語が思い浮かばないと言っていた生徒もすらすらと原稿を書いており、意欲的に課題に取り組んでいた。1人1人が様々なアイデアを持ち寄って、影絵のようにフェルトを切って絵を作成したり、切り絵のように紙を切って仕掛け絵本のようにしたりなど、試行錯誤しながら作成しており、生徒の独創性を感じることができた。語学に関しては、英語で物語を作成することで、様々な英語の言い回しに触れる機会を設けることができ、日常でも使えるような表現を学ぶことができた。

一方で、英語で物語を作成することに非常に時間がかかり、最後に作品紹介をする時間を設けることができなかった。改善策として、今回原稿の語数制限を設けていなかったために物語が長くなってしまいう傾向にあったので、語数制限を設けることで時間短縮を図ることができるだろう。また日本語から英語に直す作業に時間がかかるため、生徒が直接英語で書き始めることのできるような工夫が必要である。



カナダ研修旅行

教員名 小野木ゆみ

1. ねらいと内容

ねらい：春休みに行われる「カナダ研修旅行」参加者 20 名を対象に研修を有意義なものにするために、事前準備と研修のまとめを行うことをねらいとする。

また、この研修旅行の目的は以下のことである：

1. 英語力・コミュニケーション力の伸張を図る
2. 異文化理解を深め国際的な視野を広げる
3. 相互理解を深め、共に生きる姿勢を養う。

内容：全 9 回の授業で以下のことを扱った。

	内容
1	オリエンテーション、カナダ紹介のビデオを観る。
2	自己紹介ゲーム (My Name, My Profile)、アポイントメントクロック、*1 調べ学習分担、及び、*2 研修中のアクティビティ報告担当決め
3	調べ学習
4	ロジャー先生のカナダについての講義
5	英語クラスのクラス分けテスト
6	クラス分けテストの解説、調べ学習
7	同上
8	同上
9	調べ学習の発表

*1,2 の調べ学習は 2 人一組で取り組んだ。

*1. カナダについての調べ学習の内容：

人種、歴史、文化、自然、地理、気候、食べ物、原住民、教育

*2. 研修中の授業とアクティビティ：

英語の授業、ホームステイ、カイト（凧）の制作と凧揚げ、フォークソングと歌、ビクトリア大学訪問、ジャイロ公園でゲームアクティビティ、マウントダグラスハイキング、原住民講談師によるドリームキャッチャー、ボタンプランケット制作

2. 成果と課題

現在講座の途中であり、研修旅行は春休みに行われるので、成果と課題については現時点では報告できない。たった 10 日間の研修であるが、内容のある有意義なものにしていきたい。カナダでの経験がさらなる英語学習の動機となり、異文化理解を深め国際的な視野を広げる動機となるであろう。