

# 武蔵野市学習者用コンピュータ通信

第28号

発行

武蔵野市教育委員会指導課  
令和5年5月

市ホームページにも、これまでのバックナンバーを含め掲載しております。

「学習者用コンピュータ通信」を検索していただくか、QRコードでアクセスしてください。



学習者用コンピュータ通信

検索



## 中学校でウェブ上のサービスを活用して、動物の飼育について学習していました

市内の中学校3年生の技術分野の「生物育成の技術」の単元で、ニワトリの飼育についてウェブ上のサービスを活用した授業が行われていました。生徒は養鶏場におけるニワトリの飼育を疑似体験することを通じて、飼育技術の基礎知識や「卵の収量」「品質」「コスト」の3つの側面を通じた生産の仕組みについて学習します。



【学習者用コンピュータを活用し、一人一人課題に取り組む様子】

生徒たちは「害獣対策」「給餌」「給水」「砂場の設定」「交尾の準備」等、飼育に必要な要素を選択しながら育成を進めます。実際にある養鶏場の協力を得ているため、現実の飼育状況に近いデータが反映されています。途中でニワトリが病気になったり、害獣に襲われたりする等、飼育の苦勞を体験したり、飼育員のアドバイスを得たりしながら学習を進めます。授業時間数や施設の問題から、学校で実際に動物を飼育することは困難ですが、少しでも実際の飼育に近い体験を生徒たちにしてもらうための工夫がされていました。



【集中してニワトリの飼育に挑戦している生徒たち】

生徒たちは「ゲーム感覚でニワトリの飼育について詳しく学習することができた。」「すごく簡単なのに、気付いたら勉強になっていた。」と楽しみながら学習していました。 (裏面あり)

## 小学生も学習者用コンピュータの活用を工夫しています

市内の小学校4年生の体育の「ポートボール」の単元で、チームで作戦を立てて練習やゲームを楽しむために、学習者用コンピュータを効果的に活用した授業が行われていました。

児童は事前に、クラスルームに掲載されているボールの運び方や、スペースの使い方等が書かれている練習カードを確認します。それを参考に個々の苦手な動きや、チームの課題に応じて練習メニューを決め授業に参加します。



【練習カードを確認しながら、作戦を練ったり練習メニューを話し合ったりしている様子】

練習や試合の合間には、学習者用コンピュータを活用してチームでよりよくゲーム運びができるように各自の課題や、よりよい作戦はないか等について班ごとに話し合いが行われていました。

また、児童から提案があり、ゲームの記録シートが作成されました。誰がシュートを打ったか、試合中に何回パスが通ったか等の記録を取ります。その記録を基に自分たちの試合を振り返り、次のゲームへ課題を明確にしていました。



【ゲームの記録を取っている様子】

この日の授業で初めて記録シートを活用したにも係わらず、児童は戸惑うことなく試合中のデータを記録していました。今までの学習者用コンピュータ活用の成果が見られました。

どのような場面で学習者用コンピュータを活用すれば、より効果的な学習になるのか教員だけでなく児童も考えながら授業に取り組んでいます。