

様々な場面で取り組むプレゼンテーション活動

—主体的・対話的で深い学びの創造を目指して—

児玉 紘（大阪市立豊新小学校）

概要：本校では平成 29 年 4 月から 1 年間、「ICT の効果的な活用」をテーマに研究に取り組んできた。教職員と ICT 支援員が連携し、継続して ICT を活用した授業に取り組んだ結果、平成 30 年 1 月に本校は学校情報化優良校に認定された。本研究では、6 年生の児童を対象に、主体的・対話的で深い学びを目指して、タブレットを使ったプレゼンテーション活動に取り組んだ成果について報告する。45 分の限られた授業時間のなかで進めていくプレゼンテーション活動、1 週間以上の長いスパンの中で進めていくプレゼンテーション活動、様々な場面でプレゼンテーション活動に取り組んでいく中で児童の学習に対する意欲が向上していることが分かった。

キーワード：主体的・対話的で深い学び、タブレット、プレゼンテーション活動

1 はじめに

平成 29 年、文部科学省は次期学習指導要領改定案として、知識習得が中心の受け身の学習ではなく、討論や発表などを通した「主体的・対話的で深い学び」（アクティブ・ラーニング）による授業改善を打ち出した。教員による一方的な講義的形式による授業から、児童が主体的に学習に取り組む授業への転換が教育現場には求められている。本校は、平成 28 年度より大阪市 ICT 教育推進事業により、授業用パソコン 20 台・タブレット 40 台・大型モニタの整備が行われた。そこで、タブレットをツールとして活用していくなかで児童による「主体的・対話的で深い学び」が創造できるのではないかと考え、本実践に取り組んだ。中でも、タブレットのプレゼンテーションソフトを活用した授業を展開していくことで児童がタブレットをツールとして使い、自信を持って発表活動に臨めると考え、様々な場面を設定しプレゼンテーション活動に取り組ませた。

2 研究の方法

（１）調査対象および調査時期

調査対象は、大阪市立豊新小学校の 6 年生の児童 27 人を対象に行った。また、調査時期は平

成 29 年 7 月から平成 30 年 3 月までの間、各教科の様々な単元で行った。

（２）取り組んだ教科（単元）

期間	教科	単元
7 月	社会科	安土城と織田信長
9 月	社会科	3 人の武将と天下統一
10 月	社会科	町人の文化と新しい学問
10 月	社会科	明治の国づくりを進めた人々
11～12 月	総合的な学習の時間	Let's プログラミング！
2 月	社会科	国の政治としくみ
3 月	国語科と社会科の 合科的な内容	国：町の幸福論 社：子育て支援の願いを実現する政治

（３）研究のポイント

本研究では、プレゼンテーション活動に何度も取り組むため、マンネリ化を防ぐために、また、スモールステップによる段階を踏んだ活動をできるように工夫した。

①活動時間

プレゼンテーション活動に必要なスライド作成の時間を初めは 45 分間に設定した。そして、プレゼンテーション活動を繰り返していく

なかで、楽しさを味わうことができるようになってきたら、スライド作成の時間を1週間以上の期日を設けて児童に主体的に取り組ませるようにした。

②テンプレートの送付の有無

プレゼンテーションの経験のない児童にとって、スライド作成が最初の大きな課題になる。そこで初めのうちは、1枚1枚のスライドに項目を書いたスライド(テンプレート)を送付し、それからスライド作成に取り組ませるようにした。こうすることで、児童はその時間に何に着目して授業や動画視聴に取り組まなければいけないか自然と把握することができ、とても効果的であった。これもスライド作成に慣れていくにつれて無くしていき、児童たちに項目などを考えさせるようにしていった。

私の尊敬する武将	勝利した大きな戦い②
6年2組	
名前	

図1：送付したテンプレート

3 実践例

（1）テンプレート送付方式（45分間）

ア：安土城と織田信長

この授業では、織田信長が領土を広げていくことができた理由は、町づくり（経済）か戦い（軍事）のどちらであるかを考えさせた。

①本時の課題をつかむ

教師自作のパワーポイントを基に、織田信長の領地拡大のスピードが他のどの大名よりも早いことを知り、この時点で織田信長がどうして早く領地を拡大することができたのか、「戦」と「町づくり」のどちらかにSKY社の「投票アプリ」を使って投票させた。この時点では「戦」が14票、「町づくり」が13票であった。



図2：アプリ機能で投票している様子

この投票は、それぞれのチームのプレゼンテーション終了後にも、もう一度行くと予告し、児童の意欲向上につなげた。

②NHK for Schoolのアプリ機能で動画視聴をする。

投票後は、「戦」チームと「町づくり」チームに分かれ動画視聴をした。この際にはジグソー法を用いて、2つのチームにそれぞれNHK for Schoolのプレイリスト機能で異なる動画を視聴させた。

③スライド作成による協働的な学習



図3：スライドを作成している様子

この活動では、SKY社のアプリケーションである「発表ノート」と「画面保存」の機能を活用した。動画の中でスライドに使いそうな場面があればそこを一時停止して画面保存を行い、それを使ってスライド作成を進めた。

④スライドを使った、プレゼンテーション活動



図4：プレゼンテーションを行っている様子

「戦」チーム、「町づくり」チームがそれぞれプレゼンテーション活動を行った。タブレットで作成したスライドを大型モニタに映し出して行った。それぞれのチームは、最後の投票で自分のチームの方がたくさん投票してもらえよう一生懸命発表していた。スライドがあることで発表者も普段より大きな声で自信を持って、

発表することができた。また、聞いている児童も言葉だけでなく視覚的な情報があるため、とてもわかりやすそうであった。

最終的な投票結果は「戦」が 17 票、「町づくり」が 10 票という結果となった。この活動がより良いプレゼンテーションをしたいという意欲向上にもつながった。

このような形式の授業を後に、3 回行った。
イ：3 人の武将と天下統一

織田信長、豊臣秀吉、徳川家康の中で最も自分が尊敬できると思う武将を「戦」と「政策」の観点から考えさせた。

ウ：町人の文化と新しい学問

江戸時代に発展した、国学（本居宣長）、医学（杉田玄白）、日本地図（伊能忠敬）の中で最も現代の世の中に大きな影響を与えた学問・文化について考えさせた。

エ：明治の国づくりを進めた人々

明治三英傑と呼ばれた、大久保利通、木戸孝允、伊藤博文の中で最も明治時代の日本の発展に貢献したと思う人物を「政策」などの観点から考えさせた。

こうして行ったア～エの 4 回の実践は 45 分間の 1 コマの授業で取り組ませた。この時点では、テンプレートが非常に効果的だった。

（２）テンプレート非送付形式（45 分間）

オ：Let's プログラミング！



図 5：授業で使用したアーテック社のロボット

この単位では、真っ直ぐのコース、真っ直ぐ＋左カーブ、真っ直ぐ＋左カーブ＋右カーブの 3 種類のコースのライントレースに取り組んだ。

そして毎時、課題のライントレースがクリアできた班から作成したプログラムを画面保存し、ロボットが動く様子を撮影した動画と共に発表

ノートに添付し、スライドを作成するように指導した。



図 6：班で作成したプログラムを発表する様子

上記の写真のようにプログラムを説明する児童、タブレットを操作する児童といった形で発表する際にも、自然と班の中で役割分担ができていた。このような班の様子からもタブレットを使ったプレゼンテーション活動には、協働学習を成立させることができる要素が多くあることがわかった。

（３）テンプレート非送付形式

（１週間以上の長いスパン）

カ：国の政治としくみ

この単位では、普段馴染みの薄い省庁について調べ発表するという活動を設定した。また、新しい活動として、児童同士による相互評価を行い、コンテストを行うと事前に伝え意欲の喚起を行った。

この時期になってくると、教員による声掛けがなくても、休み時間や放課後のすきま時間を見つけて児童同士が声を掛けあいながら進んでスライドの作成に取り組む様子が見られるようになっていった。また、授業でスライドの作成を行う際には、良い表現の仕方やお手本となる取組を見つけると大型モニターを使って積極的にクラス全体で共有するようにした。

他にも、学級通信に、コンテストの結果と上位 2 チームのプレゼンテーションのスライドの一部を掲載した。そして、児童の自由記述の中から特に評判の良かったスライドにコメントを入れ、次のプレゼンテーションでいかすよう指導した。この結果、複数の保護者から授業のこ

とが家庭で話題になっていると伺った。

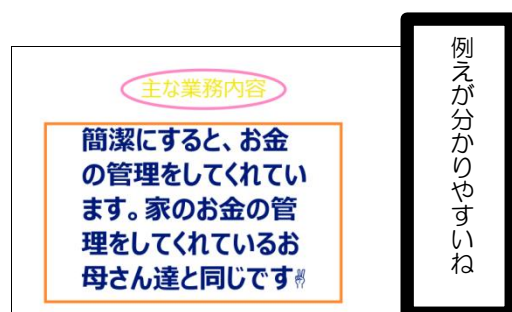


図7：学級通信に掲載したスライドの一例

(コンテストで2位になった財務省チーム)

キ：町の幸福論＋子育て支援の願いを実現する政治

この学習では、国語科と社会科による合科的な取組を行った。町の幸福論で考えた自分たちの住んでいる豊新の未来を地方議会の法案に見立てて、疑似議会を行うという活動を設定した。

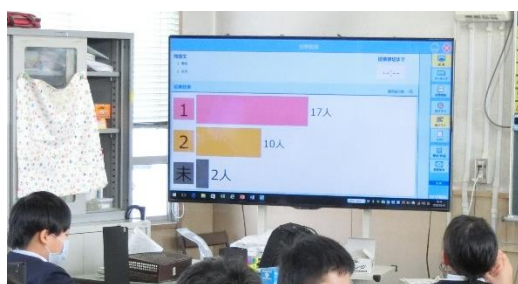


図8：法案を採決する様子

採決の際には、投票アプリ機能を使い、実際の地方議会と同様の設定で過半数を超えれば法案が可決するという設定のもと行った。

4 考察

質問事項 児童数 27名	はい (人)	いいえ (人)
①社会の授業は好きですか？	25	2
②ICTを使った授業は楽しいですか？	27	0
③ICTを使った授業が分かりやすいですか？	26	1
④ICTを使った授業はやる気が出ますか？	23	4
⑤ICTを使うと、自分の考えを伝えやすくなりますか？	21	6
⑥ICTを使うと、クラスメイトとコミュニケーションが図れますか？	25	2
⑦今後も授業でICTを使いたいですか？	26	1

主に、社会科の学習で取組を行ったことが多かったので、児童に対してアンケートを実施した。まず、興味・関心といった情意的な面、主体的な学びにつながる項目では、肯定的な回答が圧倒的に多かった。そして、対話的で深い学び、とりわけ協働学習を成立させるうえで重要な項目⑤・⑥においても肯定的な回答が多かった。他にも、歴史分野においては、プレゼンテーション活動を行った時代の方が行っていない時代より平均正答率が15%近く上昇するといった結果も出た。また、自由記述では、「スライドで発表することで大きな声で発表できた。」「あまり話したことがない人ともコミュニケーションをとる力がついた。」といったものがあり、タブレットのツールとしての可能性を大きく感じさせるものがあった。

5 結論

- ①プレゼンテーション活動を取り入れた授業は、次期学習指導要領で求められている主体的・対話的で深い学びを構築することができる。
- ②①に伴い、児童の学力向上にも効果があるといえる。
- ③これからの児童に必要な「情報活用能力」の育成にもつながる。

6 今後の課題

課題として挙げられるのが、児童一人ひとりが行う振り返りである。自分たちの班が行ったプレゼンテーションやスライドはどうであったのか、従来の授業のようにノートをもとにすぐに振り返ることができなかった。実際には、児童が作成したスライドのデータを回収し印刷したのだが、その日のうちに行うことは難しかった。自宅でのタブレットの持ち帰り使用などのシステムの構築が必要である。

参考文献

- (1) 文部科学省(2017)小・中学校新教育課程説明会(中央説明会)における資料
- (2) 日経BP社, 山崎紅 著(2015)小学生からはじめる伝える力が身につく本—プレゼンテーション—