

2023年11月08日（水）

「水曜サロン with 赤堀会長」第5期 第2回（通算61回）

## 「課題」が「作品」になる生徒のアウトプットを前提とした授業実践

### 1. 内容

・STEAM教育の実践 理系に拘らずに広く教科横断型の学び

「課題」が「作品」になる生徒のアウトプットを前提とした授業実践の紹介

### 2. 所感

ICTとかSTEAMとか総合とか探求とか（余計なこと）やっているると学力低下しませんか？（余計なことばかりやっても）しませんけど？これが本日の導入。学習ムービー作りはグリーンスクリーンを使い本格的な動画作りの環境を準備しつつ、作った作品を友達や学校の先生方に共有する。定期考査問題・解答例・解説作り。外国語レッスンムービー作り。実際の小論文問題についてのグループワーク（「ジャンケンに新しい手「キュー」を加えて新しいルールを創り出す）。自分のテーマソングを創る。これには内省が必要になる。「しませんけど？」納得しました。そして、授業時間が終わっても休み時間に作り続ける光景が見られる、先生にとって幸せな時間の写真を共有いただきました。

また、小さなプロジェクトだと企業が協力してくれない、正解のない人の生き死に関わるテーマだと陰険なムードになるなど、苦労や失敗、修正を行いながら進めてきているということも紹介いただきました。

質疑、議論の時間では、自分の作品を創りたい、人に見せたいというエンジンなくして本当の学びはできないのではないか、それに対し、それでも一つのテーマで、みんながそうなるわけではないので、短い期間で沢山のテーマをやることにしている。そうすると、仮に1つのテーマで10%とすると、10種類やれば、多くの生徒がそうになっていく。その中でハマるものが出てきて、それをきっかけに、学んで面白い、自分で学べることに気づいてもらえる。そこから、知ってもらいたい、聞いてもらいたいとなり、先生が導かなくても、課題が作品にしていってくれるのかなと感じていると。評価についての質問もあり、情報の授業なので、芸術として物凄く高い得点を与えたくても、そこはぐっと抑えて、別途、本当は20点あげたいけど、気持ちだ！とステッカーをあげるとのことでした。

品田先生、本日は、素晴らしい実践、素敵な授業光景を共有いただきましてありがとうございます。

以上