

●一斉学習

■児童生徒発表型

実践タイトル みんなで話し合って街をつくろう

本時のねらい

国税庁HPの学習ゲームを用いて、街づくりのモデル案を班ごとに話し合い、電子黒板上で発表し意見を出し合うことを通して、政治にはさまざまな立場の人の意見が必要であることに気付く、政治参加への意識・関心を高めることにつなげる。

主に活用したICT機器・教材・コンテンツ等とそのねらい

電子黒板

街づくりにはさまざまな意見が必要であることを実感させるために、各班のつくり上げた街づくり案を電子黒板を用いて大きく示し、その意図を説明することで、活発な意見の交流を促した。

Web教材

電子黒板に提示された街づくりの案をもとに話し合うことで、より活発な話し合いができるようにする。予算を低めに設定することで、限られた財政の配分という観点から本当に必要なものについて話し合う場面を増やした。

参考にしてほしいポイント

本時は、電子黒板で班ごとにつくり上げた街づくり案を大きく提示しながら説明し、他班との違いを見出すことで、生徒の学習への関心・意欲を高めるということを実践した事例である。ゲーム上ではあるが、街づくりを通して地方自治の基本的な仕組みについて理解させ、多くの人の意見や異なる考え方があることを実感し、住民としての自治、政治への参加意識を持たせる。

学習の流れ(分)		主な学習活動と内容	ICT機器・教材、コンテンツ等
本 時 の 展 開	導入 0 10	○理想の街とはどんな街かを交流する。 ○国税庁HPの街づくりゲームで、生徒の一例を実際につくってみる。 「本当に市民のためになる街づくりを考えてみよう」	・電子黒板 ・Web教材(国税庁HP < http://nta.go.jp/osaka/shiraberu/gakushu/machigame/ >) (街づくりゲームは、予算は少なめにし、話し合いをして優先順位を考えさせるようにする)
	展開 25 40	○各班の街づくりの案を話し合せて、各班の案ができたところで、PCに入力する。 ○各班の案を電子黒板に写しながら、その案の意図を発表させる。 ・評価を全体で見て、良くできていたこと、足りなかったことを理解する。	・電子黒板(各班の案を実践して、なぜその施設を置いたのかを説明させたいうえで、評価を受ける)(写真1・2)
	まとめ 50	○街づくりゲームと、その評価を聞いて、街づくりに必要な工夫や、心構えを中心に感想を書く。(写真3) ○国民の声を政治に生かすために何をしているのかを次時から取り組んでいくことを話す。	



写真1: 各班で話し合い、予算の範囲で案をつくる



写真2: 電子黒板で提示しながら、全体の前で評価



写真3: 生徒が学んだことを書き込んだ用紙

児童生徒の反応

今回の授業では、生徒自らが作成した街づくり案を教材として電子黒板で提示した。これらを企業のプレゼンのような演出で「案出」「発表」「交流」することで、生徒は自分たちの考えを整理して発表することができた。また、それぞれの意見を交流し合うことで、街づくり(政治)についても自発的に深く追究しようと関心・意欲が高まり、自分の意見を反映させることの難しさや楽しさを感じ取ることができた。

活用効果

評価の観点	社会的事象への関心・意欲・態度
具体的容容	政治に対して「分からない」「難しい」といったイメージが多く、「国民が何を言ったってどうせ変わらない」という意見が多かったが、この学習を通して政治への参加意識、国民の意見の重要性を実感したという感想が多くみられた。

実践の手応え

学習ゲームを活用し、電子黒板での意見発表はとても盛り上がり、生徒の学習意欲を高めることに有効だった。また、ゲームを通してではあるが、街づくりについて活発な意見交流ができたことで、住民の権利や義務、また地方自治の発展などについて考え、政治の仕組みや政治参加への意識の向上につながった。