

# 京都学園中学高等学校 第2回 公開研究授業大会

## 【公開授業内容】

### 《外国語（英語）》

対 象	中学3年 特進 ADVANCED・特進 BASIC コース (A グレード)
教 科	中学 英語
担 当	内藤 翠
主 題	英語で表現された情報の理解力・活用力を養う授業の実践
概 要	ニュースや新聞記事などで使用頻度の高い分詞構文を学習し、英語で表現された情報の理解力を育成する。また、時事英語に触れることでより実用的な語彙を獲得し、自らが英語を用いて発信者となる際の活用力へとつなげることも目指す。そのためにも、英語の4技能を総合的に行う学習活動を意識し、生徒たちの「学ぶ力」を刺激する様々な活動を実践する。

### 《数学》

対 象	高校2年 特進 BASIC コース
教 科	数学Ⅱ
担 当	橋本 唯人
主 題	コンピュータを利用した授業実践
概 要	近年コンピュータ技術の発展により、コンピュータを用いた授業実践が多く、の学校で行われている。そこで本授業でも、これまでの黒板やプリントによる授業では伝えにくかった空間図形やパラメータの変化などの説明にコンピュータを利用する。これにより視覚的なアプローチが可能となり、生徒の理解度を高めることにつながると期待できる。さらには補助教材としてコンピュータを利用することにより、生徒の興味関心を喚起させ、数学を学ぶことの楽しさや充実感を与えることにもつなげたい。

### 《国語》

対 象	中学2年 GN コース (一貫クラス)
教 科	中学 国語 (書き)
担 当	波多野 敏博
主 題	「情報活用力」「背景洞察力」を育む授業の実践
概 要	社会的に自立した人間として世界で活躍するために、主体的に学びに向かい、広い視野を持つこと、必要な情報を判断し、そこからさらに考えを深めることは不可欠である。今回の授業では、与えられた資料から適切な情報を読み取り活用する力「情報活用力」、そして、読み取った事実の背景にあるものを見つける「背景洞察力」を養うための授業を試みる。

### 《理科》

対 象	高校2年 特進 BAISC コース
教 科	理科 (生物)
担 当	黒田 朋美
主 題	平常授業において生徒自身の『学ぶ』力を引き出す
概 要	従来の授業形式では、生徒は一生懸命に板書されたものをノートに書き写して、授業時間を終えている。しかし、それが点数に結びつくのか？さらにはこれからの社会、世界が必要としている「自ら学ぶ」力が身に付いているのか？疑問に感じてきた。これからの教育現場に必要とされるコーチング力を教師自らが身に付けるためにも、また生徒自身のコーチング能力を鍛えるためにも、板書に頼らない方法で授業展開を構築していきたい。さらに、生徒自身の「学ぶ」力を引き出せているかも検証したい。

### 《社会》

対 象	高校1年 進学コース
教 科	現代社会
担 当	栗岩 秀
主 題	現代社会におけるアクティブ・ラーニング型授業の実践と今後の展望
概 要	2020年入試改革に合わせ、学力の三要素を育成するための授業作りを試みる。グループワークなどを通じて、議論し合いながら、政治経済を自分にとって身近なものに感じてもらえるような工夫を取り入れ、認知的プロセスから倫理的プロセスへの接続可能性を模索する。

### 《保健体育》

対 象	高校1年 国際コース
教 科	体育
担 当	佐藤 樹、佐藤 直貴、加藤 香澄
主 題	生徒が主体となり企画・立案し、コーディネートするバスケットボール授業の構築。
概 要	練習計画を班ごとに企画・立案し、授業運営を行う。グループ活動を通じて主体性や協働性を育む。バスケットボールのスキル向上の方法を自らで思考し、実践できる能力を育成する。さらにスポーツとは生涯通じて楽しむものであることや目標を達成する喜びを実感させる。

### 《芸術》

対 象	中学1年 GN コース (一貫クラス)
教 科	音楽
担 当	北條 俊哉
主 題	アルトリコーダーを使った即興演奏
概 要	即興的にリコーダーを演奏すると同時に、基本的なリズムのソルフェージュと器楽演奏の基礎技術を習得させる。また、表現する楽しさを体感させ今後の活動の意欲につなげる。クラス全員が主体的に活動できるようにさせる。音楽には唯一の正解があるのではなく、むしろすべてが正解であることを認識。否定はしない。

### 《情報》

対 象	高校1年 特進 ADVANCED コース
教 科	社会と情報
担 当	大西 庸平
主 題	Pepper (ロボット) を用いた、プログラミング教育の実践 ～人とロボットがコラボしたプレゼンテーションを模索する～
概 要	本校では今年度プログラミング教育の充実を図る為の教材としてソフトバンクグループの人型ロボット pepper を導入した。pepper には社会貢献プログラムとして Robo Blocks というロボット・プログラミングツールが使用され、世界的なビジュアルプログラミング言語「Scratch」をベースに開発されたツールである。主に小中学生を対象に構成された指導カリキュラムになっているが、今回は高校1年生を対象とする。プログラミング教育をいち早く取り組み、AI (人工知能)、スマートロボット、IoT が普及する時代に生きる子どもたちの論理的思考力や問題解決力、創造力などの育成に貢献することを目的とする。本時ではグループでプレゼンテーションを実施する準備時間としている。プレゼンテーションには pepper を必ず用いることをルールに定め、人とロボットのコラボレーションを実現するための考えを模索していく。

以上