

東みよし町立足代小学校

(様式4-2：平成29年度 モビリティ・マネジメント教育（交通環境学習）にかかわる学校支援制度
実施結果報告書)

実施結果報告書

1. 学習名称：校区の高速SAを拠点とした交通インフラ活性化プラン					
2. テーマ：ハイウェイオアシスを拠点とする新しい町づくりを提案しよう					
3. 実施教科：総合的な学習の時間					
4. 関連単元：社会科（5年：わたしたちの暮らしと国土・暮らしを支える情報 6年：暮らしの中の政治）国語科（5年：資料を生かして考えたことを書こう 6年：町の未来をえがこう）					
5. 実施単元数：2（①町の魅力を探る②新しい町づくり）					
6. 学年	5・6年生	7. クラス数	2	8. 生徒数	29名
9. 実施内容 本実践は大きく分けて2つある。 一つ目は、町の未来を考えていく上で、まず必要なのが、現状をどう捉えるかということである。そのため、SAに併設されているハイウェイオアシスを見学し、どんな特産物があり、何を町の観光の中心として捉えているかということなどを調べ、足代の魅力を再度子供達の手で取材することを最初の実践とした。 二つ目は、一つ目で明らかとなった魅力を、町の課題と照らし合わせ、解決できるような町づくりにつなげるため、ハイウェイオアシスを拠点とした仮想の町を創作する活動である。そこには、町に住んでいる住民に必要な視点と、観光客にとって必要な視点の両方を備えた町づくりがなされるようにしている。 本町は一日数便の町営バスしか運行していないが、交通インフラを考えると、地元の人々の利便性と、観光客の利便性を双方から考えることは難しいが、Society（ソサエティ）5.0にあるような、IoTをいかした町になるような情報提供を行いながら、子どもの目線での町づくりになるよう心がけた。 なお、総合的な学習の時間を中心に行いながら、それらの活動をさせる各教科の単元とも連携をとりながら実践することで、所定の時間をオーバーすることなく実施するようにカリキュラムマネジメントもしっかり行った。					

10. 学習のながれ：

①自分たちの町の魅力について考える

子供達にとって、自分たちの住む町のいいところや、オススメの所といわれて、どのような印象を持つか考えさせ、9つのことが出てきた。しかし、なぜそれがオススメなのかということ問い返すと、十分な返答ができず、それぞれの魅力を自分たちの言葉で伝えるために、実際にそれらに関わる人取材することが大切だと気づいた。

また、ハイウェイオアシスに新しくできるホテルのオープンが近いので、そのホテルの特徴をテレビ番組でレポートしているものを全員で見て、観光と宿泊の関係について、学習した。そして、このホテルも取材対象にすることにした。

②取材計画

それぞれの取材をするにあたり、誰に、いつ（季節も）、どのように取材するかを各自でアポイントメントを取り、一覧表にまとめ、それらの段取りを示しながら、取材の際の係分担の必要性に気づかせるために、校内で、先生や子供達同士での取材の練習をさせた。そして、インタビュアーと記録する係を別々にすることが大事であることに気づき、取材の準備を行った。

③取材

それぞれのグループに分かれ、相手先の都合に合わせた取材を行った。建物や店舗などは、そこで働いている方に取材をし、自然物や観光施設については、そこを訪れている観光客に直接話を聞くことができた。そしてそこで話を聞いたことが、子供達にとっての地元の魅力を再発見することにつながった。

④表現方法の計画

たくさんの取材を通して、それぞれの魅力を言葉や写真で伝えるネタをたくわえたので、それらをどのように表現物にしていくかについて、計画を立てた。そこで、パンフレットのようなものではなく、冊子にしておくことで、地域の魅力を観光客の目に触れる形で示せるのではないかということになり、冊子を作成することにした。また、スマホを活用したAR（仮想現実）アプリと連動させることで、実際にその場所まで観光客に行ってもらえるようになるための仕組み作りにも挑戦した。

そしてそれと同時に、撮影した写真を大きく引き伸ばし、写真展を開くことにした。取材の時に感じた地元の魅力が伝わるキャプションとともに作成し、地元のハイウェイオアシスで開催することにした。

⑤編集作業

取材の写真と取材メモから、記事をつくるために、一般の写真雑誌を分析しながら作成することにした。写真と文字の分量やレイアウトなど、良いお手本を見ながら作成し、何度も友達同士で校正作業を行いながら、完成させた。

⑥未来の町づくりへのアプローチ

町の魅力を十分調べた子供達は、自分たちの町のシンボルであるハイウェイオアシスを中心とした新しい町づくりをどのようにしていけば良いかについて、検討を始めた。人口減少の町の社会的な課題を考えつつ、取材の中で明らかとなった町の魅力を、自分たちが考える町づくりの中でどのような形で表せばよいのか、様々な角度から考えはじめた。

また、内閣府のSociety（ソサエティ）5.0の映像を全員で見て、田舎でどんな暮らしができるのかについても広く考え、新しい町づくりに生かすことに

した。

⑦マインクラフトとプログラミング学習

マインクラフトは、子供達に大変人気のあるゲームである。正方形の様々なブロックを組み合わせ、無限に広い平面に立体物を建築し、創造的な活動ができることから、単なるゲームではなく、クリエイティブな表現の場としても十分な価値のあるアプリである。本校では、2年前からこのマインクラフトを図工の創作活動などで利用していることから、この未来の町づくりの最終表現をマインクラフトで行うことにした。

また、マインクラフトには、プログラミング機能が追加されている教育用バージョンがあり、それらを使うことで、町づくりの際の道路の敷設作業や、川の護岸工事など、単純作業をプログラミングにより行うことができる事を知り、それらを使いながら工事や建築を行った。

⑧協働作業

町づくりは、5・6年生全員が一つの広場からスタートして、それぞれが計画した町づくりを進めていく。そこで、まずは実際の町の地図から、どの位置にどのような建物を作っていくか地図を見ながら相談を開始、全員が同じフロアで、銘々のPCを使い、バーチャルな土地の上での協働作業を行った。互いに声を掛け合いながら、誰がどの部分を作るかの相談を行ったり、目印になるための鉄塔を先に立てて、道路や地下道を掘り進むための指標にするとわかりやすいなど、次々に子供達のアイデアが生かされたりして、思いのほかスピーディーに作業が進んでいった。

拠点となるハイウエイオアシスには、町を見下ろせる展望タワーを作り、天然記念物である美濃田の淵の周りには、それらを周遊するモノレールが完備され、観光施設の賑やかさを備える町づくりが進められた。

また、レストランでは町の特産物が使われたスイーツが提供されたり、町の伝統文化を紹介する獅子舞会館が、獅子頭の形で建てられたりするなど、これまでの地域学習を存分に生かした町づくりができた。

⑨広報活動

これらの成果物は、全校で発表するのはもちろん、地域や保護者の参加する学習発表会、町役場の企画課、産業課をはじめ、町長にも手渡すことができた。さらに、マインクラフトで作成した町の様子は、YouTubeにも掲載し、広く周知できた。その結果至るところで高評価をいただいている。

⑩子供達の変容

全体を通しての子供達のアンケートから次のような結果が見られた。一例としては、「足代の良さを新たに見つけることができたと思う」という質問では、全員が「そう思う」という回答が見られ、町に対する新たな視点を持つことができたといえる。また、「みんなで一つの町を作るときには、マナーやルールを守ることが大切だということがわかった」という質問でも全員が「そう思う」と回答し、協働作業という点からも、公共性の大切さを子どもながらに感じてくれたことは、これからの町づくりの中心となる若者に大きな影響を与えたと考えられる。

※学習で使用した教材やワークシート、学習風景を撮影したビデオや写真、指導計画書などを添付して提出してください。