



# 学校だより

11月号(第03-08号)

TEL : 591 - 4183

令和3年11月26日

横浜市立高田中学校

校長 横田 由美子

## 着任半年が経ちました

副校長 長谷部宏行

高田中学校に着任して半年が経ちました。分散登校で始まった2学期でしたが、段階的に「できること」が増え、徐々に以前に戻りつつあります。ペアワークやグループ学習、実験といった学習活動も感染防止対策を十分講じて行っています。主体的・対話的で深い学びに向けて少しずつ加速しています。

感じたことや考えたことを自分の意見として人に伝えたり、他の人の意見を聞き、受けとめたりする活動を日々の授業で行なっています。そして授業



で培った力を様々な場面で発揮しています。学校保健委員会での取組の発表、カップ麺商品発表会でのプレゼンの様子など、実に堂々とした見事なものでした。なにより私が感動したのは高田中学校の生徒の「聞き方」です。話し手をしっかり見て、話を聞く。話が終わったら自然と拍手できる。大きな拍手。後で「〇〇が良かったよ。」「〇〇の所がすごかったね。」などの声かけ。温かい雰囲気の中で生徒たちが学校生活を送れていることを日々実感しています。

高田中学校ブロック（高田小、高田東小、高田中）は今年度「豊かな表現力の育成を目指して～情報化社会を生き抜く能力を高めるための指導の実践～」を共通のテーマにして取り組んでいます。1人1台 GIGA 端末を使うことでコロナ禍でも社会とつながる活動の幅が広がりました。直接対面しての活動では、実際にその人に触れることで伝わってくる体験ができました。様々な経験が豊かな学びにつながっていると思います。

地域や様々な社会の方々と触れ合い、多くの経験を通して生徒たちは成長しています。新型コロナウイルス感染の再拡大に対する不安がある中でも、生徒が明るく健康でのびのびと学校生活を送ることができているのはご家庭で毎日しっかりと体調管理をしてくださっているお陰です。たくさんの方々に見守られ、支えられて教育活動を行うことができていると心から感謝申し上げます。

今後も引き続き高田中学校をご支援よろしく願いいたします。

## 高田中学校の社会にひらかれた学び

### 【マルちゃんオリジナルカップ麺をつくろう授業～R3 年度 2 商品決定！】

2 年生全生徒が東洋水産様ご支援のもと企画・デザインしてきたオリジナルのカップ麺。今年度は GIGA スクールで一人ひとりに配られた Chromebook で Google スライドを用いて商品企画資料をつくり、各クラスでプレゼンテーションと評価とをし合いました。プレゼンテーションの時はちょうど分散登校のタイミングでしたので、学校と家庭とでのハイブリッドオンライン授業の中での実施でした。11 月 5 日（金）は、各クラスからの代表者 6 名によるカップ麺商品発表会でした。発表会場の視聴覚室と、各教室を Google Meet でつなぎ、審査員の



東洋水産様は東京本社や群馬工場や総合研究所など各地からリモートでご参加くださいました。東洋水産様から一人ひとりへ講評をいただき、生徒審査は各教室から Google フォームを用いてリアルタイム投票を行いました。

決定した 2 商品の発表と同時に教室から視聴覚室に喜びの雄叫びやシュプレヒコールが聞こえてくるなど、生徒も教職員も ICT 支援員も来校くださっていた皆様も笑顔笑顔笑顔の時間でした。（同じ階の 3 年生、うるさかったかもしれません。ごめんなさい。）

今年選ばれた 2 商品もなかなか面白いです。多くの方の支援を得てのマルちゃん授業は 1 年間かけて実施しています。まだまだ楽しい学びが続きます。学校だよりでまたご報告します。

(研究部長 堤)

### 【2 年生職業学習 ～夢を実現させるために～】

11 月 22 日（月）3 校時・4 校時に第 2 学年職業学習を行いました。

当日は（株）サンライズ志田様、GGC 事務局石井様の二人に来校していただきました。2 社とも現在、山下ふ頭で一般公開されている GUNDAM FACTORY YOKOHAMA（ガンダム・ファクトリー・横浜）のプロジェクトに携わった方々でした。第一部の志田様からは、今回のプロジェクトの立ち上げ・企画時のお話でした。誰も成し遂げたことのない事をどのように進めていくか、GUNDAM のファンの方を感動させるにはどのようなことをしなければならぬなど、仕事に対する熱意や苦労したこと、壮大なプロ



プロジェクトの進め方などの話を聞くことができました。中学生の皆さんは、多くのことを幅広く勉強し、たくさんを経験し、またすばらしい体験を積み重ねて自分の夢や目標に向かって頑張ってもらいたいというメッセージをいただきました。第二部の石井様は、テクニカルディレクターという役職で、建設に携わる多くの企業をまとめる時の話やGUNDAM の設計や各パーツの構造、動作時のプログラムなどのお話でした。プロジェクトを成功させるために、多くの人と何回も話し合い、現場では試行錯誤の繰り返しだったそうです。今まで一番大変な仕事でしたが、多くのプロフェッショナルの方と仕事ができ、毎日が本当に楽しかったそうです。石田様は、このプロジェクトに参加するために、勤めていた会社を退社したそうです。「やりたいことを大切にする。」「自分の夢のために一歩を踏み出す。」志田様、石田様からのメッセージをしっかり受けとめ、今後の学校生活に生かしてほしいと思います。

(第2学年主任 田村)



## 3814195【プログラミング授業での官民連携した社会にひらかれた学びのとりくみ】

昔のような、材料の加工だけでなくコンピュータを使ったプログラミングの学習が入ってきました。プログラムを動かすだけでなく、「プログラミングによる問題の解決」について学習するようになりました。

昨年度から、専門家のお手伝いを得て学習を進めるようにしました。具体的には、ICT 支援



員、外部講師(IT 経営コンサルタント)、企業 (SONY マーケティング (株) ) と連携し機材を借り受け学習しました。機材は、SONY の「MESH」というものです。「直観的に利用できる」「生徒が考えた構想 (アイデア) を簡単に具現化できる」特徴を持つもので、生徒に成功体験を結び付けやすいと感じました。この MESH は、iPad で操作できる物ですが、SONY と連携しているので、今回横浜市から配布された Chromebook でも、簡単に操作できるように改善してもらいました。

外部講師は、IT 経営コンサルタントをしている方ですので、プログラミングに関して対応が早く、複数の先生の役割を演じていただいています。ICT 支援員さんがいて経験豊富な感覚で見てもら

うと、生徒の行動で、コンピュータを悪戯しているように見える行動があるときに、助言をもらい一呼吸を置いて見ていられるようになりました。また、コンピュータを扱う授業は、疑問に思ったことをその場ですぐに解決できる環境が、生徒の興味や意欲に繋がり良い環境で授業を進めて行けることが出来ます。また授業では、「プログラミング技術を身につける。」だけではなく、「プログラミング教育で社会とのつながり意識をより強いものにする。」を目的としています。（技術科 小池）

## 【たか中 GIGA スクールルール決定】

学級委員が中心となって原案を起草し、クラスの意見質問を集約するなどして作成した高田中学校でのGIGAルールが先日の中央委員会で決定しました。考え方の基本となるようなルールだと思います。ICTと上手く付き合い、より良い社会をつくっていける人材となっていてくれることを願っています。

**G I G A スクール構想 高田中学校プロジェクト**  
～私たちのたか中G I G Aルール～

**<3つの柱>**

①自ら進んで学び続ける私たち  
②仲間と協力してより良い社会の実現を目指す私たち  
③デジタル・シティズンシップと共に学ぶ私たち

①自ら進んで学び続ける私たち

- ・よく考えて使う
- ・学習に関係ないことには使わない
- ・機能を充分に活用してよりよい学習を目指す

②仲間と協力してより良い社会の実現を目指す私たち

- ・困ったら誰かに相談する
- ・情報技術を適切に活用し、積極的に話し合い活動を行う
- ・データを共有してお互いの考えを知る

③デジタル・シティズンシップと共に学ぶ私たち

- ・自分の行動、発言に責任を持つ
- ・個人情報を守る
- ・ネットを使うときは間違った情報や勧誘に注意する

## 【いつもありがとうございます ～あつたか高田～】

「花と緑の会」の皆様とPTA活動エントリーで参加された方で花壇の夏花撤去と冬春花苗植え込みを行なってくださいました。花壇の花からも季節の移り変わりが感じられます。また「華道の会」の皆様のお陰で職員玄関が癒しの空間となっています。いつもありがとうございます。

