

生徒に興味・関心をもたせる授業の工夫

— 実物を使用した実験とICTの活用を通して —

工業班 野崎 剛弘 (高等学校教諭)



実物を使用した実験



図1. 実物の提示 (輪軸の実験)



1. 授業に実物の提示や実験などの体験的な学習を取り入れたことにより (図1)、生徒は機械の構造や道具の仕組みを理解することができ、授業に興味・関心をもつことができた。



2. 導入の段階で実物を提示することは (図1)、本時の学習内容や授業目標が明確となり、学習環境を整える上でとても効果的であった。



ICTの活用

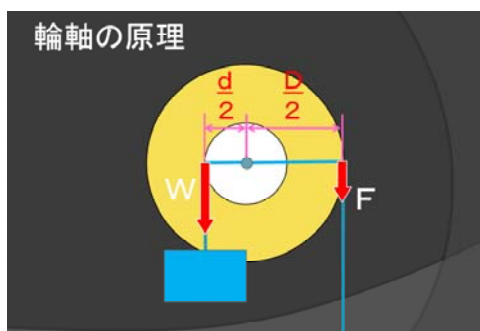


図2. ICTの活用 (公式の説明)



3. 公式の説明で、アニメーションを活用して機械の構造や道具の仕組みを視覚的に学習できるように工夫したことにより (図2)、生徒は機械の構造や道具の仕組みについて興味・関心をもつようになった。

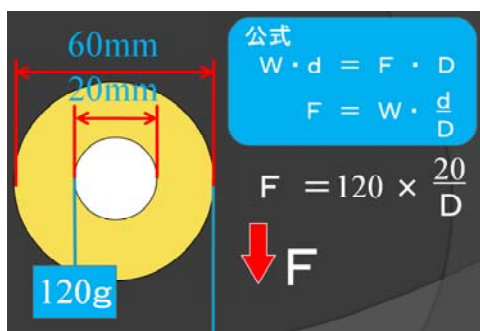


図3. ICTの活用 (演習問題)



4. 式変形や演習問題で、アニメーションで視覚的に解説することにより (図3)、生徒は自分の力で式変形をしようとする姿勢が生まれ、学習理解度を高めることができた。

担当指導主事 教育情報推進係 藤生 卓也