

6 電子メールを使用するときの留意点・心構えをグループ毎に話し合う

< 終末 >

7 話し合ったことをグループ毎に発表し、まとめる

エ 主な活用コンテンツ

- ・総務省 情報通信白書 for Kids
<http://www.kids.soumu.go.jp/internet/dekiru/index.html>
- ・総務省 情報通信白書 for Kids
<http://www.kids.soumu.go.jp/internet/caution/index.html>
- ・「ネット社会の歩き方」
<http://www.net-walking.net/>

教材レシピ(高等学校・2年・音楽)

ア 単元名「郷土に息づく日本の伝統音楽」

イ 授業の概要

ビデオや教育用コンテンツなどを活用して、郷土に伝わる音楽と日本の伝統音楽との関連性をとらえさせるとともに、能楽・歌舞伎・雅楽といった音楽が、地域の伝統音楽の中に根付きながら伝承されてきていることに気付かせる。また、インターネットの検索サイトや地域コンテンツを活用して、郷土の音楽が育まれ伝承されてきた文化的背景を調べ、音楽とその背景との関わりについて理解を深め、郷土の伝統音楽への理解と共感をいろいろな音素材による創作作品に構成し、発表する。

ウ 学習の流れ

< 導入 >

- 1 「黒川能」檜枝岐歌舞伎」ビデオを鑑賞する
 - 2 既習の「能」歌舞伎」との比較をする
 - 3 郷土の音楽のルーツについて仮説を立てる
 - 4 グループ毎に調べる郷土の音楽を設定する
- < 調べる >
- 5 自分たちの課題とする郷土の伝統音楽について、インターネットを活用して伝承について調べる
 - 6 類似する郷土の音楽や日本の伝統音楽を探し出す
 - 7 共通する音楽的特徴を考える
 - 8 音楽を取り巻く文化的・歴史的背景について調べ、どのように伝承されてきたかを考察し、

伝統音楽との関わりを考える

< まとめる・創造する >

9 < 音楽班 > と < 映像班 > に分かれる

< 音楽班 > サウンドエンジンを利用して、街を取り巻く音とインターネット上の伝承された音を組み合わせ、伝統音楽のサウンドスケープを制作する

< 映像班 > 調べ学習の結果をプレゼンテーションにまとめる

10 映像と音とを組み合わせ、効果的な表現を工夫する

< 発表する >

11 グループごとに発表する

12 質疑応答を行い、互いに評価し合う

13 感想をまとめる

エ 主な活用コンテンツ

- ・ふくしま教育情報データベース
<http://www.fks.ed.jp/DB/>
- ・福島の郷土芸能データベース
- ・国立劇場Webページ
<http://www.ntj.jac.go.jp/>

教材レシピ(高等学校・政治・経済)

ア 単元名「国際経済のしくみ」

イ 授業の概要

グローバル化が進み、膨大な情報が生活の隅々まで行き渡っている情報社会において、情報に対する主体的な価値付けとしての客観的かつ公正に判断する力が求められている。そこで、為替レートの変動とそのシミュレーションなどのコンテンツの利用を通して、お金が交換手段としてだけでなく投機の対象になっている現代経済の特質について理解させる。また、インターネットの関連サイトから最新の為替レートの情報を得て、外国為替のトレーディングを行わせることによって、概念や理論について実感を持って理解させるとともに、経済の望ましい在り方について考察させる。