



# 2つのアンケート結果から比較分析し仮説を立てる

教科・科目	国語/現代の国語	教員	星野	対象	1年生
授業の目標	1学年でビブリオバトル(生徒が選んだ本の魅力をプレゼンし合う書評ゲーム)を実施する前段として、「ぐうぜん、うたがう、読書のススメ」「塩トンの読書」を通して、読書の価値について生徒が主体的に考える。				
使用アプリ	Microsoft Forms				
使用端末	教員	デジタル活用端末	生徒	個人端末(スマートフォン)	

## 【教科書掲載のアンケート結果(2018)】 【生徒が回答したアンケート結果(2023)】



### 【生徒が立てた仮説】

- ・知識はインターネットから得られるので、本には空想を求めるようになった
- ・AIの発達により人間の想像力がより試される時代になったから
- ・日本の教育方針が変わったから

など

学習活動	準備	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Microsoft Formsで、授業で取り扱うアンケートを作成し、回答QRコードを添付した授業プリントを事前配布</li> <li>○授業開始までにスマートフォンからアンケートへ回答</li> <li>アンケート内容:「読書をすることの良いところは何だと思うか」</li> </ul>
	導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>●事前に回答したアンケートと、同様のアンケートと結果(2018年)が、教科書にも掲載されていることを示す</li> <li>生徒のアンケート結果をプロジェクタで投影し、クラスで共有</li> <li>○プロジェクタで投影された生徒の回答結果(2023年現在)と教科書の回答結果(2018年)を比較し、グラフから読み取れること(5年間で何が変化したのか)をこれまでの自分自身の経験を振り返りながらグループで意見整理・集約し、仮説を立てる</li> <li>○グループで立てた仮説をクラス全体で発表・共有</li> <li>●生徒の仮説を整理し、共有する</li> </ul>
	展開	○教科書に掲載されている読書に関する文章を2つ読み、「読書」に対する多様な価値を知る
	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ビブリオバトルは、事前に聞き手のニーズをアンケート調査などで把握し、ニーズにあったプレゼンをすることがポイントになることを伝える</li> <li>(生徒にもFormsで調査アンケート作成してもらう予定)</li> </ul>
ICT活用の成果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手軽に「読書」について考えるいい機会になった。</li> <li>・Formsで自動生成される回答グラフで視覚的に結果の比較ができるため、スムーズにグループでの話し合いが行えた。</li> </ul>	