

東京学芸大学

学校図書館

東京学芸大学

附属国際中等教育学校の

実践によせて

国際バカロレアカリキュラムの 希望

横断的・総合的・探究的な学校風土の醸成

図書館マルチメディア、
およびリソースが
プログラムの実施において
中心的役割を果たすこと

IBプログラムの基準と実施要綱より



学際的・探究的な学びを中核とするIBカリ
キュラムでは学校図書館は必須の存在

【学校図書館担当職員の職務（イメージ図）】



※ ここでは学校図書館に係る業務のうち学校図書館担当職員の職務に絞って図示したが、学校図書館担当職員が実際に業務を行うに当たっては、司書教諭等の学校図書館に關係する教職員と協働・分担することが求められる。

授業支援における学校司書の主な関わり



A. 館内授業用の資料を用意 & レファレンス
例) 高1公民「お金と株式投資の本」



B. 教科と司書が連携をして、司書も講話を行うケース
例) 中1技術との連携授業



C. 授業後の生徒の成果物を展示
例) 高2「英語で絵本をつくる」

教育指導への支援→ヒドウンカリキュラム

生徒の母語の支援

* 多言語コーナー

全校生徒への母語支援アンケートを実施し、現在**32か国語**

* 電子図書館の開設

(2022年9月オープン)

→多言語のコンテンツおよびオーディオブックの利用が可能に。



多様性を認め合う空間としての活用

図書委員企画展

例) 段ボールでの一箱本屋 (各学年ごとに制作)
例) メディアセンターのフォトコンテスト(3学期予定)



生徒有志の企画展

(企画書を書き了承されたら実施可)
例) みんなで理解! LGBTQ (高2有志)
例) フードドライブ企画展 (中3~高3有志団体)

美術部の絵画展 (年2回)



*グローバル・カフェ
*サイエンス・カフェの実施



バリアフリー絵本「布の絵本」展



多様性を視野に入れた間接的支援

学びの交差点

理科と美術のフュージョン ～学際的単元～

- 科学的教養に問題
- AI時代

理科の取り組み

学習指導要領

(1) いろいろな生物とその共通点 (i)生物の体の共通点と相違点 イ 動物の体の共通点と相違点

身近な動物の外部形態の観察を行い、その観察記録などに基づいて、共通点や相違点があることを見いだして、動物の体の基本的なつくりを理解すること。また、その共通点や相違点に基づいて分類ができることを見いだして理解すること。

見いだしたとしても、既存の分類を理解することだけがゴールにはしたくない。動物について、**知りたいと思える動機**をもてるようにしたい。

多様性と共通性を見いだせるほどに、**多くの動物について生徒に知ってほしい**。現物を観察したり、授業内で動物園などに行ったりするには、物理的・時間的な制約が大きい。

美術科とコラボしたキャラクターデザイン
豊富な図書資料から動物に出会うしかけ

A I 時代の教育実践で大切にしたいこと

理科の取り組み

見いだしたとしても、既存の分類を理解することだけがゴールにはしたくない。動物について、**知りたいと思える動機**をもてるようにしたい。

教科学習が全般的に苦手として
いることかも

理科が得意・苦手なこと

- 観察を通して、生物を科学として理解すること
- 生態を考察すること
- ▲事実を重視するために、創造性の余地が少ないこと
- ▲ある意味では答えがあること

美術科が得意・苦手なこと

- 創造性を発揮すること
- 唯一の答えを求めない作品作りをすること
- ▲生物を科学として理解すること
- ▲生態を考察すること

美術科とコラボして、キャラクターデザインをしよう！

- ・ 日本には、世界に誇るアニメ・ゲーム産業がある。
- ・ 世界で愛されるキャラクターは、科学の知識に基づいてデザインされている。



理科と美術科（と音楽科）をつなぐ単元設計



植物
葉を多めで！

セキツイ動物
鳥類多めで！
ポケモンずかんも！

理科

植物の観察
+ 書籍の活用
= 作品「らんまん図鑑」
(展示)

動物の観察
+ 書籍の活用
= 作品「妄想鳥類学」
= 作品「妄想ポケモン学」

音と光の学習
・ 見ること
・ 聞くこと

動物の鳴き声
+ 書籍・メディアの活用

1SSポケモン人気投票

1年次1学期に図書館利用の基礎をつくる

- ・ 図書館での授業実施
- ・ 授業内での図書活用
- ・ 図書館に通いたくなる課題づくり
- ・ 図書館利用は特別なことではないという雰囲気づくり
- ・ 学問的誠実性の基礎

美術

キャラクターデザイン
+ 書籍の活用
= 作品「ポケモン」

音楽

キャラクターの音声分析
+ 書籍・メディアの活用
= 作品「ポケモンの鳴き声」

並行的展開

中高等学校の横断的・総合的・
探究的な学習展開の知恵！

～生徒の中で育まれる総合性～
基盤は互いの実践を知り、つな
げること

学習展開にあわせた資料提供

司書の目② 資料提供

理科

テーマ：セキツイ動物関係
資料活用場所：館内または教室
(カート使用)

動物全般、ほ乳類、鳥類、魚類、
両生類をまとめて並べている

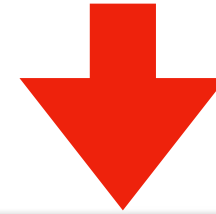
ポイント

- ▶ チャットのグループで生徒への配布資料や情報を共有
- ▶ 資料を閲覧している生徒の声を傾け、さらに関連資料を加えていく



館内蔵書＋公共図書館の団体貸出
(3カ月間で6学年1800冊まで)

美術科 造形デザインの参考となる生物の資料を追加



▼立体物をつくるうえで参考となる骨格の資料を面展示して、生徒が手に取りやすくする



▲3学期の音楽科との連携もみすえ鳴き声のQRコード付きの資料やコンテンツも紹介

妄想

学び・遊び・創造

理科の学習から美術科へとつなげる工夫

妄想鳥類学

キョロちゃんは、どうやら鳥類らしい。
キョロちゃんの生態を考察してみよう。

Goal 一目的

- ① キョロちゃんの外見的特徴から、その生態を考察すること。
- ② 根拠のある主張をすること。

Role 一あなたの役割

あなたたちは、新進気鋭の鳥類学者である。

Situation 一状況

新種かもしれない動物「キョロちゃん」について、
鳥類学者としてその生態を説明する必要がある。



理科の学習から美術科へとつなげる工夫

妄想ポケモン学

この「星」には不思議な不思議な生き物、
未知の生物ポケットモンスターがいるらしい。
すでに発見されているポケモンの生態を
地球にいる実際の動物に関連付けて、考察してみよう。

Goal 一目的

- ① ポケモンの外見的特徴から、その生態を考察すること。
- ② 科学的に根拠のある主張をすること。

Role 一あなたの役割

あなたは、新進気鋭のポケモン学者である。

Situation 一状況

オーキド博士はポケモンタイプによってポケモンを分類したが、
その弟子であるあなたは、師匠を超えるべく、地球にいる実際の
動物と関連付けながら、その生態を考察することにした。



④ シャワーズの生態 (妄想)

★ シャワーズは主にハンドウイルカとエリマキトカ
と同じ生態。背ひれ、外鰓、ひた、ケレスト、尾ひれ
色も大きさは因のそれぞれの動物と同じ役割を果たす。

※以下、ハンドウイルカ→①、エリマキトカ→②と表す。

生息地：① 水深1m程の海中 } シャワーズは、海と
② 温帯林やサバンナ } 陸の両方に生息している

主食：① 魚類 } シャワーズは雑食である。
② 昆虫、小動物

分布：① 熱帯～温帯 } シャワーズは赤道付近の
② 熱帯 } 熱帯や温帯に分布している。

寿命：① 約40年 } シャワーズの寿命は20～30年。
② 約10年

(1) シャワーズは水中での運動を安定させるために背ひれを持つ。
(2) シャワーズは、外鰓を張って呼吸をしている。
(3) シャワーズはひたを使って数を減弱している。
(4) シャワーズはケレストを使って敵を威嚇している。
(5) シャワーズは水中での運動を安定させるために尾ひれを持つ。
(6) シャワーズは仲間とコミュニケーションをとるために水色。

司書の目③ 成果物の展示

館内では「ここにもいた!」「あっちにもいる!」というように、あちらこちらに展示してほしい。
用務員さんが校庭で見つけた「鳥の巣」や富士WCで拾った「動物の腰骨」などの現物も一緒に展示してほしい!



川上先生

では、自然界のような展示にしましょう!



司書

司書の目③ 成果物の展示

理科の生徒配布資料より

Situation

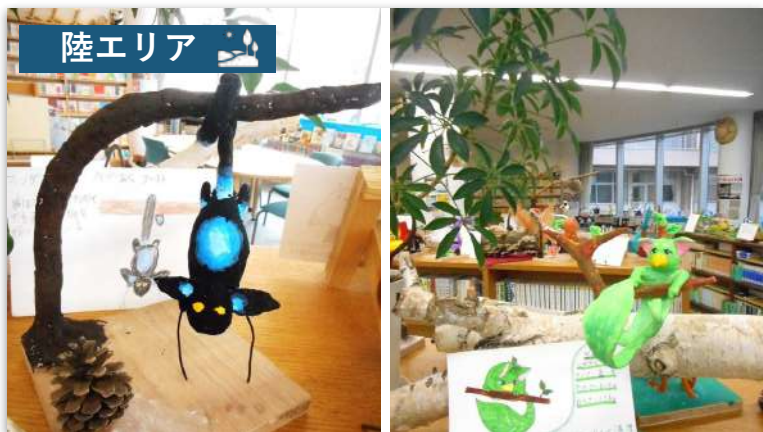
あなたは、オーイズミ地方で新たなポケモンを探ることになった。

ポスターにも「展示」という言葉を使わずに、生きている生物のように見なし、エリアごとの動物園風に並べることに。

🔍 成果物展示のポイント

生徒に配布された資料 + 調べに来た生徒とのやり取り

その授業のねらいや雰囲気に見合った空間をデザインする。



学び甲斐 ヒドウンカリキュラム 同僚性・協働

の創出

教科書だけではできない学習

**学習C・情報Cとしての
学校図書館という**

学びのインフラがあつてこそ

生徒の利用状況に合わせた資料の用意

- 生徒の学びに深まりが生まれる = 学びの深化
- 生徒の学びを促進できる = 学びの持続



知を統合する場としての図書館のコーディネート

- 学校教育の教科だけではカバーできない多様な知との出会い = 学びの広がり
- 授業という空間や時間を越えた学びの場の創出 = 学び合いの創出
- = 生涯学習者の育成

学び続ける

～生涯学習者の育成～

広がれ！