

3. 学校での取り組み

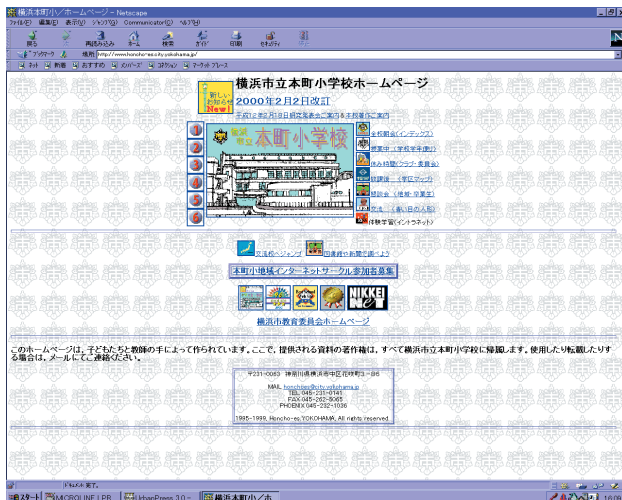
(1) 小学校

2001 年度中にすべての学校にインターネットが接続されるという見通しのもと、ホームページを立ち上げる学校が増加しています。そのような学校のホームページの中で、子どもと先生で一緒になってつくるすてきなページがたくさんあります。実践を紹介する横浜市立本町小学校のホームページ (<http://www.honcho-es.city.yokohama.jp/>) もその1つです。

本町小学校の研究テーマは「新しい教育を拓く総合的な学習『マルチメディアプロジェクト学習』」です。本町小学校はマルチメディアプロジェクトを「総合的な学習」の柱にしているのです。

学校を訪ねた時はちょうど昼休みでした。運動場で遊んでいる子もいたり、インターネットで調べ学習をしたり、何人かで横浜ベイスターズのホームページを見てコミュニケーションをとっている子どもたちの姿も見ました。日常の学校生活にインターネットが位置づいています。子どもたちが自分の興味・関心に応じて好きな時間にインターネットを活用することが

できる学習環境がありました。このことはそんなに簡単なことではありません。先生と子どもとの間にしっかりとしたネットワークが築かれているのでしょう。



本町小学校のホームページ
<http://www.honcho-es.city.yokohama.jp/>

6年生の「瑠璃色の地球を守るためのプロジェクトを進めよう」では7つのプロジェクトチームをつくり、一人ひとりが分担して進めています。

7つのプロジェクトとは、「人権」「NOx」「ふれあい交流」「修学旅行」「本町フェスティバル」「地域清掃」「ポイ捨て防止」です。

当日は、4つのグループでそれぞれのプロジェクトを子どもたちが自主的に進めていました。

「本町フェスティバルプロジェクト」は、秋田県でのブナの植林のホームページをもとにバザーの目的について保護者や学年のみんなに紹介するための計画を話し合い、バザーで得るリサイクル品に保護者のアドバイスを得ながら値段を付けていました。

「地域清掃プロジェクト」は、自分たちがやってきた地域清掃を広めるために、和歌山県の熊野川小学校とテレビ会議をして、地域清掃の計画を5年生に伝えるための準備をしていました。

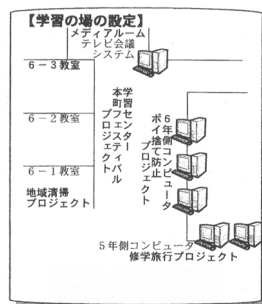
「修学旅行プロジェクト」は日光の自然のすばらしさが伝わるようにレイアウトに工夫をしてホームページを作成していました。

「ポイ捨て防止プロジェクト」は、自分たちの地域の自動販売機マップをもとに、交流校（神奈川県百合丘小学校、和歌山県の熊野川小学校、美里中学校）とテレビ会議で自動販売機が必要か不必要かの話し合いをしました。

「瑠璃色の地球を守る」ために計画したことを実行すると共に、学校、街、全国に発信していくことを先生方は支援しています。卒業記念 CD-ROM「ボラプロ」をつくって発信するそうです。



熊野川小学校とのテレビ会議



公開授業の資料より

（ 参考文献 横浜市立本町小学校著『マルチメディアプロジェクトで学校改革』
総合的な学習』教育家庭新聞社、1999年。 ）

(2) 中学校

1) 神奈川大学附属中高等学校は中高6カ年一貫教育を行っており、各教科6カ年の流れを踏まえた教育活動を展開しています。

2) インターネットの活用

私達は、生徒自身がインターネットを道具として活用し、情報を集め、選択し、発信することによって、自己表現、自己実現のための一つ的手段として位置づけ、教育活動に取り入れていきたいと考えています。本校の情報教育の方針は次の5点です。



①6カ年一貫の情報教育カリキュラム(中学1年～高校3年)を実施する

②コンピュータを子どもたちが表現する道具として、ものづくりに重点を置く

③創造性の開発と個性の発揮(人と違うもの、工夫したものを作る)

④インターネットを使った情報収集とWebページを作ったの情報発信

⑤インターネットを交流と共同研究の場として活用し、国内、海外の学校と共同研究を行う

- ・「メディアキッズ」「ThinkQuest」「ThinkQuest@JAPAN」「AT&Tバーチャルクラスルーム」「コンピュータ教育開発センター E スクエア・プロジェクト」「外務省 Web ページ Kids Web Japan」

これらの方針を踏まえた上で6カ年カリキュラムを編成するためには、操作を覚える、ソフトウェアの活用、インターネットでの情報収集、情報整理、ネットワーク交流といったことは中学の段階で身につけています。高校では、Web ページ、CG、ムービー、プログラムといったマルチメディアコンテンツ制作を中心とした授業を展開しています。子どもたちが、学年が上がるごとにより質の高い作品を制作したいと考えるのは当然であり、またそれができる環境を学校は整備する必要があります。

中学では2002年から、高校では2003年から新指導要領が実施されま

す。新指導要領では「総合的な学習」「高校情報」が必修化されます。本校においてもその対応に迫られており、これらの実践が新指導要領に向けての対応を模索する大きな手がかりになると考えています。

3) いつでも使えるインターネット

現在は回線速度が3Mbpsとなりインフラ整備がほぼ完成しました。

13才～18才の子どもたちがコンピュータを日常の教具として活用していく場合「おもしろそう」「楽しそう」と連想させることが大切です。集積回路（IC）を詰め込んだ箱よりも丸みをおびたかわいい道具箱という愛着の持てる道具を準備する方が効果があるのは当然です。そして簡単に使えて、安定し高速な処理能力を持っていないくてもなりません。それらの理由から生徒用コンピュータとして5色の iMac を48台導入しました。コンピュータ教室は7:30～18:00まで開放しており、生徒が自由に使えるようになっています。朝早く登校してコンピュータ教室に駆け込んだり、休み時間、お昼休み時間に授業で制作している作品を作り込んだり、インターネットで情報を集めるといったことがごくごく自然に行われています。コンピュータ教室はいつも生徒で溢れ、コンピュータの順番待ちが日常の光景となっています。



インターネットを楽しみながら
学習する生徒たち

4) 具体的な実践

(1) 授業での実践

授業での活用は以下の通りです。中学1年から高校2年までは必履修科目とし、高校3年は選択履修としています。

① 中学1年 技術

コンピュータの使い方、タイピング練習、ワープロ、自己紹介カードの制作

入学してまずはコンピュータの使い方、インターネットの使い方を学びます。学ぶ前に慣れることが大切なので、まずはコンピュータを

使って何ができるかを実践していきます。

② 中学2年 社会地理

東京見学レポートのWebページ版制作、ゴミ処理問題の研究のWebページ制作

インターネットを使って情報収集とその整理を行います。そしてここで Web ページ制作を体験します。

③ 中学3年 技術

表計算、データベース、Web ページ検索、個人 Web ページの制作、グループ研究

コンピュータを使った授業を週1時間年間35時間以上実施します。各種ソフトウェアの使い方やネットワークのしくみを学習し、Web 制作などの作品制作が中心となります。

④ 高校2年 家庭

Web ページ検索、画像処理、個人 Web ページの制作

コンピュータを使った授業を週1時間年間35時間以上実施します。インターネットの活用を中心により高度な Web ページ制作を行うために、画像処理や研究活動が中心となります。

⑤ 高校3年 家庭情報処理

OG ソフトを使った画像処理、アニメーション、ムービーの制作

理科系、情報系の進路を選択する生徒を中心の選択科目です。週2時間の年間70時間実施します。

画像やビデオを取り入れた Web ページ制作と課題研究を行います。

(2) 授業外での実践

1. ThinkQuest99、ThinkQuest@JAPAN の参加（中学3年、高校2年、3年）

中高校生を対象とした教材 Web ページコンテストで、2～3名のチームを作り Web ページを制作します。作品は世界中の子どもたちが学校の授業で使えるようにインターネット上で公開されています。本校では2年前から中学生高校生が参加しており、今年の世界大会では、アメリカと南

アフリカの生徒とチームを組んだ生徒の作品が銀賞を受賞しました。「Discovering China: The Middle Kingdom」という作品で、全て英文で制作されており、文化大革命を中心とした現代中国について研究したものです。この作品は文革を中心に、国家の成り立ち、事件、人物を丁寧に調査しまとめ、150 ページ以上にも及ぶ内容があります。また、ビデオ映像を Real-Video で配信したり、様々な分野で活躍している人物、中華料理のレシピ、クイズ、掲示板など、見る人が内容を理解するとともに、楽しんで学習できるように工夫されています。



「Discovering China:
The Middle Kingdom」



銀賞を受賞したメンバーとコーチ

2. AT & T バーチャルクラスルームの参加（中学1年～3年）

インターネット上で、世界の3カ国の学校が集まってクラスルームを作り、共同研究を行い英語版 Web ページを制作します。メールの交換、打ち合せ、研究はすべて英語で行っています。本校は4年連続で参加しており、毎年、中学1年～3年生の生徒を30名程募集し、学年を越えたクラスを作ります。毎週1回放課後活動を行っています。

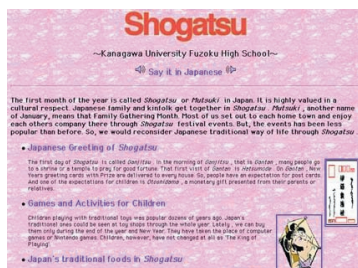
1996年の参加ではマレーシア、イギリスの学校とクラスを作りました。異文化体験を主眼に「各国の年中行事（伝統行事）」をテーマとして選び、まず自国文化を代表するものを日常の生活から見つけることとしました。そこで、それぞれの国の年末年始（クリスマス、正月）に関係する行事に題材を求めました。

1997年はアメリカ、イギリスの学校とクラスを作りました。一つの題

材からそれぞれの国がどのように発想して生活にいかしているか、という視点に立ち、「月」を題材に取り組みました。人類が月とどのように関わってきたかをそれぞれの国で考え、「今日、日本で語った月が、次にイギリスで語られ、そして次にアメリカで語られる。そして、またその月について日本が語る」といった発想で、ネット上での仮想の月を現実に見える月に重ね合わせて Web ページにまとめました。

1998 年はギリシャ、オーストリアの学校とクラスを作りました。それぞれの文化の上に、「地球人」としての立場から、「未来の色世界」をテーマに海外校と協力してこれからの地球の色を創造することにしました。生活の道具として記号論的に用いられた色、伝統的な色、自然に見られる色と人類との関わりの中から、それぞれの国が主張する色を発表し、また共通する色を考察することから、それぞれの国の生徒たちが他国の生活や考え方を吸収し尊重することを目指しました。

そして今年は、アメリカとスコットランドの学校の子どもたちとチームを組み、それぞれの国に伝わる民話や伝説上の人物を紹介するとともに、子どもたちが理想とする未来の社会やヒーロー像を創造する研究活動を行っています。



96 年作品「Cultural Events」



97 年作品「The Moon」



98 年作品「Color」

3. メディアキッズによる学校間交流（全国 104 校参加）

インターネットを使った学校間交流で、小中高校生がメールの交換、共同研究を行っています。各フォーラムにはテーマ毎に話し合わせ、子どもたちが中心となったバーチャル会議室。この実践の中の「Snow Square Project」「メディアギャラリー」「壁新聞」に参加しています。

5) まとめ

点数や偏差値で評価されることに慣らされてきている子どもたちにとって、美術の作品などはみんなに展示されることで得る、友達同士の「あいつはこんなすごい絵が描けるんだ」という評価はとても新鮮です。表現は心のひだを垣間見させてくれます。実は子どもたちは、誰に見られても恥ずかしくない自分を作りたいのでしょう。だから納得がいくまで手を入れたり練習をするのでしょう。コンピュータを使って作品を作ることによってこれと同じ効果を得ることができます。

授業、課外活動でコンピュータやインターネットを使っている生徒の目は輝いています。この輝きがある限り、一人でも多くの生徒が自由に使える環境と場面の整備をしていきたいと考えています。なお、今回紹介した生徒作品は神奈川大学附属中高等学校 Web ページ (<http://www.fhs.kanagawa-u.ac.jp/>) で公開しています。