

インターネットと図書資料を用いた「検索の女王」コンテスト ～メディア・リソース・センタを利用した複合的な情報検索の試み～

桜丘女子中学・高等学校 <http://www.sakuragaoka.ac.jp/shs>
検索の女王コンテスト <http://www.sakuragaoka.ac.jp/kensaku/>
実行委員長 品田 健(国語科) shinada@staff.sakuragaoka.ac.jp
キーワード 総合的な学習の時間, 調べ学習, 検索, 図書館, グループ学習, コンテスト

1. はじめに～「有効かつ正確」な情報の取捨選択能力を育成～

教育機関への急速なインターネットの普及により,各教科授業や総合的な学習の時間でのインターネットを使った取り組みが多く見られるようになった。それに伴い,「調べ学習」という言葉がよく使われているが,玉石混淆,氾濫する情報の中で,児童・生徒が「有効かつ正確」な情報を見つけだして活用することは,現実的には非常に困難である。

そこで,体験的に「有効かつ正確」な情報の取捨選択能力を育成することを目的として,図書資料とインターネット検索を自由に行える空間MRC(メディア・リソース・センタ)を活用し,様々なテーマに関する問題をグループで検索方法や検索結果を検討しながら回答するコンテストを行うことを企画した。

2. 運営

コンテストの運営は実行委員会で行っているのだが,この委員会,実際には校内の分掌である「教際化委員会」と情報科の教員,有志教員の集合体である。分掌としての仕事ではなく,教育活動において教科を超えてメンバーが集まって活動しているというのは本校で進めている「教際化」の一つの成果と考えられる。

(教際化・<http://www.sakuragaoka.ac.jp/shs/kyousai/>)

3. 実践

2000年秋の大会で第3回目の実施となった。2回目までの反省や課題を解決しつつ,新たな試みも入れてみた。

(1) 作問 《 10月～ 》

このコンテストで最も時間と手間がかかるのがこの段階である。予選前に全て作問が終わるということではなく,決勝直前まで作問を行っている。基本的には実行委員が作問を担当しているが,「教際化」のメンバーを通して各教科にも作問を依頼している。英語分野ではネイティブスピーカの教員が関心をもち,問題を考えてくれた。(英語のままの出題も考えたが,中学生の参加もあるので日本語訳したが,今後は英語での出題があってもよいのではという意見もある。)

今回の第3回大会から,出題をジャンル毎にした。過去2回の反省として,どうしても出題分野に偏りが生じてしまうことがあり(過去の出題例・<http://www.sakuragaoka.ac.jp/kensaku/qakensaku/>),限られた出題数の中でできるだけ広い範囲から出題したいということがあった。

ジャンルは「国語」「英語」「科学情報」「生活一般」「健康スポーツ」「社会」とした。広く出題するということとジャンル分けをするというのは矛盾するところもあったが,各ジャンルから何題出題ということが決まっていたのでバランスの良い問題ができたように思う。

また,今回から大学入試問題を参考にした問題を作成する試みもしてみた。

(2) 予選 《 11月 》

予選は各クラスで行い,成績上位の1チームをクラス代表として選出する。今回は17チームが決勝へ進んだ。ちなみに参加は中学1年生から高校3年生まで全学年に渡っており,受験を控えた高校3年生からの参加もあった。授業内での予選となるため,情報やコンピュータの授業がないクラスは担任と相談の上,ロングホームルームの時間をもらい実行委員が手伝って予選を行った。

予選問題は今までのストックなども使って,そのクラスを担当する情報科の教員にお願いしている。作問,実施時の監督,採点までと負担は非常に大きいコンテストの趣旨に賛同してもらい協力を得ている。

(3) 決勝 《 11月25日(土) 》

中学1年から高校3年生まで参加しているため,各学年の放課後講習や行事の都合を考慮すると日程の設定がなかなか難しい。また,MRCをコンテストで貸し切ることになってしまうため,一般の生徒の使用を2時間近く制限することもあって,できるだけ支障のない日程を設定するように心がけているが調整には苦労している。

決勝では各クラスの代表に加えて,第1回・第2回の連覇となった高校2年生のチームがシード参加した。

出題数は予選が20題,決勝では6ジャンルから5題ずつ,全部で30問の出題とした。試合時間は40分なので一問あたりの解答時間は非常に短い。チーム内での役割分担だけでなく,どの方法を使って解答を導き出すかの検討も重要である。(ルールブック・<http://www.sakuragaoka.ac.jp/kensaku/rulekensaku/>)

決勝問題抜粋

@英語分野

・英単語の中には、「panic = Pan という牧神が起こした恐怖」のように、ギリシャ神話に語源がある単語がいくつかあります。皆さんが知っている"music"という英単語も、あるギリシャ神話の中の女神が語源です。では、この女神の名前は何でしょうか？

@科学情報分野

・米国商務省が 1999 年に発表した報告書での造語で、情報を持つ者と持たない者との格差のことを何というか？ 富裕層がデジタル機器を利用し情報を得てさらに経済力を高めるため、貧困層との経済格差が広がるとされる。

@生活分野

・男らしさ、女らしさといった社会的・文化的に形成された男女の違いのことを何というか？

@健康スポーツ分野

・長年の生活習慣などにより骨の量が減ってスカスカになり、骨折をおこしやすくなっている状態、もしくは骨折をおこしてしまった状態のことを何というのでしょうか？

@社会分野

・死刑囚として、無実を訴えながら 39 年におよぶ獄中生活のまま獄死したあるテンペラ画家が関わったとされる、終戦直後の混乱期に起きた大量毒殺事件とは？

@国語分野

・ノーベル文学賞受賞者・川端康成の受賞講演の題は「美しい日本の私」でした。では、1994 年にノーベル文学賞を受賞し、「あいまいな日本の私」と題して受賞講演を行なった日本人は、誰でしょうか？

(4) 採点

作問者には模範解答を用意してもらっている。できれば書籍でもインターネットでも解答が導き出せるような出題をお願いしている。模範解答を使って採点をするが、別解らしきものが出てくるのが必ずある。その場合、生徒には解答だけでなく資料についても記録させているので、実際にその資料にあたって確認するようにしている。書籍資料は十進法分類、書名、著者名、ページ数、インターネットの場合は URL を解答と共に記録させている。これは後で正答誤答分析を行う際にも必要となる。

4. 成果

総合優勝は前回優勝のためシードで参加した高校 2 年生チームとなった。どの分野でも高得点を残した。部門賞ではわずかに及ばなかったが、総合 3 位に中学 3 年生が入賞したことは高く評価できると思われる。単に知識や学力を問うものではなく、問題解決能力を試すというのが、このコンテストの目指すところであり、本校で行っている「調べ学習」への様々な取り組みの結果が現われているように思う。

総合優勝したチームはまず辞書類を使って正確な情報源で調べられるものはできるだけ調べてしまい、書籍には載っていないものをインターネットを使って検索していくという基本方針を持って取り組んでいたようである。(実際には、もっと細かく検討して調べたのだ！と本人達は抗議するだろうが...) この手順は一つの方法として賢いやり方であり、自然にこの手法を編み出していったと考えれば、本コンテストでの目標(「有効かつ正確」な情報の取捨選択能力を育成する)はかなえられつつあるとしてよいのではないだろうか。

5. 今後の課題

直前になって準備不足で関係者に迷惑をかけてはいるが、企画から作問、予選、決勝、採点といった流れはほぼ定着してきたように思う。生徒への周知も広がり、学校の行事としての認知もされつつある。今後は、問題をより精選していかなければならない。出題の偏りを防ぐためにジャンル分けを行ったり、大学入試問題を基とした問題を作ったりと工夫を加えているが、正答誤答分析などしてみるとまだまだ改善の余地はありそうである。

また、「調べ学習」と言うと、進学教育に相對するものと考えられることも多いが、問題を自分で解決していくという方向性は進学教育にも必要なものであり、いかに進学教育的なものも融合させていくか、つまりはいかに「総合的な学びを経験する場」としていくのが求められる。