

インターネットを活用した実践をささえる 学校情報化マネージャーの役割についての研究

中学校・総合的な学習の時間

長谷川元洋

松阪市立中部中学校

ghase@logob.com

<http://www.city.matsusaka.mie.jp/edu/tyubu/>

キーワード：学校情報化マネージャー，情報化推進コーディネーター，総合的な学習の時間，情報教育

1. はじめに

2002年度から本格実施される「総合的な学習の時間」を試行した学校から、実践事例が多数報告されるようになってきた。事例の中にはインターネットを活用した学習活動場面が多く、これまでの学習活動より効果があったという報告が多くみられる。しかし、その実践を参考にしても、なかなか思うようにできないという声も聞く。

これまでの経験から、インターネットを使った授業実践を行うためにはいろいろな準備が必要であり、学校全体の情報化を進める役割をする教師が必要であると考えている。

本発表は、インターネットを使った授業場面が多く、想定される総合的な学習の時間の実践を通して、学校情報化マネージャーの役割について、研究し、報告する。

2. 学校情報化マネージャー

コンピュータを活用した実践を行ってきた中で気づいたことは、クラブ指導と共通する点が多いことである。

学校はチームとして仕事をしており、現場とフロント（教育委員会）の連携も大切、外部コーチ（情報化推進コーディネーター）との連携、他チーム（他校）との練習試合（交流学习）、監督（学校情報化マネージャー）同志のネットワーク、環境整備（グランド整備、練習用具の整備）、活動費用の調達、確保など、多くの点でクラブ指導と共通項を見いだすことができる。

以上のことからわかるように、全体を見渡す監督の役割をする教師の存在が必要であると言えよう。こうした役割を果たす教師を「学校情報化マネージャー」と名づけ、この役割について研究することにした。

3. 実践の紹介

本校では2000年度より、総合的な学習の時間の試行を始めた。本年度は総合的な学習の時間の試行のため、学年ごとに取り組む内容、取り組む形態をわけておこなった。総合的な学習の時間ではインターネットを活用した学習場面が多くなることが予想されたが、正規のインターネット端末は1台しかないという環境であった。

第1学年は11講座から選択し、テーマ別の学習活動、第2学年では職業体験学習をテーマとした学習活動、第3学年では平和学習をテーマに学習活動をおこなった。

第1学年のさまざまなテーマ別の学習活動、第2学年の大きな共通テーマのもと、小グループに分かれ、体験活動が中心になる学習形態、第3学年の大きな共通テーマのもと、調べ学習、まとめ学習が中心になる学習形態の3つのタイプの実践を進めながら、どのような支援、準備が必要かを研究した。

また、総合的な学習の時間の本格実施の際に実践可能なものとして、パソコン部で行った中学校間パソコン部交流、国語科での古典学習「芭蕉ネット」(<http://www.city.matsusaka.mie.jp/edu/tyubu/haiikutaisyou/indx.html> 参照)の実践も支援、研究の対象とした。



4. 学校情報化マネージャーとしてのサポート

E スクエア・プロジェクト成果発表会

3. で述べたように総合的な学習の時間、パソコン部の活動、国語科の古典における発展学習「芭蕉ネット」等をサポートしながら、学校の情報化を進めてきた。これらの多岐にわたる実践を成立させるためには担当教師一人では実践不可能であり、校内、校外で連携をとりながら仕事をした。その個々の仕事は大きく分類すると次のようになった。(詳細は資料として、当日、会場で配布する。また、学校企画成果報告集にはその内容を含めてあるので、ご参照されたい)

- ・ インターネットの利用に際してのセキュリティー管理
- ・ 教師の仕事環境の整備
- ・ 学習環境の整備
- ・ 他の先生のサポート
- ・ 学習実践のサポート
- ・ 外部との連携
- ・ 校内の情報教育係での連携

総合的な学習の時間などの教育実践は複雑な要素を含むため、教師が監督、コーチ、プレーヤー、サポーターなどの複数の役割を校内、校外で連携を図る必要がある。また、情報化推進コーディネーターの配置がすすめられようとしているが、派遣が実施されるとコーディネーターとの連携も必要になってくる。学校情報化マネージャーのサポートをスポーツのチーム運営にたとえると、基本操作のサポート(基本練習)、環境整備のサポート(グラウンド整備、用具の準備、手入れ)、実践運営にかかわるサポート(練習試合、大会引率、他チームの顧問との連携)、情報化推進コーディネーターとの連携(外部コーチとの連携)というように考えることができる。

本研究では自分自身も実践を行いながらであったため、プレーイングマネージャーとしての立場であった。他の先生の実践のサポートをしながら、時にはワンポイントリリーフをしたり、自分のリリーフを頼んだりしながら、実践を進める形をとってきた。この点は忙しい学校現場で実践を成功させるために重要であると考えられる。

実践事例集には授業で何をしたという点と生徒の様子が中心に書かれ、その実践を成立させるための準備が書かれることは少ない。また、機械には弱いという先生が校内や校外の先生の協力を得て、実践する例もあるが、実践を成立させるためのサポートは謝辞の一文にまとめられ、表面に出てこないことが多いと感じた。

スポーツの有名チームの監督が書いた本や練習方法を解説した本を読んで真似をしても、なかなか成果がでないことと同じように、実践事例集にある先進事例を実践可能な状態に整える役割が学校内にないと、なかなかうまくいかないと感じた。

5. 情報教育は連携プレー

以下は今年度、実践を行うために参加したMLで流れたメールの数である。

校内情報教育係打ち合わせ用ML	187通(4月4日から1月20日まで)	
アインシュタインプロジェクト用ML	254通(9月1日から11月6日まで)	
中学校間交流打ち合わせ用ML	392通	
	287通(6月19日から10月11日まで)	第1回テレビ会議まで
	105通(10月12日から12月11日まで)	第2回オフラインミーティングまで

10月10日に行った総合的な学習の時間、パソコン部の活動の中で行ったボランティア団体アインシュタインプロジェクトによる著作権レクチャーは他校とのテレビ会議も組み合わせため、メールによる打ち合わせは400通近くまでに及んだ。学校や各諸団体との連携プレーにより、実践を成立させた。

情報教育はチームプレーによって成立する。こうしたことから、学校全体で情報教育を行っていくためには学校情報化マネージャーの存在が重要になるであろう。