

「同一河川流域校交流学习」普及実践モデルの拡充研究開発

発表者：岡山市立平福小学校 教諭（5年担任） 三宅 貴久子

キーワード プロジェクト型交流学习，情報活用能力，郷土理解，Web ツール，普及促進

1. はじめに

このプロジェクトは、インターネットの教育活用を普及促進する実践ノウハウを、昨年度の徳島県吉野川での研究開発「同一河川流域学校間交流」での成果を元に、実践校の条件を拡大して、より汎用性を高めるためにブラッシュアップすることをねらいにしている。そのための実践舞台を、岡山県の三大河川の一つである「旭川流域」として、

(1) 実践校の情報スキルの違いを意識した学校間交流学习へと拡大（中心校3校・ピギナー校3校）

(2) インターネットと親しみながら交流学习を進めるための Web 環境の構築と研究成果を他地域へ普及促進するための Web ツールの開発

の2つを実践環境として設定・整備して本プロジェクトを推進した。

学習のねらいは、情報活用能力の育成と地域理解の深化と郷土への愛着心の育成とし、具体的な交流活動は、上・中・下流域の6校の子どもたちが、共同して「旭川デジタルマップ」を制作するというプロジェクト型の交流学习を展開した。この6校には、学年、学習環境、交流学习の経験及びインターネットの活用実態の差など、様々な違いがあった。しかし学校間交流を進めるには、この壁をどう乗り越えるかにある。各校、各自のもてる力を発揮できる場面で活躍しながら、ゴールを目指し、実践のノウハウを検証していった。子どもたちは、個々の興味・関心・問題意識のもとにテーマを設定し、自分の調べた身近な地域環境の実態について、デジタルな情報カード、電子掲示板等の Web ツールを駆使して情報交換した。そして、他地域との相違点に気づき、身近な地域の環境に対する愛着を深めていった。その結果、短期間のプロジェクトの中で、内容の深まりなど未消化な課題を残したが、学校の壁を越え、6校が一つの学習集団となり、個々の子どもたちなりに活動の成就感を味わえたとともに、情報活用能力を向上させることができた。同時に、IT 時代の新しい学校づくりのモデルが提案できたと思う。

2. 研究開発の概略

(1) プロジェクト型交流学习の特色

期間限定で作品完成という明確なゴールの設定

学校枠を越えたグループ編成

子ども自身による企画・運営

(2) なぜ、プロジェクト型交流学习なのか？

昨年度の調査・研究型の交流学习から、プロジェクト型の交流学习に移行した二つの理由。

参加校6校の多様性に対応した学習展開にする必要性

この協働企画プロジェクト自体が、短期間での取り組みである。子どもたちに「デジタルマップの制作」という活動目標を先に提示すれば、全員が見通しをもって学習に取り組める。

以上の点からデジタルマップ制作という共同作業の舞台を用意した。そして、マップ制作に関わる4つの班【プロデュース班】、【デザイン班】、【コンテンツ班】及び【アピール・行動班】を学校の枠を越えて共同チームで取り組むことにした。

(3) 学習展開

9月

中心校の友達からの旭川デジタルマップの企画案を受けて、自分たちはどのような活動に参加したいかについて話し合おう。

10月

各班のメンバーを決定し、活動を開始しよう。

	プロデュース班	コンテンツ班	デザイン班	アピール・行動班
活動内容	・デジタルマップ全体の企画・運営	・デジタルマップに載せる情報を収集・選択・加工する。	・デジタルマップ全体のデザインを考え作成する。	・デジタルマップの宣伝方法を考え、環境改善へ向けての行動計画を考える。
学習支援	・テレビ会議 ・掲示板の活用 ・AR ネットの方々の情報交換	・掲示板及び情報カードの活用 ・交流校とのテレビ会議 ・AR ネットの方々の情報交換	・デザイナーの方とのコラボレーション ・AR ネットの方々の情報交換 ・掲示板の活用	・AR ネットの方々との話し合い ・他流域の友達との意見交換 ・掲示板の活用
担当教師	下流域	中流域 下流域	中流域 上流域	下流域 上流域

E スクエア・プロジェクト成果発表会

11月	旭川デジタルマップの全体像を考え、マップに埋め込む情報のページ作りに取り組もう。		
11月 下旬	旭川デジタルマップ会議をしよう！		
12月	旭川デジタルマップを完成させよう！		
1月	マップ作りの活動を振り返ろう。		

(4) マップの実際

実際に、子どもたちが制作したマップの一部



上・中・下流域のページ

表紙のページ（各ページのアイコンをクリックすると「情報ページ」を開く）

(5) Web ツールの活用

- 1) Web 環境の構築：学研のサーバ，Web 上のデータベース環境の提供および河川交流学习に必要な Web ツールの開発
- 2) 情報カード：子どもたちの収集した情報を蓄積する方法としてのデジタルな「情報カード」の活用
- 3) 電子掲示板：子どもたちのコラボレーションを支援するテーマ別およびデジタルマップ制作班別の会議室を設定
ボランティアとしての外部人材の会議室への参加
- 4) 旭川マップのデジタル化：学習の成果物を不特定多数の方々に評価してもらうことによって子どもたちの制作活動への意欲付けにする。

3. まとめ

(1) 成果

- 1) ビギナー校も，自分たちの活躍できるテーマに参加でき，中心校の子どもたちのサポートもあり，個々の活動の成果が成果物として形になったことから，成就感を味わうことができた。今回のプロジェクト型の学習展開はインターネットを利用した交流学习の拡大に効果的である。
- 2) 学習活動の流れの中で，目的に応じて Web ツールを活用することによって，表現力，情報活用の実践力及び画像処理にかかわって情報の科学的な理解等の情報活用能力を高めることができた。
- 3) 会議室への外部人材の参加は，オンライン及びオフラインでの外部人材との関わりを広げ深めることができ，地域の大人のネットワークとの融合を図れた。

(2) 課題

- 1) 時間的な余裕があれば，郷土愛をもっと醸成させることができると思う。一つの開発モデルとしては，効果的と思えるが，内容的な深まり等は，これを基盤に今後構築していく必要がある。
- 2) 今回のプロジェクト学習の活動テーマは，旭川デジタルマップの制作であった。それへ向けて，子どもたちは自分たちの思いを伝える制作の工夫に努力した。しかし，子どもたちは表現に力を入れるあまり，身近な環境について他地域と比較し，相違点を見つけだすなどの比較学習が十分には取り組めなかった。



Web ツールのトップページ