

「教室常備図書と e-learning の補助手段としての校内 LAN」

シミュレーションゲームを発表学習型 e-learning 「WebExpo」 で振り返る

墨田区立竪川中学校主幹 三橋 秋彦

1. 企画のねらい

家庭におけるインターネットの普及はめざましいものであるが、全ての家庭ではない。時空を越えるべき e-learning もせめて授業時間を超えることで個の学習を保障する展開を考えるのであるなら、校内 LAN の利用に期待されるものである。同じように個の学びを保障するために学級文庫と連動する教室常備図書としての役割も校内 LAN で期待できよう。普通教室へ PC 設置によりこの実践を実現したいと考える。タイトルの教室常備図書としては、新学社版歴史資料集を校内 LAN のサーバー上に置いて、閲覧可能にしている。次年度以降、辞書や辞典類や郷土資料や環境教育の副読本を置くことで、一定の成果を期待したい。企画書としては「1. 『教科のページ』の生徒による個人利用、2. 仮説検証学習の e-learning 化、3. 問題解決学習の e-learning 化、4. WebExpo」の実践を評価しようとしている。今年度手作りの校内 LAN をたちあげて間もない中で、仮説検証学習も問題解決学習も校内 LAN をいかすチャンスが少なかった。今回は特に WebExpo の実践に絞って発表したい。

2. WebExpo は発表学習ツールである

WebExpo は、発表型 e-learning として開発された。Web ページのようにアップするために FTP を使わずに、絵を描くためにペイントソフトを使わずに、表現するためにドローソフトを使わずに、Web 上に表現できる機能を持っている。

そもそも学習には発表過程が必要である。学んだことを自己の内部で再構築し、示すことによって学習を確認できる。とりわけ調べ学習は必ず調べ発表学習である。だからといって発表会だけが発表学習の手法ではない。数多くの手法のひとつとしてネットワーク利用を提案したのが WebExpo である。昨年度は第一寺島小学校の津山教諭が本会で授業提案している。

3. シミュレーションゲームの授業は文脈で学ぶこと

選択社会の授業はシミュレーションゲームを利用して経済学習をすすめている。シミュレーションゲームは興味関心を喚起するためのツールとしての学習ゲームではない。シミュレーションゲームそのものが学習システムである。シミュレーションとは重要と思われる内容を抽出し仮説的な関係で再構築された世界をシミュレーションという。主体的選択的にプレイすることをゲームという。つまりシミュレーションゲームとは再構築された世界でプレイヤーが選択的にプレイすることである。社会科のように現実社会と向かい合って学習する教科には、シミュレーションゲームのような文脈をあやつる学習方法は重要な手法である。それは複雑な社会を複雑なまま学ぶことができるからである。シミュレーションゲーム教材を利用する際に重要なのは、世界観の中でプレイした後に、その世界観を説明することである。つまり発表学習が前提になっている。これをディブリーフィングといっている。このディブリーフィングに WebExpo は有効である。今回の企画意図からすると、もし授業で時間確保されているなら表現のツールとして位置づけられるのである。しかし授業時間が少ない選択教科にあつて、数時間かけた実践を継続するのは難しかった。その点で授業後に家庭や学級で利用できる WebExpo が必要となった。

4. 今後の課題：実践はもっと広がる、深まる

校内 LAN が部分的であった竪川中学校はネットワークを利用した授業展開は主に共有ファイルを利用した授業とインターネットの検索エンジンを利用した調べ学習であり、ネットワークの利用は主に校務に関連した事務処理が中心であった。今回の事業により、教職員の共通理解により校内 LAN の設置を支援してもらえたことにより、学校の情報化がよりすすんだといえる。また、当初の企画は全てまだ進行中である。つまり課題だらけであるが、時空を越えた学習指導がはじまっていることは確信できる。