

# 100校プロジェクトから10年

## －授業での活用事例－

岐阜県輪之内町教育委員会 主任指導主事 岩田 諱慧

taiei@tanpopo.ne.jp

<http://www.tanpopo.ne.jp>

キーワード 小学校, 校内ネットワーク, デジタルコンテンツ

### 1. はじめに

平成6年輪之内町立大藪小学校が、ネットワーク利用環境提供事業（100校プロジェクトBグループ）の指定を受けたことが発端になり、「新しい学校」をめざし、行政主導による学校の環境整備という面から校内ネットワーク、地域ネットワークを計画・実施へと進めることができた。

平成7年4月 100校プロジェクト インターネット接続（専用回線） UNIX Server

平成7年8月 児童用パソコン4台導入（Windows 3.1）

平成7年9月 教職員へアカウント発行

平成9年3月 教職員用パソコン4台導入（Windows 9.5）

これ以降、レンタルでの導入実施、64k専用線（独自予算）、WindowsNTServer導入

平成9年3月 校内ネットワーク完成

平成9年7月 児童用パソコン20台導入（Windows 9.5）

平成9年9月 テレビ会議システム実験試行開始（松下視聴覚教育研究財団）

平成13年3月 教職員用パソコン レンタル機器更新及び追加（順次）

平成13年7月 児童用パソコン40台導入（Windows 2000）

平成14年1月 校内ネットワークの高速化（校内LAN整備事業補助金）

児童用セグメント・教職員用セグメント [http://www.tanpopo.ne.jp/~ohyabu/school\\_lan/index.htm](http://www.tanpopo.ne.jp/~ohyabu/school_lan/index.htm)

平成15年6月 教職員1人1台実現へ

平成16年10月 普通教室にプロジェクター等の導入

### 2. 授業実践例

#### 2.1 生活科 【ともだちいっぱい】（総時間数15時間）『校内探検に1年生を連れて行こう!』

- (1) 学習のねらい 1年 2年生と一緒に校内探検をすることで、どんな教室があるか知ることができる。  
2年 2年生になったんだという自覚を持つことができる。  
1年生に教室の説明をすることができる。  
学校は楽しい所なんだという気持ちを伝えることができる。

##### 教師の準備

- ・特別教室が授業に使っていないか、確認。
- ・職員室、保健室などへのお願い。
- ・1年担任との打ち合わせ。
- ・マウスレッスンのやり方を確認
- ・1・2年担任以外で、パソコン室で確認してもらう教師をお願いする。

##### パソコン室の扱い

- ・情報教育入門として、2年生がマウスの使い方を1年生に教える。
- ・「マウスレッスン」など、クリックするだけでできるゲームを2年生が説明し、1年生が実際に行う。



- ・この校内探検を皮切りに、1・2年の交流をするとよい。
- ・校内探検の最後に、2年生が1年生のときに作った首飾りをかけてあげるとよい

#### 2.2 5年 理科 『流れる水のはたらき』（デジタル百科長良川） <http://nagaragawa.npo-dac.jp/15/index.html>

##### (1) 概要

デジタルコンテンツから、源流の流れ、上流の流れ、美濃・関付近の流れ、岐阜付近の流れ、下流の流れ、河

口の流れを調べることで、水の様子と川の様子について、比較しながら流れる水のはたらきについて考える。

(2) 授業展開の基本的な考え方

本単元では、今までの学習や経験をもとに、地図で川の大まかな流路や付近の地形を調べた後、流水実験を行って、流れる水が土地の様子を変化させる働きがあること、その働きは流れの速さや水量によって変わることをとらえさせる。また、川の上、中、下流のそれぞれについても同じようなことがみられるかを資料から類推し、ふだん変化のない川も水量が増えたときは、土地を変化させる働きがあることをとらえられるようにする。その後、実際の川の見学をして川の流れと川岸全体の様子を観察させる。これらの活動を通して、流れる水の働きと地面や土地の変化との関係についての見方や考え方を養うとともに、土地の変化に興味・関心を持って追究する態度を育てることがねらいである。

そこで、本単元では流水実験や実際の川の見学などを行い、それぞれの観察結果を関係づけて考えるようにしたい。特に、実際見学のできない上流から下流までの様子については、デジタルコンテンツを利用して、川の様子をとらえさせたい。また、一人一人がとらえた内容を発表し合い、一人では気付かなかったことにも関心を広げるようにしたい。

(3) メディア活用の意義

長良川の源流から河口までの動画データを活用することで、実際に見学できない地点の川の流れの様子を画面上に再現することで、よりリアルな情報を提供できる。

実際に川へ見学に行く前に、動画コンテンツを見ることで、観察のポイントがより明確にすることができる。

(4) 授業の成果

- ・動画データが画面上に表示されることに驚きの声上がる。
- ・水の流れる音も聞こえるため、リアルに感じ取ることができた。
- ・次時での長良川を見学する活動において、観察するポイントが明確になり、意欲的に活動に参加することができた。



2.3 4年 社会科『郷土に伝わる願い』

(1) 概要

低地に住む昔の人々が、洪水から避難し生活した水屋の内部の動画を視聴したり、その当時を知る地域の人に動画の中で分からないことを質疑応答することを通して、昔の人々の洪水から身を守る工夫を理解する。

(2) 授業展開の基本的な考え方

本単元では、低地に住む人々の生活について、資料・見学を通して調べたり、その当時を知る地域の人を招いて聞き取り調査をしたりして調べることを通して、人々の生活の変化や人々の願い、地域の人々の生活の向上に尽くした先人の働きや苦心を考えるようにすることがねらいである。地域の発展に尽くした先人の働きを学習することは、その当時の人々の生き方に触れ、地域社会に対する誇りと愛情をはぐくむことにつながると考える。

(3) メディア活用の意義

昔の水屋の様子を映し出したデジタルコンテンツを利用することで、児童の疑問を明確に解決することができる。また、地域の人（ゲストティーチャー）と質疑応答もメディアを利用することで、具体物を映像で提示することで児童にわかりやすく説明することができる。

(4) 授業の成果

- ・動画と、ゲストティーチャーの方との質疑応答から、洪水から身を守る昔の人々の工夫がよく理解された。
- ・見学した場所なども容易に想起でき、児童の理解を深めることができた。

