

# 共同学習、コンテストに積極参加

## 辞書片手に生きた英語を身につける

神奈川大学附属中・高等学校 小林道夫教諭

### <プロジェクト以前>

私は、平成元年からコンピュータ教育の実践をはじめ、またパソコン通信でいろいろなフォーラムを見たり、電子会議室に参加したりしていました。そうしているうち、インターネットが登場し、「すごい」「なんとか教育に利用したい」と思いました。そして、学校にインターネットに接続する必要性を訴えましたが、理解してもらうのが大変でした。恵まれていたのは、大学がインターネットを利用して、「使えて当然」という状況で、高校にも同じ環境が必要と賛成してくれる人が多く、大きな力になったのです。

### 実践の経過、教訓

#### 課外に希望者を集め

100校プロジェクトのことはパソコン通信などで知り、応募しましたが不採択でした。採択された学校は機器やサポートが得られて羨ましい、と思っていました。

ネットワークを使った共同学習に参加したのは、メディアキッズ（インターネットを使った学校間交流プロジェクト）が最初です。メディアキッズの中に様々なフォーラムがあり、自校の高校生を参加させて授業をしたい、と考えていたのです。実際に参加した高校生にとってネット上の会議室は珍しく、小学生や中学生とも話して、ただただ驚いていました。

また、8年度から「AT&Tバーチャルクラスルーム」（3か国の学校がチームを組み、英語版のホームページを作るプロジェクト）にも参加し、生徒は辞書を片手に英文を作り、生きた英語を身につけていきました。放課後の課外の希望者を集めた取り組みで、機器や生徒間の若干のトラブルはありましたが、全体としてはうまくいきました。

#### 生徒の作品に命を

財団法人コンピュータ教育開発センター（CEC）のプロジェクトでは、「グループ研究におけるホームページの制作とプレゼンテーション」（10年度）を行いました。インターネットがまだ普及していない時でしたから、生徒たちも刺激的に感じてくれました。私も走り始めた時で、授業の中でとにかく作らせてみよう、その結果について再度考えてみようと思ったものです。

グループ研究やプレゼンテーションは、それまでも継続して取り組んできたことで珍しいことではなかったのですが、ICTを使うことで、「作る 終わり」という従来感じていたジレンマが解決できるような気がしていたのです。つまり、生徒の作った作品がゴミになるのではなく、後の年度の生徒の役に立つ、作品がずっと生きていて更新して生まれ変わる、といった可能性に刺激されたのです。



#### グループ研究におけるホームページの制作とプレゼンテーション

神奈川大学附属中・高等学校のコンピュータ教室は専用線で高速にインターネットに接続され、生徒は朝から夕方まで自由に使うことができる。

標題は、家庭科「生活技術」や情報科での実践。生徒2~3人でグループを編成し、テーマも生徒自身に設定させ、研究成果をホームページにまとめさせた。高校2年生の2学期約17時間扱いの実践。情報収集手段として主にホームページ、書籍、アンケート、百科事典CD-ROMなどを利用。研究テーマは、環境、食料、国際情勢、経済、情報産業などが多かった。多くのグループがフレーム、クリッカブルマップ、JavaScriptなどの技術を使って制作したということで、レベルも高かったようだ。そのうち、6グループがThinkQuest@JAPANのホームページコンテストに申し込んでいる。

<http://www.cec.or.jp/books/H10seika/K03.html>

また、コンピュータやネットワークを使って、これまで生徒たちが学んできた断片的な知識を再編集させたい、という想いもありました。

### 様々なノウハウを取得

翌11年度は、メディアキッズ、シンククエスト（中高生が国際的にチームを組みWeb教材作品を制作）バーチャルクラスルームなどを実施しました。Eスクエア・プロジェクトでは、「携帯端末を使ったモバイルの活用」を西陵商業高校（当時）の影戸先生と一緒に実践しました。この頃は非常に多くの取り組みを行い、毎日夜の10時～11時頃まで続けて、様々なノウハウを取得することができました。



国際交流等のコンテストに意欲的に参加

### 技術について科学的な理解も

当時は本当に様々なことに取り組み、混乱して何を教えるべきか本質が見えなくなっていました。しかし、今教える内容についてその内容を整理すると、次の通りです。

<中学校> コンピュータやインターネットを正しく使えることを主眼に置く。タッチタイピングやソフトウェアの操作方法、ホームページを制作する、といった基礎力をつける。

<高校> “作る”“使う”だけでなく、コンピュータテクノロジーそのものに関心を持たせたい。なぜ0/1の信号が画になるのか、そうしたテクノロジーに関する科学的知識を理解した上で「きみたちは何をしようとするのか」と生徒に投げかけたい。

## 10年間を振り返って

### 「生徒からの評価」がICT活用の原動力

2つあると思います。一つは新しいテクノロジーを使った教育に対して非常に興味を持つことができたということです。毎日の授業をどのように進めるか、情報教育を実施することによって生徒がどう変わるか、悩みとともに楽しみがいっぱいだったように思います。

そしてもう一つは、生徒の授業に対する評価です。学期末になると教えた生徒たちを5段階、10段階に評価しますが、逆に生徒たちに授業評価をしてもらいます。うれしい評価、厳しい評価、さまざまですが、この評価を糧にすることで大きな力になったように思います。

#### <成功の秘訣>

##### 生徒のケア、ICT嫌いの生徒を作らない

交流などを行うと人間関係など難しい問題も発生します。しかし、それがきっかけでコンピュータが嫌になったり不登校になるのは困ります。そこでうまくいかなかった生徒には十分ケアをしました。

##### 生徒の自主性を尊重

生徒の自主性や自律心を尊重することも重要です。一方、教師は「どこまで生徒に任せ、どこからは任せないか」の判断が重要です。私自身は、実践を積む中でその勘所をつかんでいきました。

##### 教師の自助努力

「教師はICTのことは知らなくてよい、子どもたちが知っているから」という意見は間違いだと思えます。OHPの使い方を知らないで授業をする人がいないのと同様、コンピュータの操作方法も分からず指導・授業をするのは駄目です。教師としてのプライドがあるのであれば、分からないことがあっても「来週まで待って、ちゃんと説明するから」と言うべきです。

##### 周知活動

校内で自分のやりたいことや考えていることを、管理職や一般の先生方に理解してもらうことは重要なことです。理解を求める努力をする必要があります。

##### 成果を上げ、社会的な評価を得る

コンピュータ教育をして何の役に立つのかと言われ、理解されないことがあります。それを克服するには、成果を上げ、社会的な評価を得ることが一番です。コンテストに出て良い賞を取ると、管理職をはじめ先生方の目は大きく変わります。