

参加型オンラインデータベース を使った体験学習の実践

ワールドスクールネットワーク

2002年9月18日

(1) 概要・・・1

子どもたちが、自らの体験をもとに、発見や意見を、ブラウザ画面に直接書き込むことで、他の仲間と情報を共有し、大きな視点で学習を進める。

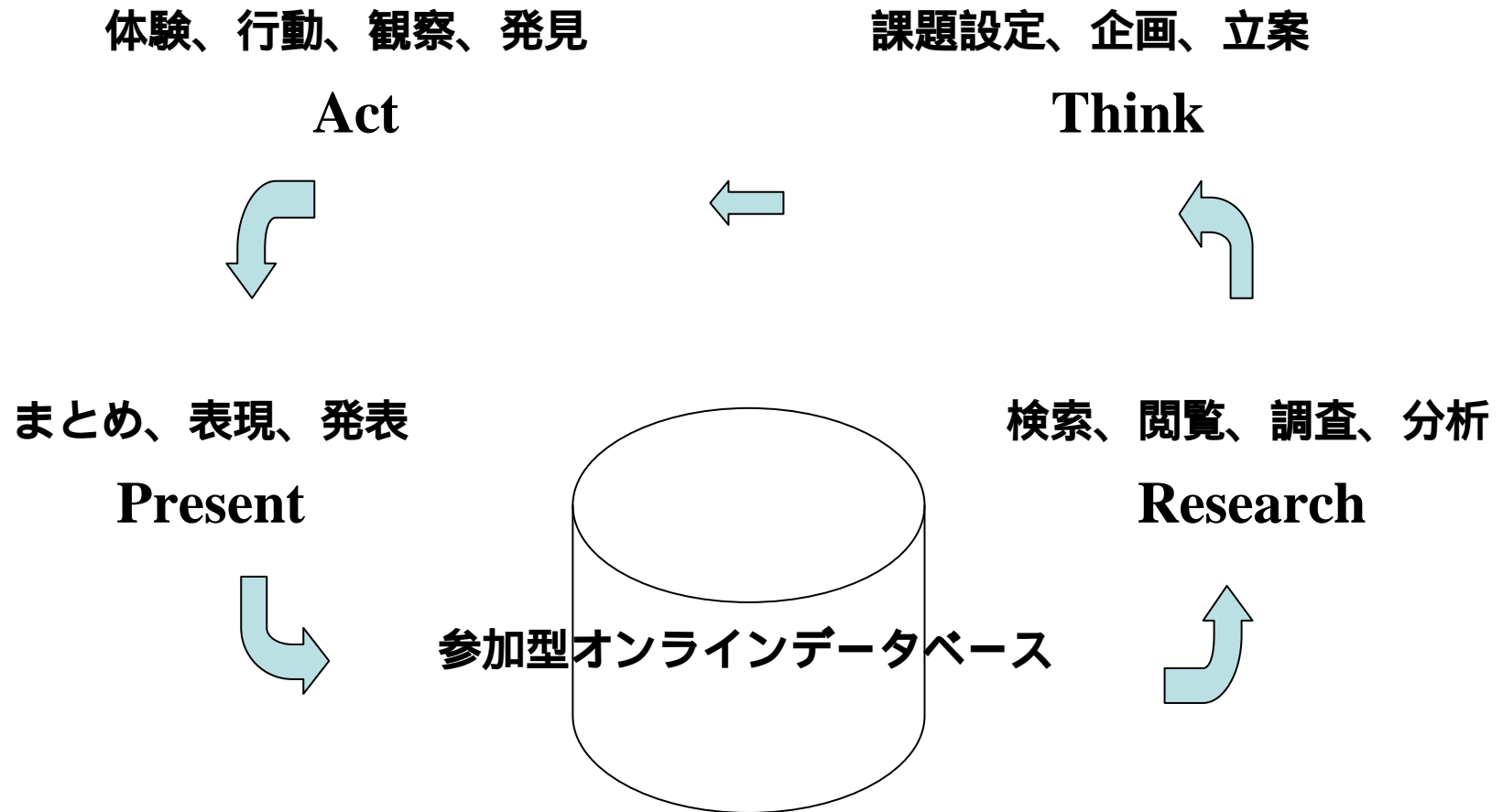
利用するIT = ウェブ + ネットワーク + データベース

学習の姿 = 体験 + コミュニケーション

有効性 = 開かれた視野 + 主体的な取り組み

汎用性 = 多様な教科、総合学習で利用可能

(1) 概要・・・2

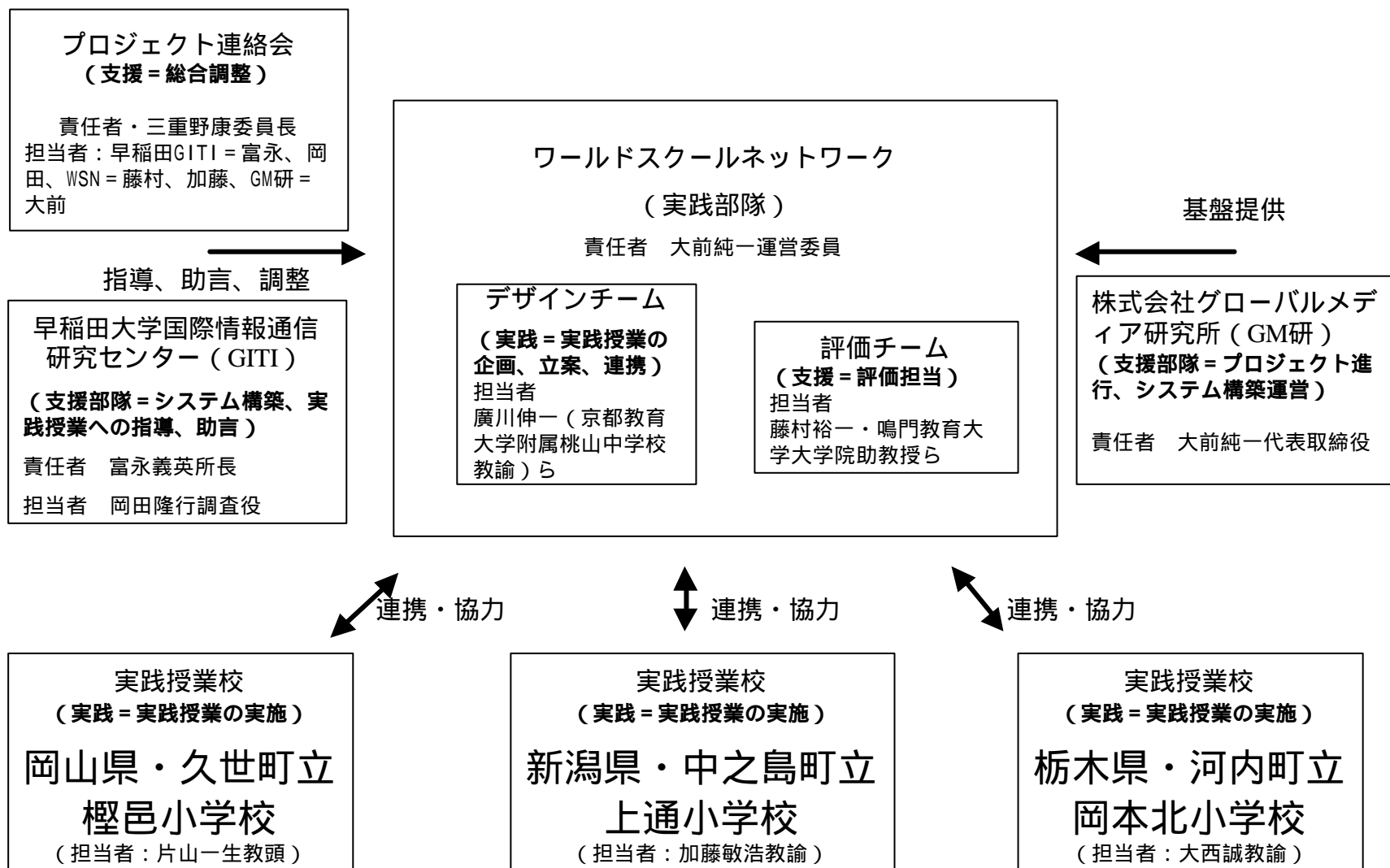


(2) 目的・ねらい

- **子どもたちが、IT技術そのものを習得する負担を最小限にし、ITを活用した情報の発信と共有を通じて、主体的な学びを提供できる基盤を整備し、その実践を通じてITを活用した教育の実践モデルを提示する。**
- **目標**
 - 柔軟に構造を設定できる拡張性の高いシステムを構築する
 - それを活用した授業の実践例を積み上げ、効果的な使用法、ノウハウを得る
- **課題**
 - 子どもが容易に利用することができるインターフェース
 - 学校現場から利用しやすいシステムの設定
 - 実際の授業に効果的に組み込む教育手法の追求

参加型オンラインデータベースを使った体験学習の実践

(3) 実施体制



(4) 自己評価の方法

- 実践授業を通じた評価を実施
 - 児童に対する実践授業前後のアンケート調査をもとに、教育効果を分析
 - 指導者向けに、インターフェースやシステム機能について調査し、分析

- (例) 新潟県・中之島町上通小学校3年での教育効果の評価案
 - 実践授業の実施時間：総合的な学習の時間
 - 授業内容：まわりの人をよるこばす知恵を探そう
(ワールドスクールネットワークの環境特派員グレッグの報告をもとに)
 - アンケート項目：
 - 活動目標 (事前記入)
 - くみ取ったこと
 - 考えたこと
 - 話す聞くの目標 (事前記入)
 - その達成度
 - 次の活動目標

(5) 成果について

「参加型オンラインデータベースによる体験学習」という学習・授業モデルの実例を成果として提示することで、ITの有効性、可能性を明らかにする。

プロジェクトの成果

- 「参加型」を実現するためのシステム基盤
 - サーバー環境や各種エンジンの有効な組み合わせ
 - インターフェース
 - スクリプトなど
- 授業を実践するための工夫、ノウハウ
 - 指導案
 - 適応性の高い科目、学年
 - 体験学習との組み合わせ方など

成果物の形態

- 指導案、ノウハウなどを収集した印刷物としての報告書
- 新たに開発するスクリプト一式

(6) 成果の普及方法

- システム基盤
 - オープンソース方式で広くスクリプトを提供
 - システム構成、運用法などを公開

- 学習・授業モデル
 - 実践例をウェブサイトで継続して公開
 - 国際シンポジウム実施（2003年2月）
 - ワールドスクールネットワークの内外の参加団体を通じて実践を継続
 - 日本のほか、米国、イスラエル、香港、ミクロネシア連邦など