

情報活用能力を高める ICT 活用

—国語「物語を作ろう」の実践を通して—

亀岡市立南つつじヶ丘小学校 教諭 広瀬 一弥

hirose-k@kyoto-be.ne.jp

キーワード：小学校、5年生、国語科、情報活用能力、映像と言語、言語活動、情報活用の評価改善

1. はじめに

筆者の勤務校では、2008年度から情報活用能力の育成をテーマとして校内研究を進めてきた。研究が進むにつれて、国語科の「話す・聞く」「書く」「読む」といった各能力の育成と、「調べて」「まとめて」「発信する」情報活用の実践力の育成には多くの共通点があることが明らかになってきた。またそれらの活動は、ICTを効果的に活用することで、その質を高めていくことができることが実証できた。

本事例では、第5学年 国語科での「物語を作ろう」（全8時間）の実践を通して、どのような情報活用能力を育成するか。また効果的に育成するためにICT活用をどう進めるかについて考察したい。



写真1 校内での撮影の様子

2. ICTを活用した学習の展開

(1) 第1時 物語のもととなる写真を撮影する

児童2名に1台のデジタルカメラで、物語を想像するもととなる写真を撮った。(写真1)枚数は制限せず、思いついたところをどんどん撮っていた。児童は第4年生で学習した「ルーズショット」と「アップショット」の使い分けを意識していた。後の展開で写真の撮り直しをする際、容易に対応できるようにするため、撮影場所を校内に限定した。



写真2 写真をもとに発想を広げている様子

(2) 第2時 写真をもとにイメージを広げる

撮影した写真をプリンタでサムネイル印刷し、その中から1枚の写真を選んだ。選んだ写真から連想するキーワードを次々に書いていく「ウェビング」の手法を使い構想を広げていった。(写真2)その後、登場人物や場面の背景など、物語設定し、あらすじを考えた。

(3) 第3・4時 物語の原稿を書く

あらすじをもとに物語を書いていった。物語は原稿用紙2～3枚(800字～1200字)にまとめるようにした。できあがった児童から推敲を行った。

一人の児童の作品を発表させクラス全員で推敲した。その際、原稿を書画カメラで撮影し電子黒板に投影し書き込みをしながら推敲した。



写真3 物語を朗読し、PCに録音している様子

(4) 第5・6時 写真と朗読した物語を統合する

児童が撮った映像(静止画)と物語を朗読した音声とをWindowsムービーメーカーをつかって統合し、デジタル作品を作成した。構想を広げた1枚の写真の他にも、作成した物語にあう映像(静止画)を合計3枚まで並べても良いとした。すでに撮った写真から選ぶことに加え、新たに写真を撮り直すことも可とした。

(5) 第7時 グループ内での発表会、その後修正

作品が完成する前に、グループ内での発表会を行い、互いにアドバイスをした。(写真4) その後、アドバイスをもとに、画像や原稿(朗読)の修正をした。デジタル作品は容易に作業のやり直しができ、短時間で修正できた。

(6) 第8時 物語(デジタル作品)の鑑賞会

完成した物語作品(2分程度のショートムービー)を電子黒板に投影し鑑賞会を行った。児童は一人ひとりの作品に対し評価を行った。

3. 交流に関する指導に関わって

新学習指導要領の国語科「書くこと」に「交流に関する指導事項」が新設された。いままで、国語科で行ってきた作品作りの中には「作品が完成すれば終わり」という展開が少なからずあった。これまでの研究を進めていく中でも、作成途中に何度も交流をすることで、質の高い作品ができることが明らかになっている。

そこで本事例でも原稿が仕上がった後、鑑賞会の前、それぞれの場面でグループ交流を行った。

4. 映像と言語の往復

(1) 映像からのアプローチ

写真をみて、連想したキーワードを紡ぎ、1つの物語を作っていく活動は、映像の言語化そのものである。動きのない静止画から、その写真の裏側にある背景まで想像し、言語化する活動を楽しんでいた。

(2) 言語からのアプローチ

原稿を書いている際、児童が「先生、写真を替えてもいいですか」と尋ねてきた。作文の途中で、映像が思い浮かび、より物語にマッチする写真に替えたいという思いであったのだろう。また朗読をしている中で、映像を切り替える位置を修正する児童もいた。

書いたり、読んだりする言語活動の中で映像が浮かび上がり、作品作りに活かしていく。これが言語の映像化である。

5. 自らの学びを振り返る活動の設定

新学習指導要領の総則「配慮事項」に「見通しを立てたり振り返ったりする学習活動の充実」が新設された。情報活用能力の「情報の科学的な理解」には、「自らの情報活用の評価改善」があり、これまでその方法を研究してきた。適切に振り返るためには、適切な評価の項目を持つことが必要で、ワークシートの工夫を行ってきた。

本実践で活用したワークシートはこれまで、使ってきたワークシートを少し改変したものである。それをどのように活用したかを述べる。(写真5)

導入で1時間の大きな流れと留意点を伝える。それをもとに3つのめあてを児童が考え、ワークシートに記入する。学習活動を終え、まとめで3つのめあて



写真4 互いにアドバイスをしている様子

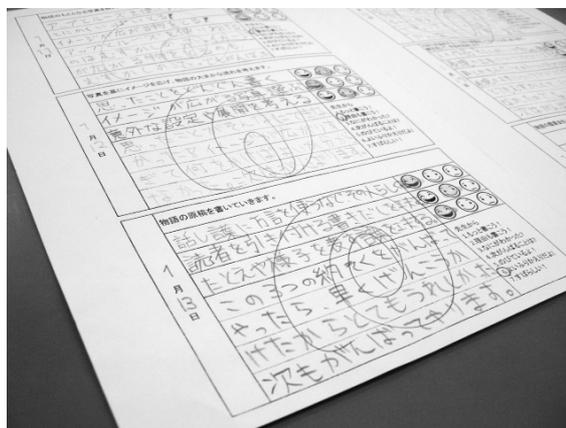


写真5 ワークシート(ふりかえりカード)

を3段階評価で振り返る。また、その評価とは別に文章で振り返りを記入する。

児童自ら、めあてを立てることで学習の見通しを明確に持て、振り返る観点も明確になり成果があった。

6. おわりに

本単元に児童は、終始意欲的に取り組んだ。何度も物語の朗読を録り直し、アドバイスをもとに写真を撮り直し、自分にしか作れない作品に満足していた。

また、鑑賞会では、自分の作品が流れると、少し照れながらも、自分の物語を聞き入るクラスメイトの様子を見渡していた。

これらはデジタル作品の良さを生かしたからに他ならない。修正の容易さは前述したとおりだが、制作途中でも再生でき、出来具合をすぐに確認できることや作品のクオリティーの高さなど、まるで映画監督になったかのような気分になれたからではないだろうか。

今後は、小学校1年生からデジタルカメラを片手に学習してきた世代が高学年へと成長してくる。各教科の言語活動の中で、映像の存在は切っても切り離せないものとなっていくであろう。

今後も、自分の思いや考えを伝える手段として、言語と共に映像を発信する力も育んでいきたいと考える。