

タブレット端末を活用した「ふるさと発見」体験学習イベント

－ ICT が導くアトラクティブな地域学習 －

NPO法人 北いわて未来ラボ 神先 真
kamima@mac.com

NPO法人 北いわて未来ラボ 中平 均
nakatai@mirailab.net

キーワード：リテラシ教育，地域学習，タブレット端末

1. 地域の現状と課題

NPO法人 北いわて未来ラボは、2012年6月発足以来、岩手県久慈広域において地域活性化と復興支援のための活動を行っている。

岩手県野田村は、当法人の活動エリアのなかでも東日本大震災による被害が特に甚大であった。子どもたちの中に地震津波による直接的被害を受けた者も多かったのは勿論であるが、学校施設や図書館、運動場など学びや遊びのための場にも震災の影響が及んだことから、村内のすべての子どもたちが健やかに育つ環境の悪化や学びや楽しみの機会損失という意味での被害にも直面している実態が見られた。

また、生まれ育った地域が被災したことや、自らが恐ろしい体験をしたことで、地域へのポジティブなイメージと愛着、自己効力感や自己肯定感が低下することが懸念された。

震災発生当時はあらゆるインフラが麻痺するなか、携帯端末によるデータ通信は可用性が比較的維持され、電子メールやSNSなどによるコミュニケーションは安否確認や救難要請に大いに役立った。このことからICTの基本的なリテラシは非常時に活用できるスキルのひとつとして、老若男女問わず普及されるべきものと思われた。

2. 目的・目標

このような現状と課題から当法人ではNTTドコモ「ドコモ復興支援助成」の協力を得て野田村の小学生を対象としたイベントを計画、実施した。

計画に当たっては上記の現状に対応する4つの目標を設定した。

- ・地域全体を遊び・学びのフィールドとして、思い切り楽しむこと
- ・地域に対する理解と愛着を深めること
- ・自信と肯定的なセルフイメージを持つこと
- ・基本的なICTリテラシを身につけること

目標にあわせ、今回は「地域の食材」を題材に設定し、子どもたちがタブレット端末を駆使し村内を駆け回り課題を解決しながら野田村の海産物・農畜産物・加工食品を獲得していく冒険ストーリーを構想した。

3. 実践内容

野田のうまいもんを探索することから、イベントタイトルを「のだもんクエスト」とし、プロジェクトがスタートした。

(1) 準備

■関係機関との調整

開催にむけて、野田村および同教育委員会にイベント趣旨を説明し、後援・協力を依頼。また、題材となる食材の生産者にそれぞれ当日の「野田村食材マスター」役としての協力と生産物の提供を依頼した。

NTTドコモから運営費の助成と当日使用するタブレット端末6台の貸し出しを受けた。

■シナリオの構成

目標に即し、楽しみながら地域を学ぶことができる3つのシナリオを設定した。

表題	行先	見つける食材
海のうまいもん	野田漁港	ほたて カキ
山のうまいもん	平谷観光農園	南部福来豚 山ぶどう
うまいもんをつくるワザ	のだ塩工房 安来直売所	のだ塩 手作り豆腐

それぞれのシナリオに、食材を獲得するためにクリアしなければならない課題「お手伝いチャレンジ」を設定。ホタテ水揚げや塩釜の薪運びなど、生産作業の一部を体験できるようにした。

■イベントのためのシステム構築

タブレット端末で「指令を受信」→「目的地の場所を調べる」→「カメラで記録を取る」→「指令の完了を報告する」という一連の操作でストーリーが進行していく。これらが円滑に行われるよう、イベントのための独自のシステムを構築した。



・指令のためのウェブサイト構築

指令メールを受けると表示されるウェブページを作成。目的地への座標データでナビアプリを起動するボタン、報告メールを送信するためのボタンを設置。受け取った指令画面から必要な操作がワンタッチでできるよう設計した。

・子どもたちが使用するタブレット端末を設定

・本部運営用パソコンの設置

各端末へ指令メールを送信および完了報告メールを受信。ローテーションする各チームのスケジュールを調整するシステムを構築。

システム完成後は携帯回線エリアのチェックを兼ねて実地で本番通りに移動しながら端末操作リハーサル

を行い、実際に送受信可能であることを確認した。

(2) タブレット講習会 (7月12日)

本番前日に参加児童 (小学3年～6年の13名) でタブレット講習会を行った。

メール・地図・カメラなど翌日の活動に必要なアプリ操作を学習。練習中に突然「図書室から『未来』がタイトルに含まれる本を探せ！」という指令メールが届き、翌日の課題解決活動の予行が始まるなど、演出に趣向を凝らした。

(3) のだもんクエスト (7月13日)

朝9時、野田村生涯学習センターにて開会式。その直後、突然指令メールが届いてイベント本番がスタート。3チームに分かれた子どもたちがそれぞれ別々のシナリオの現場へ出発。

■タブレット画面と子どもたちのアクション



2. ナビを頼りに現場へ



1. 指令書を受け取る



3. 課題解決→メール報告

まず、届いた指令書の地図ボタンでナビ機能を起動し指定の場所へ行き、指令書に記された文章と顔写真を手がかりに食材マスター (生産者) を探す。

食材マスターから「お宝食材」について生産行程や生産物の特徴について説明を受ける。

子どもたちがその食材をくださいと申し出ると、食材マスターから「お手伝いチャレンジ」の課題が与えられ、それをクリアすると食材ゲットとなる。

手に入れた食材を写真に撮って本部にメール送信するとひとつのシナリオが任務完了。次のシナリオの指令が届き移動、これをくり返し3つのシナリオをクリアして終了。3チームが3カ所をローテーションしながら巡回する形となる。

クエストを終了して学習センターに帰り、バーベキュー昼食、獲得してきた食材をさっそく皆で味わう。

昼食後、撮ってきた写真をスクリーンで見ながら「振り返りミーティング」を行い、プリントされた写真をもって解散。無事にイベント終了となった。

4. 実践にあたり考慮したポイント

ストーリーの作成に当たっては「生産者に会いに行き、実際に話を聞いて学ぶこと」「生産に関する作業の一部を体験すること」に主眼を置き、タブレット端末はそれらの行動を導く役割となるよう留意した。

システム開発においては、タブレット端末の操作に迷う場面があると主となる学習活動やストーリーの進行に支障が生じるため、初めて触れる者でも円滑に使えるよう配慮した。

同様の理由でタブレット端末のホーム画面にはあら

かじめイベントで使用する「メール」「ウェブブラウザ」「地図・ナビゲーション」「カメラ」「写真」の5つのアプリだけを表示し、他はすべて削除した。また、今回は文字入力についてはあえて扱わず、完了報告メールは空の本文で写真のみ添付することとした。

タブレット端末と本部のパソコンにクラウドサービスのアカウントを設定し、子どもたちが撮った写真が即時自動的に本部に送信されるようにした。これにより、子どもたちが冒険から帰るとすぐに振り返りミーティングのためのスライドショーと持ち帰る写真のプリントが用意される仕組みを構築できた。

5. 成果

タブレット端末を駆使し、指令を受け情報を収集しメールで報告するという一連の活動により、インターネットから知りたい情報を得る、見たものを写真データとして記録する、メールでコミュニケーションをとる、などの操作法を身につけ、ICTリテラシに関する教育効果が認められた。

地元で作られている農畜産物・水産物・加工品について地域の生産者に直接会って話を聞き、生産者から直接その産物入手し、獲得した食材で昼食をとることで、地域の産業への理解、地産地消への意識向上、食育などの面で教育効果があったと考えられた。

また、イベント中の発言や事後アンケート (下記) から、児童らの地域に対する理解、愛着、次の学習への意欲向上がみられた。

【子どもたちの反応】

- ・タブレットの練習をして使えるようになった
- ・タブレットで道案内して楽しかった
- ・お宝食材がたくさんある野田村に住んでよかった
- ・岩手県の名物を全部食べたい
- ・いろいろな海産物が養殖されていることを知った
- ・塩をつくるのに4日もかかると知り驚いた
- ・もっと他の場所にも行ってみたい・もっと遠いところに行きたい
- ・野田村のことをいろいろ知ることができた
- ・みんなでバーベキューをしてよかった…等

5. 今後に向けて

イベントを終えて、村、学校、父兄らの反応は概ね好評であった。特に子どもたちからは、面白かった・またやりたいという声が聞かれた。これに応じて今後も年1～2回程度開催できればと考えている。

今回は食材を題材としたが、他にも産業、自然、文化・風習など地域学習のテーマたる資源は豊富にあり、今後それらも取り入れた様々なシナリオを展開していきたい。

ICT教育と地域学習の組み合わせや、タブレット端末に導かれ地域の大人達に会いに行き何かを獲得するというフォーマットなど、今回開発されたイベント開催のシステムとノウハウを一般化して、他地域でも応用できるようなパッケージを開発することも考えていきたい。

末筆ながら、NTTドコモ様、地元関係者各位、生産者の皆様、NPOの仲間にご感謝申し上げます。