

かかわりを大切にしたいコンピュータ学習

－第3学年「しょうたいじょうづくり」を通して－

川 上 公 範

1 はじめに

最近では、目覚ましいコンピュータの普及（本校でも各学級へ1台ずつ配置されている）などにより、インターネットやメールなどを始め、コンピュータを操作した経験を持つ子どもが増えてきている。このような状況の中で、本校の総合的な学習コンピュータ領域においては、低・中・高学年を通して、15時間程度を基本的に当てている。その中では、もちろんネチケットに関するものも含まれているが、作品づくりを通して技能の習得を中心に進めている。

2 題材について

本校では、毎年2月中旬、しののめ発表会（学芸的行事）を行なっている。3年生は、この学年で初めてリコーダを学習することもあり、演技内容をリコーダ演奏と合唱にしている。子ども達は、冬休み前から取り組みを始めたが、思うように音が出なかったり、友達と合わなかったりと苦労していた。そこで、音楽の授業はもちろん、朝の会や休憩時間においても、パートに分かれて練習する姿が見られた。その後、練習を重ねた結果、全員の笛がぴたっと合ったときには、子どもも教師も本当に喜んだものだ。この努力の結果を見ていただきたいと、日頃から世話をしてもらっている父母や、久しく会っていない祖父母へ宛てて、招待状を送ることは大変意義のあることだと考えた。

招待状とは、自分の努力の結果をってもらったり、出会いや再会を通して、心の絆を強めたいという願いのこもったものであるが、それは、本校のサブテーマ「人やものとかかわりを大切にしたい」に沿うものであると考える。

3 研究の視点

今回、「しょうたいじょうづくり」を実践するにあたって研究の視点を2つ設定した。1つは、「合科的な扱い」。もう1つは、「仮名入力」である。

(1) 合科的な扱いについて

先で、本校のコンピュータ領域では、作品づくりを通して技能の習得を中心に行なっていることを述べたが、これを別の言い方をすると、合科的な扱いを行うということである。合科的な扱いは、ただいくつかの教科・領域・総合的な学習の内容を同じ単元の中に仕組むというだけでなく、そうすることによってそれぞれが単独に行なうよりもより効果が期待できるという扱い方である。

今回、合科として扱った教科の内容は、国語科「しょうたいじょうづくり」、「おたよりを出そう」、図工科「浮き上がる・立ち上がる生き物」、総合的な学習コンピュータ領域「仮名入力・アート文字飾り」、そして、しののめ発表会の演技内容である音楽科「葉っぱとそよ風、パフ、ウィズ・ユー・スマイル」である。これらの内容を合科的に扱うことによって相乗効果が期待できると考えた。

(2) 仮名入力について

子ども達は、低学年の間、「ローマ字入力」を行なっていた。それは、「ローマ字入力」に必要なキーの数と「仮名入力」に必要なキーの数とを比べると、倍・半分の違いがあるので、子ども達にキーを探す手間を省かせてやろうという配慮からである。しかし、校内授業研修会において、子ども達が実際、キーを打っている姿は、4年生で学習するローマ字表を片手に持ち、仮名で書いた文章とキーボードとを一生懸命に見比べて打つというものであった。授業後、指導助言の先生との検

討会で、低学年からかな入力にさせてみてはどうかという結論に至ったのである。

また、私が「仮名入力」にこだわるもう1つの理由は、漢字練習との関連からである。例えば「通る」の読み方は「とおる」であるが、普段の生活の発音が「とーる」とか「とうる」とかになりやすいので、だんだんと文字に表わすときにも「とーる」とまでは行かないまでも「とうる」となる子どもが出てくる。しかし、コンピュータの「仮名入力」では、正確に入力しないと漢字に変換されないで、自分の読みの過ちに気づきやすくなる。これは、「ローマ字入力」でも同じことだと思われるが、「ローマ字入力」の場合は、かな——ローマ字——かな（表示）——漢字と長い変換過程を経る必要があるので、読みの過ちに直接に結びつきにくいのである。

以上の理由により、今回「仮名入力」を試みた。

4 指導計画全10時間

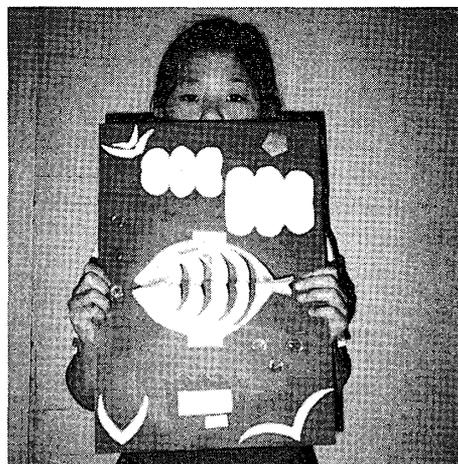
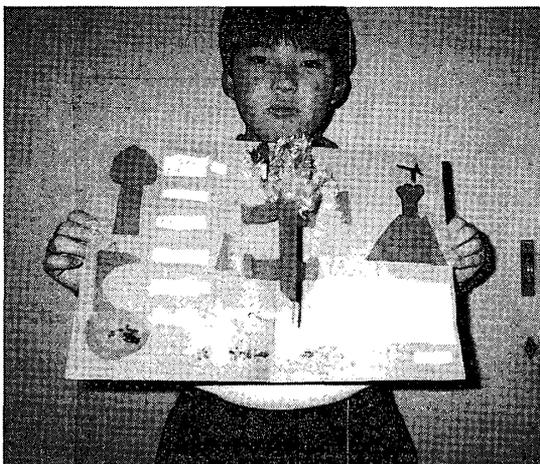
- ・第1次 オリエンテーション..... 1時間
国語科「しょうたいじょうづくり」
- ・第2次 図工科「浮き出る・立ち上がる生き物」 2時間
(浮き出る・立ち上がる生き物だけ)
- ・第3次 総合的な学習「仮名入力・アート文字飾り」 3時間
- ・第4次 図工科「浮き出る・立ち上がる生き物」 2時間
(回りの飾り付け)
- ・第5次 お礼の手紙を書こう 1時間
- ・第6次 振り返り 1時間

5 考察

(1) 合科的な扱いについて

まず、国語科の内容から合科的な扱いについて観ると、何時間も手間をかけて作っていく間に、日頃からいろいろなことで世話になっていることを思い出したり、相手の身辺へ思いを馳せたりすることができるためか、普段だと照れくさくて言えないようなことを書くなど、心のこもったメッセージを作っていたように思う。

次に、図工科の内容から合科的な扱いを観ると、来てもらいたい人に少しでも誉めてもらいたい・驚かせたいという思いから、いろいろな工夫を凝らし、最後までていねいに仕上げている。



更に、総合的な学習から合科的な扱いを観ると、単に総合の学習のみで授業したのでは、「楽しい」「美しい」といった声は、聞かれると思われるが、しばらくすると、「あれ、どうやって操作するんだっけ」ということになるのではないだろうか。しかし、今回明確な送り相手がいるので、子

ども達の表情は真剣で、その分技能も定着したのではないかと思われる。最後に、しのめ発表会の演技内容であるリコーダの演奏や合奏もすばらしい出来だった。

(2) ネチケット効果

ネチケットの根本は、機械の向こうに人、それも自分と同じように温かい心で接してもらおうとうれしく思い、心ないことをされると心傷つく人を意識することである。機械を使っただけで中傷事件が起き、それが社会問題（もちろん学校においても）化しつつある。これは、誰にも見られていないという安心感から行われるのであろうが、基本的には、機械と自分の心を結ぶ姿勢が原因しているのではないかと思う。

今回、実践した「しょうたいじょうづくり」は、Eメールやインターネットのように機械の向こうにいる人や情報とコネクトするものではないが、来てもらう人（一番愛しい人）を心に浮かべキーを打つことは、機械と温かい自分の心とを結ぶことになると思う。この機械と温かい心との繋がり、この繋がりを度重ねて行くことによってネチケット意識はもちろん、その感覚をも養っていくことができると思う。

6 おわりに（課題）

(1) コンピュータールームの維持管理の難しさ

本校のコンピュータールームには、40台のコンピュータと4台の印刷機（教師用は含まない）が配置されている。この実践を行なうために、部屋を使ったのであるが、3台のコンピュータの調子が悪く、フロッピーに文章を納めることができないので、再度友達の機械で打ち直しをしなければならなかったり、子ども達の機械から印刷機への接続がうまく行かず、子ども達の一人ひとりの原稿を一つずつフロッピーに納めた後、教師用の親機で再現し、印刷をするという随分時間を無駄に使わなければならなかった。機械に不馴れな私だったので、このようになったのではあるが、どの教官も忙しくて、自分のクラスが使った後、調子の悪いコンピュータを直したり、他の教官に連絡することは難しいことである。このように考えると、理科室の維持管理が大変なように、コンピュータールームの維持管理も大変手間がかかり、とても一人の担当教官に任せて済ませられるものではない。学校を上げて維持管理のための組織を作り作動させていかなければならないと考える。

(2) コンピュータールームの連続使用の難しさ

今回の実践は、合科的に扱ったので、それにともない時間割りの変更を行なわなければならなかった。自分が担当している教科では問題ないのであるが、専科教官には大変な迷惑をかけた。それにもまして大変だったのが、コンピュータールームの連続使用の難しさであった。本校では、各学級、週1時間配当されているが、合科的に扱ったため、コンピュータによるメッセージづくりとアート文字飾りに何週間もかけるわけにはいかなかった。幸いにも前後の配当学級の好意で使わせてもらうことができたが、これからは、教科・総合などで使用が頻繁になればなるほど、今回のような合科的な扱いによる作品づくりが難しくなっていくように思われる。