

「自分タイム」における「コンピュータ活用」の実態

－第6学年を対象にして－

谷 栄 次

1. 研究の意図

本校が「コンピュータ活用」の学習を総合的な学習として取り組んできた理由は、コンピュータと主体的にかかわることで自分の生活をより豊かにしていくことをめざしているからである。生活をより豊かにするとは、いったいどういうことなのだろうか。それは、情報と出会い、人と出会い、自分の知らない新たな世界と出会うことだと考える。そのためには、基本的な操作技能の習得、通信技能の利用、情報の取り扱いについて考えることも必要となってくる。

こうした考え方を踏まえて、高学年のねらいは「自分の思いを相手に伝えたり、必要な情報交換をしたりすることができる」としている。思いを伝えたり、必要な情報交換をしたりするのは、ある目的のもとに行われる活動である。本稿は、「自分タイム」におけるコンピュータとのかかわりに焦点を当てる。「自分タイム」では、自らの興味・関心をもとに学習課題を設定し、見通しをもって追究する活動を楽しむ時間であり、コンピュータを使うか否かも、児童自らの意思に任せられている。コンピュータを一つの道具として、児童がどんな時に、どのように活用したのかを分析することで、児童のコンピュータに対する考え方やかかわり方を探っていくことができると考えた。

2. 児童の実態

(1) 学校における実態

これまでに児童は、主に次のようなコンピュータに関する学習を経験してきている。

学 年	活 動 名	操 作 技 能 ・ 知 識
低学年	コンピュータで絵を描こう	○コンピュータの部位の名称、起動と終了 ○マウスやキーボードの使い方 ペイントツール ○軌跡、直線、曲線、円の描き方 ○色の選択、スプレー、消しゴムの使い方 ○読み込み、保存の仕方 など
中学年	インターネットって何？ 名刺をつくろう ローマ字を学ぼう	○アドレスの入力、ホームページの見方 ○おすすめのページ登録の方法 ○ネチケットについて ○ローマ字表現 ○文字入力、漢字変換、印刷の方法 など
高学年	ホームページをつくるゾ！ －山の学習を題材にして－	○インターネット、ホームページのファイル形式（HTML）の利用 ○ワープロソフトを使っての文章の作成、画像の切り込み、写真の切り張り など

5年生の時には、係り活動としてパソコンを使っての学級日誌づくりに取り組んだ。また、休憩時間や放課後にはインターネットで検索したりする姿が日常的に見られる。

(2) 家庭における実態

本学級の児童にコンピュータについてのアンケートを行ったところ、結果は次のようになった。(児童数：男子20名・女子20名・計40名)

- ① 家に自分が使えるパーソナルコンピュータを持っていますか？
 持っている (35名) 持っていない (5名)
- ② 家でパーソナルコンピュータを使いますか？
 よく使う (9名) 時々使う (24名) 全然使わない (7名)
- ③ どんな使い方をしますか？ -33名複数回答あり-
- ・インターネットで何かを調べる (24名)
 - ・ゲームをする (16名)
 - ・年賀状をつくる (11名)
 - ・文章を書く、本を写す (8名)
 - ・絵を描いて遊ぶ (5名)
 - ・写真の取り込み (2名)
 - ・楽譜をつくる (1名)

第6学年の1月実施

アンケートの結果から、パーソナルコンピュータを持っている児童が多い(所持率87.5%)ことがわかる。また、自分専用のコンピュータを持っている児童が4名いる。使う頻度は様々であるが、家でも使う児童が33名いることになる。こうした実態から、児童の生活の中にコンピュータがかなり普及していると言える。

3. 第6学年「自分タイム」の実践の概要

自分タイムの活動の概略は、次に示す。活動計画は全30時間(オリエンテーション1時間、テーマ決定・計画4時間、追究活動21時間、表現・ふりかえり4時間)である。

活動の概略

支援	活動	オリエンテーション	テーマ決定・計画	追究活動(中間発表含む)	表現・ふりかえり
	・5年生の自分タイムをふりかえり、活動の具体化を図る。	・活動への興味、関心、意欲		調べる ・世界の建造物 ・鉄道 ・将棋 ・外国の伝統文化	・冊子づくり ・新聞づくり ・ノート作成
	・課題に対する自分の思いを育む場を設定し、時間を確保する。 ・具体的な活動日程を提示する。	・自分自身のテーマ、めあて、具体的な活動内容を考える。 ・活動計画を立てる。		・沖縄の方言の劇 ・原始時代の復元	・写真集づくり
	・一人ひとりの活動状況を見守り、活動の仕方や情報の収集の仕方、まとめ方などについて適宜支援する。 ・学習過程において随時ふりかえりの場を設定する。 ・活動への意欲と活動の質がより一層高まるように肯定的な評価や助言を行う。	極める	作る・創る ・野球、ソフトボール ・バスケットボール ・縄跳び ・オカリナで一曲 ・演奏した曲の録音	・宇宙開発の模型づくり ・洋服のデザイン ・マスコットづくり ・オリジナル卒業アルバムづくり ・マンガ、物語、詩集づくり	・実演 ・本づくり ・写真展示
	・それぞれの活動にあった表現方法について考える場を設定する。 ・活動の達成感を共有するために、お互いの活動について評価し合う場を設定する。	・説明 ・実演	・活動中の写真やビデオ	・新聞づくり	・説明

4. コンピュータとのかかわり

自分タイムの活動の中で、何らかの形でコンピュータを使った児童は24名、全く使わなかった児童は16名であった。課題の種類別にその詳細をまとめると次のようになる。

	調べる (9名)	作る・創る (15名)	極める (16名)
使った	8名 ・課題に対する様々な情報を集めるために (8名) ・自分の疑問に対して答えを求めて (4名) ・調べたことをまとめるために (2名)	6名 ・課題に対する様々な情報を集めるために (5名) ・活動の見通しの意味で、アルバムの目次を作るために (1名)	10名 ・課題に対する様々な情報を集めるために (10名) ・自分の方法を確かめ、別のよい方法を探すために (5名)
使わなかった	1名 ・本を使ったから (1名)	9名 ・マンガを書く活動だから使う必要性がなかった (5名) ・時間を考えて使うことはやめた (2名)	6名 ・本を使ったから (5名) ・練習時間を長くとりたくてやめた (3名)

使った児童の中で一番多かったものが、課題に対して広く情報を集めるというものである。そこには、様々な情報の中で「これは」と思うものを見つけ出すといった姿がうかがえる。中間発表では、困ったこととして「欲しい情報がなかなか見つけれられない」という意見が出された。このことは、はっきりとした目的をもって調べる場合でも当てはまることがある。検索してもあふれかえる情報の中で自分の欲しい情報を見つける困難さは、コンピュータを使って調べる上で大きな問題になっていると言えよう。

調べたことをまとめるために使う児童は、2名と少ない。まとめるきれいさは感じているものの、書いてまとめることに比べて、時間がかかったり面倒くさかったりすることが原因と考えられる。

「作る・創る」「極める」課題で使わない児童が多いのは、体を動かして実際にやってみることで追究していく活動が中心となるからであろう。



世界の建造物七不思議



私たちは、「世界の建造物七不思議」調べました。

調べたことを紹介します。

- ① エジプトの大ピラミッド
- ② オリンピアのゼウス像
- ③ エフェソスのアルテミス神殿
- ④ ロードス島の巨人像
- ⑤ バビロンの空中庭園

エジプトの大ピラミッド

1/1 ページ

エジプトの大ピラミッド

世界の七不思議の中でただ一つ残存するのが、この、エジプトの大ピラミッドです。

このピラミッドは、エジプトの首都カイロから、南西15kmのギザ台地の上に建っています。

ピラミッドは、約4500年前頃に王墓として造られたとされていますが、現在エジプトに遺されたすべてのピラミッドからは、王の遺体は見つかっていません。ピラミッドが王墓なのかは謎です。

記念碑や天文台など、いろいろの説がありますが、どれも確かなものはありません。

5. 研究のまとめ

自分タイムに限らず、コンピュータを有効に使うためには、その長所と短所を知ることが重要になる。そのためには、実際に使うことを通して、気づいたことの共有化を図る場を設定していかなければならない。生活をより豊かにすることをめざしたコンピュータの活用を実現するためには、操作技能の力だけでなく、目的や場面・状況に応じて使うかどうかを判断する力も必要となってくる。このような力を児童に身につけていくことは、学校や教室の世界にとどまらない「実の場」におけるコンピュータとの主体的なかかわりにもつながっていくものと考えている。