第９分科会＜研究課題＞情報教育の実践と情報化を進める校長の在り方

研究発表　豊かな心で　学び合い伝え合う子の育成
－メディアの効果的な活用を通して－

福井県　福井市東安居小学校　乾　昭　治

Ⅰ　趣旨

科学技術とりわけＩＴの急速な発展，経済社会のグローバル化，情報化など社会が大きく変わっている。教育面においても新教育課程がスタートし，自主的創造的な教育活動が求められている。一人一人の教師には，従来のカリキュラムユーザーからカリキュラムメーカーへの転換が求められている。「ミレニアムプロジェクト『教育の情報化』」の次の目標は「２００５年度までにすべての授業ですべての教員がインターネットを活用できるようにする」とされている。コンピュータやインターネットをはじめ，いろいろなメディアを授業にどのように位置づけていくかを考えなければならない。

高度情報通信ネットワーク社会が進展していく中で，子どもたちが情報社会に主体的に対応できる能力を育てることは極めて重要である。新しい教育課程では，各教科，総合的な学習の時間においてコンピュータやインターネットの積極的な活用を図ることを求めている。情報化の進展に対応した教育環境の実現に向けて，学校放送番組やデジタル教材を授業にどう活用するか。またホームページやデータベースを子どもたちの学習にどう役立て発信するか。デジタル時代の授業創造に向けた取り組みを進めることが極めて重要である。

前任校並びに現任校の実践から得られた知見から，情報化を進める在り方を述べたい。

Ⅱ　研究の概要

１　情報教育の目標

(1)　「情報活用の実践力」課題や目的に応じて情報手段を適切に活用することを含めて，必要な情報を主体的に収集・判断・表現・処理・創造し，受け手の状況などを踏まえて発信・伝達できる能力

(2)「情報の科学的な理解」情報活用の基礎となる情報手段の特性の理解と，情報を適切に扱ったり，自らの情報活用を評価・改善するための基礎的な理論や方法の理解

(3)「情報社会に参画する態度」社会生活の中で情報や情報技術が果たしている役割や及ぼしている影響を理解し，情報モラルの必要性や情報に対する責任について考え，望ましい情報社会の創造に参画しようとする態度

（ここでいう情報手段は，コンピュータ等の情報機器や情報通信ネットワーク等を指す。）

２　情報化をすすめる校長の在り方

（１）教育課題を明確にする

学校は価値観や思いの違う多数の集まりであるが，その職員一人一人は自己実現の欲求をもった有能な人間である。教職員一人一人がそれぞれの教育課題を自覚し，独創的な考え方によってその課題を解決していく学校でありたい。そのためには，学校の解決すべき教育課題が明確にされていなければならない。校長は自校の教育課題を明確にし，校長としての子どもや教育に対する願いや熱い思いを，夢とロマンをもって全教職員で取り組みたいという気持ちを語りたい。

さらに，評価できる目標を示して，一人一人の取り組む課題を自覚できるようにしたい。このようなことを通して教職員の経営参加意識を高揚させ，一人一人が学校経営の当事者意識をもって，課題解決に当たるようにしたい。一人一人が優れた教育活動を展開することに自ら価値を認め，全職員が協力して仕事を遂行することに喜びを感じ，学校改革をすすめる自主的・自律的な学校経営を推進したい。

（２）　校長のリーダーシップ

一人一人の教職員が個別に抱える問題や，授業が上手とか下手とかには違いがある。しかし，教職員一人一人は自己実現をめざし，各学校の教育課題解決に向けた職務遂行に当たっている。一人一人の能力を最大限引き出し，束ねるのが校長のリーダーシップであるといえる。

自主的・自律的な取り組みを認め，失敗しても大丈夫と思える校長の励ましと承認は，教職員に安心と情緒の安定をもたらしてくれる。その自信と安心は，学校経営に参加の意欲と奮起を起こすことになる。

校長は職員の心の安定を図り，校内ＬＡＮ，ＩＴ環境の整備を整えると共に各学年毎にパソコン，デジカメなどメディア活用の計画を整える。一方，学習活動の流れの中で，

メディア活用計画表(部分)

月	教科・諸活動の内容	メディア	きらめきトライ（総合	メディア
4 5	ローマ字（国） ・ローマ字に慣れる お元気ですか（国） ・手紙を書く。 ツバメがすむ町（国 ・パンフレット作り あたたかくなると（理	ＰＣ (一太郎スマイル) ＰＣ (一太郎スマイル) インターネット デジカメ デジカメ	○課題を見つける。 ウェビング テーマ「Happy Smile みんな友だち大作戦」	
6	新聞記者になろう（国 ・新聞の内容を調べる。	新聞・ＶＴＲ ＰＣ (一太郎スマイル) 図鑑・スキャナ		インターネット デジカメ
7	取材する。 新聞作りをする		○調査活動 ・自然グループ ・環境グループ ・福祉グループ ○まとめ ゴミ拾いの結果をまとめる	・インターネット ・広告 ・写真 ・デジカメ ・ビデオカメラ ・ビデオカメラ ・プロジェクター ・ＯＨＣ ・ＰＣ (パワーポイント)
9	詩を楽しもう（国） 詩を作る ・友だちの詩を鑑賞する。（スタディーノート） ポスターを作ろう（図 ・ゴミ捨てのポスターを作る。	デジカメ ＰＣ ＰＣ (スタディーノート) スキャナ		

インターネットをはじめメディア活用の場面についてアイディアを提起することも必要である。

学習の流れとメディア活用の場面

学習の流れ	予想される学習活動	予想されるメディア
○課題発見 ⇑ ○課題追究 〈計画する〉 〈調べる〉 ‖ 〈まとめる〉 交流する ‖ 〈発表や討論をする〉 ‖ 〈振り返る〉 ⇓	―情報収集― ・写真・絵・図・表・グラフなどを見る。 ・テレビやビデオテープを見る ・新聞やパンフレットを見る ・テープを聴く。 ・前時と比較する。 ・実物を見る。 ・観察や見学をする ・インタビューする ・実験する。 ・文献を見る。 本・マルチメディア百科事典 ・ＣＤ－ＲＯＭ図鑑 ・インターネット （ニュース・メール・ホームページ・コンテンツ） ―情報制作― ・クイズを作る。・効果音をつける。 ・スピーチ原稿を作る。 ・新聞・パンフレット・ステッカー・ポスターを作る。 ・劇にする。 ・紙芝居を作る。 ・パネルシアターを作る。 ・群読をする。 ・マルチメディアでプレゼンテーションを作る。 ・ビデオレターを作る。 ・ＣＭを作る。 ―情報発信― ・発表会をする。 ・新聞により広報をする。 ・ポスターセッションをする。 ・ディベイトをする。 ・ディスカッションをする。 ・自己評価をする。 ・相互評価・教師や保護者等の外部評価を知り，振り返りに役立てる ―記録方法― ・メモする。 ・写真に撮る。 ・録音する。 ・録画する。 ・スケッチする。 ―交流方法― ・直接交流 ・手紙（小包） ・電話 ・ＦＡＸ ・テレビ電話 ・Ｅ－ｍａｉ ・ビデオレター ・	・放送 ・新聞 ・テレビ ・本 ・パンフレット ・使い捨てカメラ ・デジタルカメラ ・ビデオカメラ ・録音機（ラジカセ） ・コンピュータ ・メモ用紙 ・ＤＶＤ ・録音機（ラジカセ） ・ビデオ ・スキャナー ・プリンター ・コンピュータ ・照明（ライティング） ・お面 ・ペープサート ・(指）人形 ・紙芝居 ・パネル ・放送 ・校内放送 ・ビデオデッキ ・テレビ ・コンピュータ ・ＯＨＰ ・ＯＨＣ ・プロジェクター ・ビデオカメラ ・録音機（ラジカセ）

（３）　教室を開き，授業を変え，学校を変える

メディア活用の計画ができたら，「授業を公開しあい，批評しあい，創造しあう」という学校文化を育てることが重要である。最初は週案に，「この授業を見せてもうよ」と印や付箋を付け，ぶらっと校長が授業をのぞきに行く。参観した授業のよいところを探し，賞賛と激励を送る。これは，校長と担任の学びあいの場，コミュニケーションの場となる。次には，指導案なし，出入り自由の公開授業を実施する。参観者は簡単な参観メモを書き置く。地区住民，保護者を含めて自由参観とする。つぎは，各学年，年一回の公開提案授業又は,研究発表会等の提案授業を実施する。校内研究授業，校外公開授業，研究発表会へとそれぞれの学校の実状にあった発表の場をもつ。この発表会の時には是非，校外に協力者や助言者を求めたい。誰でも，自分の能力の向上を求めているし，能力が向上したときは充実感や満足感を味わうことができる。

（４）　承認 ― 次のチャレンジへ

授業を公開し，参加者がいればその人たちからの評価を得られる。厳しい面もあるけれど喜びもある。子どもたちの満足した顔を見る。第三者から承認され，賞賛される。「私って結構できるじゃない」と，自己肯定や自信をもつことができる。一人でやっていた授業に協力者があれば，その人と喜びを分かち合うこともできる。一人で満足することから，満足を分かち合う仲間ができる。カリキュラム開発，教材開発，メディアの活用など授業に盛り込んだ提案がより効果的であったり，授業改善に役立ったりすることが自覚できる。こうして，自分一人の満足感から，自分の存在・自分がやったことが他の役に立つことに喜びを感じることができるようになる。価値意識が自分だけのためではなく他の人の役に立つという，外に開かれた価値意識をもてるようになる。

授業者は自分なりの満足感・充実感・他と関わる喜びを感じることができる。さらに，校長は子どもたちの学びあう姿，聞き合う姿を取り上げ，改善・提案が実現していたところを認め，ほめる。こうした提案授業を通して自信と安心と誇りをもち自由な気持ちで，次にチャレンジする気持ちが育ってくる。

さらに，活動を通してできあがった作品や成果物は各種コンクールや作品展，マスメディアに出品し，第三者の客観的な評価を受けるようにする。子どもたちの瑞々しい感性は高く評価され，次の活動のエネルギーとなる。

（５）　学校全体の実践事例

本校では「豊かな心で，学び合い伝え合う子の育成」を研究主題に，①「学び合い　伝え合い」を支える学級・学年づくり,②学習活動にあったメディアの効果的な活用法,③コミュニケーション能力育成の３つを柱に，研究を推進した。その成果を子どもたちの姿を通して平成 15 年 11 月７日に発表した。その概要は以下のようである。

１年　国語　「すきなものをしらせるね」

好きなものや大切なものを相手に伝える文章を書くための取材に,デジカメを使用。本時は,子どもたちそれぞれが撮った写真をマルチメディアステーションを使ってホワイトボードに投影した。これを見ながら,グループでの話し合いを通して,作文メモを深めた。これをもとに作文を書いた。この結果，どの子も１５文字×２０行の原稿用紙１枚以上の作文を書くようになった。

２年 生活 「東あご大すきたんけんたい」

地区のお年寄りや福井養護学校のお友達を招いて,町探検で見つけた「町のステキ」をポスターセッション形式で発表した。デジカメやカセットテープレコーダーを活用して取材し,クイズや劇,写真投影，ビデオ，大型紙芝居，大

型壁新聞，パネルシアターなどいろいろな表現方法で分かりやすく伝えた。インタビューの仕方，取材した情報を取捨選択し，発表するメディアも自分たちで選択して表現する力を身につけた。訪れた地区のお年寄りは，自分たちも知らないことに子どもたちが気付いていることに驚きの声をあげていた。

３年　総合　「リサーチ ハッピー マイ タウン」

自分たちの住む東安居地区で自慢できる施設・自然・人・行事などについて，見学，インタビュー，書物，インターネットなど多様な方法で,グループごとにリサーチした。調査したまちのよさを，２年生になるときに，オーストラリアの現地学校に転校していった友達に伝え,励ますため,自分たちも学び始めた英語を使って，ホームページにまとめ発信した。

４年　総合　「Happy Smile　みんな友だち大作戦」

私たちの町を，ごみのない美しい町にしたいという願いをもって,「ハッピークリーンプロジェクト」を展開した。このプロジェクトの様子をデジカメや DVC で記録し,振り返りに使ったり,番組として校内や地域に発信したりする予定で取り組んだ。研究会当日は，ゴミをなくすためのステッカー，アニメーションによるＣＭ，演技によるゴミ０運動のＣＭ，ゴミの散乱する様子をニュース風に訴えるビデオ作品などを制作した。制作した作品を子どもたちがその場でＴＶに映したり，マルチメディアステーションで映したりして，演技・映像や音声などについてよりよい作品になるよう話し合った。できた作品は校内放送のほか, 県,市などの視聴覚教材コンクールにも応募した。

５年　理科　「流れる水のはたらき」

東安居小学校の近くには,足羽川,日野川,少し足をのばせば九頭竜川という福井県内の三大河川が流れている。それらの川へ出かけ,川や川のまわりの様子を直接観察した。そこで見つけたことをテレビ電話システムを利用して,川の上流近くにある学校と伝え合い学び合った。同じテーマで，離れた学校の児童とのコミュニケーションを通して共に学ぶことで互いに刺激し合うことになった。また，自分たちが調べ，伝えたことが相手のために役立っていることを感じ，喜びや満足感を味わった。

６年　理科　「大地のつくりと変化」

単元「大地のつくりと変化」の発展学習として,福井県の東尋坊周辺の地形のでき方を探究した。野外観察で集めてきた観察メモやデジタル写真をもとに,東尋坊周辺の地形がどのようにしてできたか,その推論を子どもたちがポスターセッションで発表した。

特別支援学級　総合　「福井養護学校のお友だちと遊ぼう」

福井養護学校のお友達を迎えて交流することになった。初めて来校する友だちに本校や本学級の様子，交流当日に予定している内容などを収録したビデオレターを作った。

（６）　具体的な実践事例

①　はじめに

ＣＭづくりを通して，メディアリテラシーを育て，地産地消・町づくり，地域に貢献する事例について報告する。

②　おいしいトマトが売られていないのはなぜか

３年生の社会科「学校のまわりのようす」で学校のまわりを調べたときに,ビニールハウスが多いことに気付いた。近くのビニールハウスを見学に行き,「レイヨウ」というおいしい高級トマトが１０万本も育てられているが，ほとんどが県外に出荷されていることを知った。子どもたちは,おいしいトマトが地元で売られていないことに疑問を感じ，近くのスーパーの店長さんに聞きに行った。すると,値段が高く地元では有名でないので店に並べても売れないと言うことであった。

③　トマトのコマーシャルをつくろう

そこで，コマーシャルをつくり「東安居のトマトを広める」ための活動が始まった。

ア　ＣＭの研究をしよう。

「お気に入りのＣＭを録画して，みんなで研究しよう」と呼びかけたところ８名の児童が録画したビデオテープをもってきた。「どんなところが好きか」「なぜ好きなのか」「工夫してあるところはどんなところか」を考えながらそれらのＣＭを見た。

イ　専門家にお聞きしよう。

どのようにしてＣＭを作るのか，本校の卒業生でもあるＴ氏の指導を受けた。まず，Ｔ氏が制作したＣＭ作品を見た。コンピュータグラフィックを駆使した映像に子どもたちは，非常に興味を惹きつけられた。次に，ＣＭのもととなる絵コンテを見た後，絵コンテの作り方について指導を受けた。「絵コンテが一番重要である。」「何のために，どんなことを伝えたいのかを忘れずに作ることが大切である。」というアドバイスを受けた。

ウ　絵コンテ作り・絵コンテコンテスト

「東安居のトマトを有名にする」ための絵コンテを一人一人が書いた。クラス全員の３２作品を鑑賞した後に,「ＣＭとして作ってみたい。」と思う作品に投票するという形で，実際に制作するＣＭのもとになる絵コンテ４作品を選んだ。（次ページに一例）

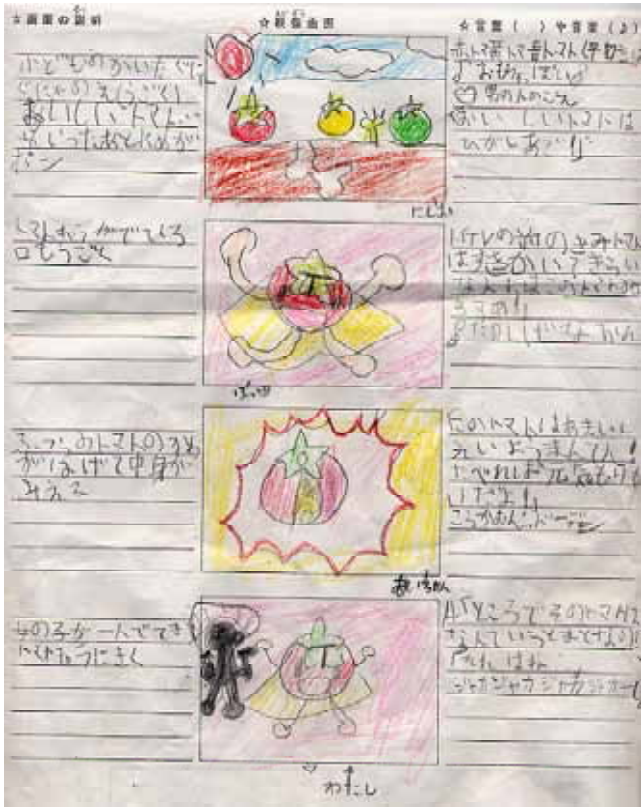
エ　グループ活動によるＣＭ作り

作ってみたいＣＭを選び，４つのグループを決めた。

各３０秒で，制作には１０時間を当てた。

元気のない子が東安居のトマトを食べて元気になるお芝居風「３－２教室編」，トマト全国大会で東安居のトマトが優勝する紙芝居風「バトル大会編」，ビニルハウスでおいしさの秘密をＪＡの人に福井弁でインタビューする「ビニルハウス大作戦編」，アニメソフトで描いたスーパートマトマンが，栄養満点のトマトを紹介する「スーパーマン

ＣＭのもととなった絵コンテの一つ



＜スーパーマン編＞

編」の４本の作品ができた。

オ　グループでの練り合い→中間発表会→グループでの練り合い

他のグループが作ったＣＭを実際に見ながら，意見やアドバイスを出し合った。友達のよいところを見つけて取り入れようとする姿も見られた。

④　３年２組ＣＭ大賞を決めよう

ＣＭづくりの指導を受けたＴ氏，大学の先生，ＰＴＡ役員，スーパーマーケットの店長，ＪＡ営農指導員他にも参加を求め，４作品の内最優秀作品を選ぶ，「３－２ＣＭ大賞を決めよう」では，作品を作り上げたという充実感が子どもたちの表情によく表れていた。その後，ＮＨＫやケーブルテレビ，地元の新聞やラジオ番組で取り上げられたことにより，「がんばって作ってよかった。」という満足感もさらに高まった。

⑤　発信しよう

ＮＨＫ「発信マイスクール」でも，自分たちの取り組みを紹介する番組を制作した。「今度はビデオの撮影も自分たちでしたい。」「アナウンスを担当したい。」などという意見も子どもたちから出てきて，楽しみながら意欲的に取り組んでいた。自分たちの伝えたいことや取り組んだことを，映像を通して言葉や画像で表すことで，自分の活動を振り返る機会にもなった。

⑥　活動を終えて

たった３０秒のＣＭに，自分たちの思いをよりよく伝える難しさをＣＭ作りの体験を通して実感した。また，ＣＭが完成した喜びや，ＣＭを大勢に発信できる喜びを味わう

できあがったＣＭの一コマ

〈スーパーマン編〉　〈ビニルハウス大作戦編〉

〈バトル大会編〉　＜教室編＞

ことができた。４つのグループがそれぞれ異なる方法で，制作したことによって，同じ「東安居のトマトを有名にしよう」という目的のＣＭでも，様々な伝え方があるということに気づいた。

⑦　地元に貢献

子どもたちが制作したトマトのコマーシャルが福井市内のショッピングセンターでＪＡフェアの一環として販売促進用に使用された。

学校とＪＡ，スーパーマーケットが協力して地元の農産物を地元で販売する地産地消に貢献する町づくり・地域貢献の一例ともなった。

Ⅲ　まとめ

１　本校の教育課題を明確にし，学習活動の中でメディアの活用法を示し，各学年は，メディア活用計画表をもとに取り組みを進めた。

２　全学年で教科，総合の時間にメディアが位置づけられ，情報化社会に合ったカリキュラムの実践がなされた。

３　低学年では情報収集や表現の補助的な道具として，中学年では自己表現の道具として，高学年では地理的な距離を超えて，他者とのコミュニケーションの道具としてメディアを効果的に活用できた。

４　メディアを駆使した活動を通して，メディアリテラシーが獲得されるばかりでなく，交流が広がり異文化理解や新しい学習活動の展開が可能になった。

５　情報化の進展に対応した，教育環境の実現が図られた。