

児童の主体的な活動を支えるコンピュータの活用

幡羅小学校

1 単元名 鎌倉・箱根を調べよう 第6学年（総合的な学習の時間）

2 単元の目標

鎌倉の歴史、箱根の自然などについて調べてみたい事を見つけ関心をもつ。

鎌倉や箱根の成り立ちなどについて気づき、自分たちでさらに調べてみたい課題を解決しようとする。

事前に図書資料やインターネットなどで調べたものの中から必要な物をまとめたり、見学後、学んだことをまとめる。

3 指導計画の概要

段階	学 習 活 動	時数	指導上の留意点、準備資料等	評 価 方 法
つ か む	・ 鎌倉、箱根について調べたいことを話し合う。	2	・ 前年度の資料などを利用し興味、関心を高める。	・ 行動観察
	・ 鎌倉、箱根についてテーマごとに調べる。	8	・ 各自調べたいことを決め、グループに分かれて調べる。 ・ 図書、インターネット、パンフレットなどを有効に活用させる。	・ 行動観察 ・ 資料分析
	・ 修学旅行当日	2日	・ グループ別に行動し、使い捨てカメラやメモなどで記録しておく。	・ 行動観察
ま と め る	・ 調べたり、確かめたことをまとめ発表会を行う。	5	・ 記録をもとに各グループでまとめ発表会を行う。 ・ まとめたものはホームページに載せ、他校にも発信する。	・ 行動観察 ・ 自己評価 ・ 資料分析

4 情報機器活用の意図

本単元は修学旅行を含めた総合的な学習の時間の試行である。従来の修学旅行は、学習指導要領で言うところの「集団生活のあり方や公衆道徳などの望ましい体験を積む」のみが突出して優先され、もう一方の「見聞を広め、自然や文化などに親しむ」に関しては、そのための指導も対策も通り一片のものであり、そのことが修学旅行を児童にとって、全く受動的、物見遊山的にしていたと言える。

そこで、こうした修学旅行に児童一人一人が主体的に取り組むことを目指して、本単元のような修学旅行を含めた総合的な学習の時間を創りだした。その具現化策のメインは、「グループ別自由行動」「事前調べ学習」「事後発表会」であり、それら児童の活動を支援し、充実させるためにコンピュータを活用した。

(1) パソコンソフト「鎌倉見学ガイド」の作成、活用

見学地の選定にあたって、いきなり市販の観光ガイドブックやホームページを活用するのでは、初めて鎌倉を訪れる子どもたちにとっては、情報量が多すぎる。そこで、「小学生が初めて訪れる。」「小学生の鎌倉見学の定番的なものを示す。」を念頭に開発し、見学地の選定にあたっての基礎知識を提供した。

(2) パソコンソフト「自由行動シュミレーションゲーム」の作成、活用

地図の見方、不測の事態に対する対応力をつけるために、「おすすめコース」上を八幡宮からマリノランドまで、グループ別活動を疑似体験できるアドベンチャーゲーム風のシュミレーションソフトを開発した。

(3) ホームページの活用

上記の「鎌倉見学ガイド」で鎌倉の観光スポットについて定番的なものを理解し、それをもとに大まかな見学計画を作成したグループには、必要に応じホームページ検索を行わせ、計画を綿密なものとしていった。

5 実践の成果と課題

事後の感想から「頼朝の墓は何であんなにさびしいのだろう。」「大仏は想像以上にすごい。」「大仏にはがっかりした。」などの感想が聞かれた。これらの感想は、児童が自分なりにこだわりを持って史跡を訪れたことの証であり、コンピュータを使っての事前学習や自分だけの「観光ガイドブック」を作る等の活動によって、史跡を訪れることが単なる「見物」から「出会い」へと質的にレベルアップしたと言えるであろう。

児童が、自分なりのこだわりを持って見学地を訪れる事ができるかどうかは、事前の情報収集が大切である。その点、鎌倉関係のホームページは充実しており、それらを活用することのメリットは大きい。しかし、それらの情報量は、小学生にとってはあまりにも多すぎる。そのため、今回の実践のようにいきなりホームページ検索を行わせるのではなく、何らかの形で基礎となる情報を与えてからホームページ検索を行わせるとそのホームページの持っている情報が児童にとって価値あるものとして生きてくるものと思われた。

どうしても情報収集活動が「グループ別自由行動」のある鎌倉に偏りがちで、箱根について調べる活動に広がりが見られなかった。「つかむ」段階で、箱根について調べる必要性をどうもたせるかが今後の課題である。

学校行事を安易に総合的な学習の時間に読み替えて実施することは避けなければならない、総合的な学習の時間のねらいを踏まえて指導計画をつくる必要がある。