

小学校の国語科における電子紙芝居作り

足立 登志也 ・ 浅井 和行

(京都教育大学附属桃山小学校)

(京都教育大学)

A Study for Electronic Picture Story Show Making in Japanese Study of the Elementary School

Toshiya ADACHI ・ Kazuyuki ASAI

2002年11月30日受理

抄録：子どもを取り巻く学習環境は、社会の変化に対応し時々刻々変化している。子どもたちが、情報機器とりわけコンピュータを自然な形で使う教育環境を構築していくことは、21世紀社会を生き抜いていく子どもたちを育てていく学校や教師の責務である。京都教育大学教育学部附属桃山小学校2年1組では、国語科の「お話作り」の単元の通して、子どもたちがコンピュータと向き合う学習の中で、どのように機器を活用し、友だちと交流し、発想を膨らませていくのかを見取り、周りの教師の支援について考えた。

キーワード：学びの環境、コンピュータリテラシー、電子紙芝居、小学校低学年

1. はじめに

1. 子どもを取り巻く環境

子どもを取り巻く社会の環境は、少し大げさな表現になってしまいが、日々変化している。情報化という部分については、さらに顕著であり、メールなどは、大人から子どもまで使用するのが当たり前で、コンビニエンス・ストアに設置してある情報端末では、銀行の出入金、レジャーのチケット販売、宅配便の受付などまでできてしまう世の中である。

子どもたちの学習環境も当然のように激変し、家庭での調べ学習においては、インターネットやCD-ROMのマルチ図鑑で検索したものをプリントアウトしてくるのが当たり前で、重たい百科事典、図鑑、参考書などを書き写したり、コピーしたりする行為は、すでに過去の遺物になりつつある。

学校教育の中での情報教育は、これらの子どもを取り巻く環境を理解しながら、進めていく必要がある。

そこで、今回は2年生国語科の「お話作り」の単元での学習を進める中で、子どもたちがコンピュータと向き合う場面を作り、子どもたちがコンピュータを使った学びの姿を追うことにした。

2. 附属桃山小学校のパソコン学習の環境について

附属桃山小学校では以前、時間割の中に「パソコン学習」の時間を設け、その中で子どもたちにコンピュータリテラシーを育ててきた。しかし、本年度から施行された新学習指導要領での時間数削減のことを前倒して考え、4年前から「教科の学習時間の中で」コンピュータに関するリテラシーを育むことにした。低学年は主にコンピュータに慣れ親しむこと、中学年はいろいろなソフトの活用をすること、高学年はインターネットを使った検索やプレゼンテーションのためのツールとして活用できることを発達段階に応じたパソコン学習のねらいとしている。現在、パソコン室での学習で本校の子どもたちが、一番多く使っているソフトは、「ハイパーキューブねつとJr.」(スズキ教育ソフト)である。本ソフトは、ワープロ、お絵かき、電子紙芝居作成、ホームページ作成、表計算、データベース、メール(インターネット、イントラネット)機能などを備えた教育用統合ソフトであり、子どもたちにとって大変操作しやすい。また、子どもたちが使用するパソコンは、LANで結ばれており、データの共有、画面転送などが可能である。

また、各教室、学年ホール、特別教室にある20台以上のパソコンもインターネットに接続されており、子どもたちは、なんの抵抗感もなく自然な形でコンピュータを活用している姿を見かける。

後述の実践は、これらの環境のもとで行ったものである。

II. 研究対象

京都教育大学教育学部附属桃山小学校2年1組（男子20名、女子20名、計40名）

III. 研究の目的

小学校低学年の子どもたちは、集団生活や仲間との遊びを通じて集団の一員として行動できるようになり、空想的な世界にも大変興味を持っている。また、この時期には、その発達段階から考え、直接経験や体験を重視していく必要があることは言うまでもない。しかし、それと同時に、前述した情報化社会を生きていく子どもたちに、コンピュータに抵抗感なく慣れ親しんだり、実体験と疑似体験との違いに気づかせ、本物感覚を育成したりすることも必要ではないかと考える。

そこで、小学校2年生の国語の「お話作り」の単元を通して、京都教育大学教育学部附属桃山小学校2年1組の児童がコンピュータと向き合う学習で、どのように機器を活用し、友だちと交流し、発想を膨らませていくのかを見取ることにした。

IV. 具体的な実践について

1. 単元名「お話、大すき」（光村図書）

2. 単元のねらい

- 絵を見て想像を広げながら読み聞かせを聞き、お話のおもしろさを味わう。
- 簡単な組み立てを考えてお話を書き、コンピュータ等を使った絵本作りを楽しむ。

3. 学習の流れ

第1次 主人公になってお話を聞こう（1時間）

- 教科書の絵を見て、どんなお話か自由に発表する。
- 絵を見ながら「3まいのおふだ」のお話を聞く。
- お話の感想を出し合う。

第2次 いろいろなお話を楽しもう。（3時間）

- 自分で本を探して、お話に親しむ
- 自分が読んだ本の紹介カードを書く。
- 児童同士で読み聞かせをしあう。

第3次 お話作りに興味を持ち、絵を見て想像しよう（3時間）

- 教科書の絵を見て、お話の順序を考える。
- それをもとにして、自分なりのお話を作る。

第4次 コンピュータを使ってお話作りをしよう。（8時間）

- コンピュータの操作の仕方を再確認する。
- お話の場面になる絵を数枚描く。
- 画面の効果などを工夫しながら電子紙芝居を組み立てる。
- お互いの作品を発表しあう。

4. 指導について

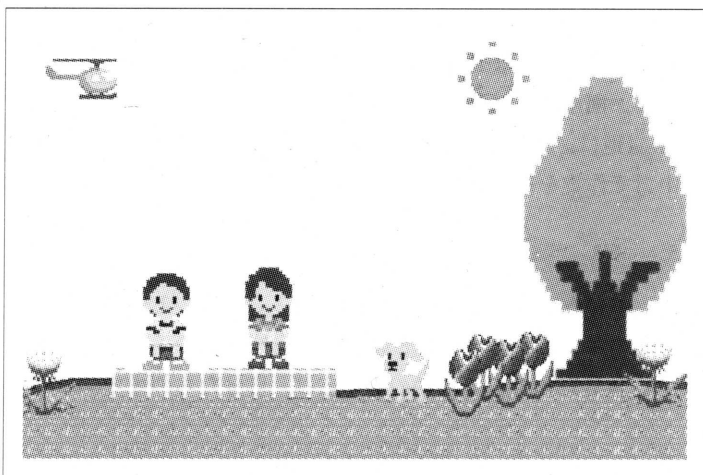
子どもたちは、1年生の時にこのソフトを使ってまず「お絵かき」の学習を楽しんで行う経験をした。そして、カレンダー作りやカルタ作りなどにも挑戦した。このクラスの子どもたちが2年生になった今年度は、国語科の

「お話、大すき」（光村図書）という単元での学習の中で、電子紙芝居作りをすることにした。（上記の学習の流れの第4次）

まず、第1次の学習で1年生の時に使っていたコンピュータの操作、ソフトの使い方についての再確認をした。1年生の時にコンピュータを使った最後の授業からは随分時間が経っていたのだが、ほとんどの子どもたちが、スムーズにコンピュータを扱ったのには少し驚いた。現在、このクラスのほぼ全家庭にコンピュータがあり、また3分の2以上の家庭がインターネットに接続している。一昔前に比べ、コンピュータを扱うなどというのはもはや特別な状況ではないという子どもの家庭環境の変化が、子どものリテラシーの向上の背景にあると感じられた。

第4次の学習では、子どもたちは、まず電子紙芝居の要素になる絵を数枚書き、その絵を紙芝居作成ソフトを使って組み立てていった。画面が変わる際の画面効果などについて、子どもたちに教師が少し教えたが、そのことについても子どもたちは興味を示し、紙芝居を見せるためのいろいろな工夫をしていた。（今回は、音声入力とは扱わなかったが、来年度からはさらに、そのリテラシーについても、子どもたちにどんどん力をつけていきたいと考えている。）そして、学習の最後に、子どもたちは、お互いの作品を見合い、「〇〇くんの作ったお話は、おもしろい!」「〇〇さんは、こんなところに工夫したんだね。」といったように、友だちの作品の良い点やがんばったところを認め合っていた。

5. 児童の作品例



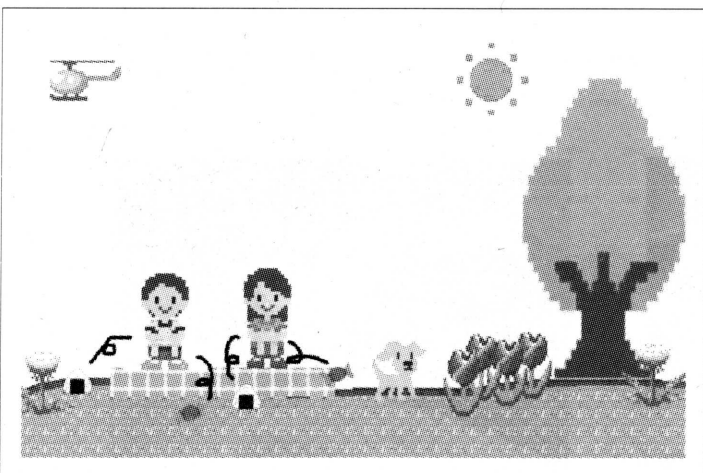
ある晴れた日、ともくんときみちゃんは、なかよく二人でなかよく遠足に行きました。公園につくと、きれいなチューリップやタンポポの花がさいっていました。

「いい天気で気持ちいいね。」

「犬のジョリーもうれしそうだよ。」

「おなかがへったね。」

「おべんとうでも食べようか。」

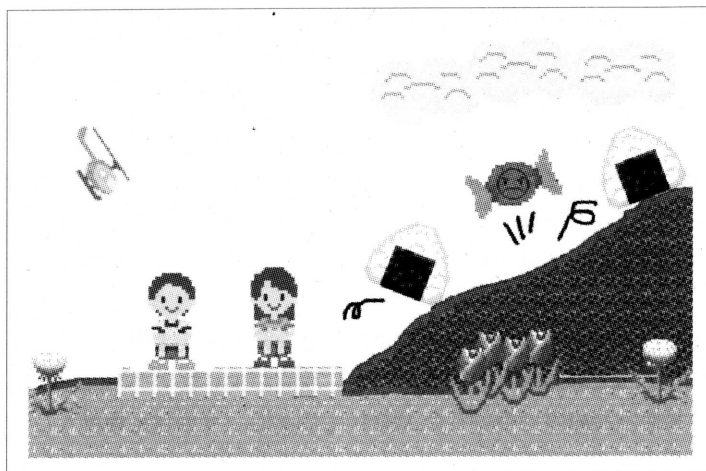


「やっぱり、外で食べるごはんて、おいしいね。」

「でも食べすぎて、おなかいっぱいになっちゃった。」

「もう食べられないから、すててしまおう。」

「あれ～そんなことしていいの?」



おこったおにぎりやあめがせめてきました。
「こら！だれだ！おれたちをすてるのは！」

「わあ。ごめんなさい。」
「これから、食べものをすてたりしません。」

みんな、食べものをたいせつにしましょう。

V. 結果と考察

子どもたちの学習の様子から、以下のようなことが見て取れた。

1. 作品およびコンピュータの操作について

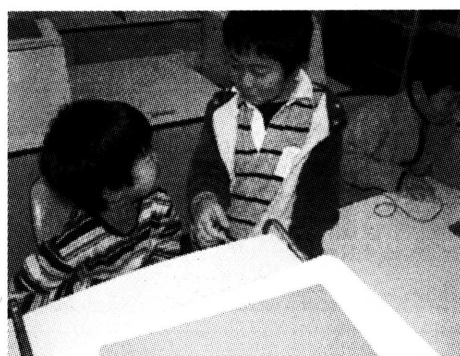
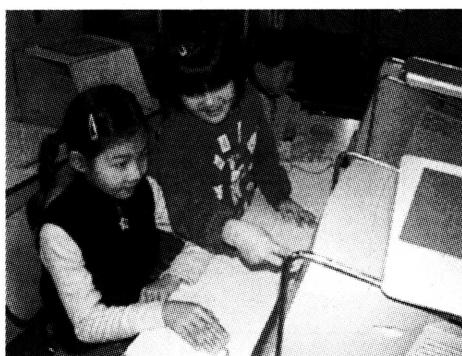
子どもたちの発想は予想通り豊かであり、操作技術の習得もかなり速い。操作の早い子どもで、1つのストーリーを2時間も経たないうちに仕上げてしまう。ただ、画用紙にパスや絵の具で描く描画と違い、スタンプ機能など便利なツールのみに流れる児童も若干見られた。(逆に、文字も含め、全てをマウスで書くことにこだわっていた子どももいた。時間はかかったが、すごい集中力で作業を進めていた。)

2. 子どもの自然な交流

子どもがコンピュータを使った学習をする時には、子どもとコンピュータの“Peer to Peer”という関係をイメージしがちになってしまうが、子どもたちには活動の中で、教えあいなどの交流が自然な形で生まれる。子どもたちは、学ぶ中で、「共に学ぶ相手」を自然に求め、自分たちの力で活動の輪を広げ、自分たちの中で学んでいく姿がそこには見て取れた。

これらのことは、附属桃山小学校が教育研究の中で大切にしてきた「子どもは生まれながらに学ぶ力を持っている。」「教師の仕事は、その子の持っている力を見取り、その伸張を支えていくことである。」という考えと合致している。

今後も、コンピュータを使用した学習環境の中で、子どもたちをどの様に支え、情報活用能力や生きる力を培っていけるのか考えていきたい。



楽しく電子紙芝居作りを行う子どもたち

VI. 今後の課題

前述したが、コンピュータは、現代社会を生きる子どもたちにとってすでに特別な道具ではなくなってきている。従って、今までのように、ただコンピュータに触れる行為のみに目を輝かせる子どもは以前に比べれば減ってきている。(事実、以前はパソコン室に入れないほど希望者の多かった附属桃山小学校の「パソコンクラブ」もここ数年は、人数調整を行わないでよいくらい、落ち着いた人数で活動している。)

これからは、子どもたちに「何のために」、「どのような特性を生かして」コンピュータを効果的に活用させていくかを考えさせていく必要がある。そして、インターネット社会に身を置く子どもたちに、情報を取捨選択する能力、情報交換の中でのエチケットなどを身につけさせていかなければならないと考えている。

今後も大学、附属桃山小学校、他の附属校が連携を取り合い、望ましい子どもたちのコンピュータリテラシーの育成やその学習環境について研究を積み重ねていきたいと考えている。

本研究は、平成13年度、14年度教育改善プロジェクト経費（学長裁量経費）「メディア教育に関する実践研究プロジェクト」（研究代表者浅井和行）による。