



「児童がデジタル作品を交流できるWebページの開発と実践」

三重県津市立栗真小学校

ねらい・目的

最近では、小学校現場にもコンピュータが導入され、児童が創作する作品にも従来の作文や工作に加えて画像や映像、音声の加わったマルチメディアの作品が登場してきた。そのため、創造的な学習活動で行われてきたこれまでの掲示方法、交流方法を改善する必要がある。そこで、小学校の児童が能動的に作品を交流できるWebページを作成し、実践することで児童が楽しみながら創作活動を行える授業の実現を目指した。

内容

小学校の児童の創作活動を支援するために、子どもたちが創作した作品の交流を促進するWebページを考案した。児童はオンライン上に創作したデジタル作品を作品画像とともに掲示する。さらに文字による作品のPRを加える。そして、それと同一画面上でクラスメイトによる観点別、あるいは作品別に文字による交流を行い、振り返りを作品と共に記録として残す(資料)。また、従来の粘土や工作、絵画などのアナログ作品もデジタルカメラやICレコーダなどの情報機器を用いデ

ジタル化すれば交流・掲載できる。これらの機器は、画像、映像、音声を手軽にデジタル化できるため、小学校3年生の児童も扱うことができる(写真)。そのため教師の手をほとんど借りずに作品の掲示・交流が可能である。

(1) デジタル作品交流ページの概要

交流用のWebページは、既存のアップロード掲示板と文字用の掲示板をフレームにより組み合わせて作成した。

(2) デジタル作品交流ページを用いた実践

小学校3年生・図画工作科「粘土でお話をつくろう」。実践手順は、①自分で物語を作りながら、そのイメージを粘土作品で表す。②粘土作品を見ながら原稿用紙に物語を書く。③作品をデジタルカメラで撮影し、作品画像と作品PRをアップロード掲示板に掲示する。④掲示作品のストーリーを音読してUSB接続が可能なICレコーダを使い録音し、アップロード掲示板に作品画像と共に掲示する。さらに、作品のアピール文を文字入力する。⑤アップロード掲示板で作品画像を閲覧し、メディアプレーヤーでストーリーを聞き、3つの掲示板で、ウィンドウ別に「粘土作品」「物語」「新しさ」の3つの観点で相互評価を書き込んだ。⑥本Webページにて投稿内容・コメントの確認、自分の作品の確認、学習の振り返りを行い記録した。

資料・左に創作作品。自己評価・PR・振り返り、右側に交流掲示板観点3つの画像



実践結果 (今後の課題)

(1) 実践の有効性の検証

①上記の実践(以下「本実践」と表記)の有効性を確かめるため、その実践の前後に類似の物語創作実践を行った。それぞれの実践を以下「事前」「事後」と表記することとする。事前と事後の実践は基本的に同じ設定である。物語創作の題は本実践と同様に、「自分でお話をつくろう」とした。Webを用いて作品を掲示し、音声で説明する点も本実

践と共通するが、事前・事後では、粘土作品ではなく水彩画作品であること、相互評価に際して観点を設けずに自由にコメントさせたことが相違点である。事前・事後の相互評価から得られたコメントデータを比較検討し、本実践の効果を分析した。

②作品の相互評価のデータ分析。事前、本実践、事後で行われた相互評価のコメントをカウントし分析した。コメントの文字数を事前と比較すると本実践では、約1.6倍、事後では約2.7倍になっている。総コメント文字数では、本実践とで約1.6倍、事後との比較においても約2.3倍であった。児童が書き込みに慣れていくためか、コメント数、総文字数は実践を重ねるごとに増えている。コメント内容を「感想」「絵について」「物語について」「キャラクターについて」「音読」に分類した。その結果、事前、本実践、事後共に単なる感想が書かれているものが多い。感想は自分の思い浮かんだことを記述すれば良いので記述が容易である。しかし、本実践、事後では、感想の割合は減ってきており、物語の内容、絵や音読、キャラクターについての具体的な記述が増えている。事前・事後の間の本実践で「物語について」「粘土作品について」「新しいこと」の3つの観点で、相互評価を行っているため、事後での書き込み内容に変化が起き、物語、絵、音読といった観点別の具体的な書き込みが多く見られ、作品を見る視点が広がったと思われる。本実践と事後の書き込み分類の割合はほぼ同じであり、観点別で書き込みをした学習の効果が継続されているとみることができる。

(2) 実践の効果

実践終了後、アンケートを実施し実践の効果を検討した。作品の表現、学習への集中、主体性、達成感、自信、効力予期、相互評価について質問した。いずれの間に対しても肯定が80%を超えて良好であった。特に良好だったのは、主体性、達成感であった。コンピュータやネットワークを用い能動的な学習を行い、双方向性による良いフィードバックがもたらした結果であると思われる。また本実践は、掲示板を用いているので、作品を掲示する、文字入力して作品のPRを行う、相互評価するという過程が「投稿する」というプロセスになっている。これらを、能動的に行っていく



写真・この1画面で児童がデジタル作品を掲載し交流できる

ので、主体性、達成感の向上に寄与した可能性がある。最後の質問の肯定度も高い。子どもの言葉で、具体的に書いてあったコメントが多かったので、うまく作品について述べていたと感じたのではないだろうか。

まとめ

子どもたちはコンピュータを使った実践は楽しかったようである。子どもたちから「またしたい」「もっとしたい」との声をもらった。この実践を継続的に行えば、小学生の相互評価の観点を育成し、相互評価の視点をより具体的にできる可能性を見出せたと考える。今回は、校内LANを用い児童の相互評価の実践を行った。今後、セキュリティを強化し各家庭の保護者を含めた作品掲示交流のあり方を探りたい。

PR (特徴・工夫・努力した点など)

本実践は、既存の掲示板をフレームで組み合わせ作品掲示・交流用として使用した実践である。フレームを使って作成しただけなので、CGIを使った掲示板を設置できる環境があれば、無料でデジタル作品の保存・交流が可能である。また、アナログの作品もデジタル化して保存できるので、小学校中学年（9歳～）から利用できる。

備考（実践の参考となる公開中のHPアドレス、写真、資料等）

使用した掲示板（KENT.WEB）

<http://www.kent-web.com/>