

いかが、重要な課題となってくる。

○ 構想、推進に対する教頭のかかわり

|                    | ねらいと対象   | 教頭として   |
|--------------------|--|---|
| 学校経営               | <ul style="list-style-type: none"> <li>教育活動全般にわたる活性化。</li> <li>福島大学「金本研究室」からの申し入れ</li> <li>本校職員のコンピュータ教育に対する研修の要望</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>校長の経営観と職員に対する期待感、目標とする児童像についての指導助言を受け、現実の研修体制の中に時間を設定した。</li> <li>実験授業後は、短時間であっても必ず事後研究会を持ち、授業者と参加者が意図を理解しあえる場の設定をした。</li> </ul> |
| 共同研究               | <ul style="list-style-type: none"> <li>福島大学「金本研究室」のねらい</li> <li>学校経営・教育目標との関連</li> <li>現職教育との関連から実験学級を設定</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>校長、職員の考えを十分理解し、教務主任・研修主任・担任と協議し全職員でこの機会を生かすようにした。</li> <li>授業者には、「女子職員である・若い・コンピュータを得意としない・意欲がある」ことを条件に選定した。</li> </ul>          |
| ハードウェア<br>(本体とCRT) | PC-9801 UV11 4台<br>PC-9801 CV21 4台<br>PC-9801 M2 1台<br>PC-TV 472 1台  | <ul style="list-style-type: none"> <li>福島大学の持ち込み</li> <li>配置について、福島大学、取り扱い業者、担任と教頭で検討し、図書室のコーナーを利用し、休み時間に児童が自由に利用できるようにした。</li> </ul>                                   |
| ソフトおよび周辺用品         | <ul style="list-style-type: none"> <li>マウス 4台</li> <li>3.5"フロッピー 50枚</li> <li>5"フロッピー 20枚</li> <li>使用ソフト</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>事務部との協議で予算執行をした。</li> <li>購買部益金…クラブ活動補助金を充当</li> <li>クラブ活動に所属する児童には、一人2枚ずつを充当した。</li> </ul>                                      |
| 試作マニュアル            | <ul style="list-style-type: none"> <li>低、中、高学年での使用ソフト検討。</li> <li>低、中、高学年別のマニュアル試作。</li> </ul>                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>担任、低・中・高学年部との協議により試作し、試用し修正して主として初心者・教師用として作成した。</li> <li>児童用には、O.H.P.を活用した。</li> </ul>  |

(3) 市販ソフト使用例を通した低・中・高学年のCLマニュアル

- ① マニュアル試作のねらい (略)
- ② 低学年試作マニュアルの作成 (略)
- ③ 低学年用試作マニュアルの実際 (略)
- ④ 低学年用評価カード (略)
- ⑤ 試作マニュアル使用の結果
- ⑥ 試作・活用結果の考察

- ・ 試作マニュアルに従って、全学年12学級の児童を対象にしたが、どの学年もほぼ1単位時間内の説明と実習で操作できるようである。
- ・ 友だち同志での教え合い学習が、かなり効果をあげ一つの新しい操作の仕方を一人の児童に教えると、二日後には学級の全児童が操作できるようになる。

(4) クラブ活動における活用

- コンピュータリテラシー学習にあたっては、ハードのおもしろさとソフトのおもしろさ、ハード操作の基本的事項の理解、ソ

フト活用の基本操作のしかたなどを理解させなければならない。そこで、今回は「3D-LOGO」を採用し、それを活用することを主にして、コンピュータ・リテラシー学習を進めることにした。

6. 今後の課題

- コンピュータが導入されてから、3か月余の短期間であるが、全校児童のひとりひとりがコンピュータに触れ、操作をしその素晴らしさを体験し、「もっと使いたい」「もっと別なことも知りたい」と、日増しに意欲は高まってきているので、この高まりを土台にして、さらに効果の上がる指導を継続しなければならない。
- 各学校でも何人かの教師がハードを持ち込み、自分の学級の児童に操作させ、あるいは学習指導に位置づけて活用しているが、今後は学校の組織をあげて活用を考えていく時期であると思う。
- 全職員が、興味・関心を示し、児童が活用できるよう意欲的に取り組む職員の姿が見られるようになったことは、コンピュータ学習を教育活動の中に位置づけることによって、学校経営の充実と活性化に寄与できたものと思うが、ハードの台数に限度があり必要に応じて台数の増減ができないとか、ソフトウェアにしても購入費がかなりの金額になることなど、学校全体で対応しなければならないことが多い。
- ソフトの開発には、かなりの人材と多くの時間を費やさなければならない。特に、地域の実態・学校の実態・学級の実態、教科の特質・本質、学校教育目標・学級経営での重点・努力目標の具現化とのかかわり等を生かしたソフトウェアの開発などは、現状では殆ど不可能である。プロジェクト・チームの編成など、何等かの方法によって対応策を考えなければならない時期にきているのではないだろうか。