

「子どもの表現活動を支える
多様なツールとしての活用」
下郷町立江川小学校

1. 研究のねらい

自分の問題意識をもって取り組むことや、自分の思いや考えを表現することに苦手意識をもつ子どもが多い本校の実態から、平成6年度より、主体的な学習態度や表現力を育てるためにコンピュータをどう利用すればよいかの研究を進めてきた。

2. 研究の内容

- 子どもの学習意欲を高め、表現活動を支え、表現力を伸ばすためのコンピュータ利用の工夫
- 実態や学習内容に即した自作ソフトの工夫
- 市販ソフトの効果的な利用の工夫
- コンピュータリテラシーの育成

3. 研究の実際と成果

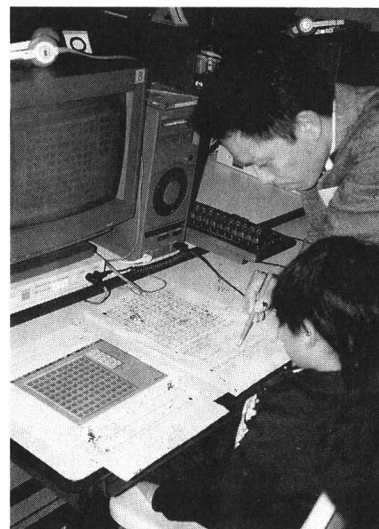
コンピュータを「自己表現の道具」や「問題解決の道具」とし、子どもの実態や学習内容を分析してその機能を生かした利用の仕方を工夫した。

(1) 国語科 3年「犬がかわいかったよ」

主語と述語の関係を理解し、「何がどうする」「何がどんなだ」「何が何だ」の3つの文型で文を作る学習において、「何がどうする」の文型は作文の中で多く使われることを考慮して、次のようなソフトを作成した。1枚目の画面にさまざまな生活の場面を白黒の絵で表し、主語となる絵をクリックすると、色彩や文字・音声などの機能を生かして作成した画面にリンクする。このソフトを文を作る際のヒントとして子どもが必要に応じて利用した結果、絵や音声などから主語の状態や様子を想像し、主語と述語の関係をはっきりとらえ、多くの生活場面から文を書くことができた。

(2) 算数科 1年「おおきなかず」

100までの数を正確に読むことと数の並び方に着目することができるように、子どもの好きなチューリップ畑の数表のソフトを作った。空欄に適切な数の花を植えて数表を完成させ、その数表の一の位や十の位の数に着目して同じ数字の花を染める活動を通して、100までの数を正確に読み、数の系列を理解するとともに、数の並び方の規則性にも気づき、自分なりの言葉で説明することができた。



(3) 音楽科 ーリズム打ちや

ふしづくりのためにー

コンピュータに入力したリズムに合わせて正しくリズムを打ったり、記譜機能を使ってふしづくりをしたりした。教師の支援で活動することの多い1年生や、音楽を苦手とする子どもたちが楽しく進んで学習に取り組んだ。友達同士協力して2つの違うリズムを繰り返し練習した子ども、自分の思いが表現できるまで記譜し直したりして、正しくリズム打ちができるようになった子ども、自分のイメージを曲にすることができた子どもと、一人ひとりがとても満足することができた。

このように、コンピュータの機能を生かした利用の仕方を工夫したことで、今まで自信がなかったり、苦手意識をもっていた子どもたちが、自分らしい表現やよりよい表現にしようと主体的に取り組む、表現することの楽しさを味わうことができ、表現力を身につけることができた。