

yamabuki i 通信

yamabuki は、『小学校でのパソコン授業』の URL より
パソコン室から 不定期 発行

No. 115
平成 20 年 1 月 28 日
情報教育アドバイザー
広田 さち子

センセイコール (20)

24) 次に何するんですか？

コンピュータを使って作品作りをするとき、初めに、使う機能の説明を兼ねて、作品の例を作って見せます。次に、子どもたちが作品作りにかかるわけですが、その時、この質問が出ます。

説明で見せる作品は、一つの例ですから、当然その通り同じものを作るものではありませんが、先生の例と同じにしないといけない、という勘違いがあるようです。

聞くのならば、

「次にこうしたいのだけれど、(説明を忘れましたから／聞いていなかったで、わかりません)

どうしたらいいですか？(教えてください)」

というふうになるはずです。

次に何するんですか？という質問に対し、私はこう答えます。

「あなたは次に何をしたいの？」

たとえば、同じ形の掲示物を作りたいときなどは、先生の方であらかじめ枠を作って、ここは写真、ここは名前、ここは題名・・・というふうに決めてあることが多いので、そういう場合は「次にすること」がきちんと決まります。一方、コンピュータの使い方を覚えるための作品作りでは、みんな同じ形のものができるところを目指しているわけではありません。作品作りに使える機能(スキル)を、各自が使いこなせるようになればいいので、手順は自由です。

個々の作業に移るまでの操作、たとえば、アプリケーションを「開く」とか、ひな形を呼び出す、といったことは、できるだけ一斉に、歩調を揃えて行いますが、その段階を過ぎれば、各自が思い思いに作業していいのです。「例」と「見本」を混同しているようです。

横並びに同じ作業をするだけでなく、独創的なもの作りができるようになると思います。

センセイコールもラストになりました。これまでのスキルのセンセイコールは、いったんわかってしまえば、次からは聞かなくなることがほとんどですが、このラストのセンセイコールはおそらく、いつになっても残るだろうことだと思います。

子どもたちが、自分から進んでものづくりに向かおうとしたとき、このセンセイコールは、表現が変わってくることでしょう。