

# 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. 1 2 5  
平成 20 年 2 月 18 日  
情報教育アドバイザー  
広田 さち子

## 学習と遊びの境

「無理なく、楽しく(さりげなくスキルアップ)」が、これまでのコンピュータスキル授業の考え方でした。それは、今の小学生が将来必ずコンピュータを使う環境に置かれると考えられるので、小学校のうちにコンピュータ嫌いにならないためでした。コンピュータは楽しんで使うことができる、便利な道具であることをわかってほしいと思いました。

ところが、それがいつの間にか、スキルの授業は「学習する時間」から「楽しい時間」に置き換わってしまいました。つまり、学んだことを次の段階に生かす、という積み重ねが難しくなり、その時間を楽しくそつなく過ごせれば、それでいい、というふうに変わってきました。

もちろん、すべての子どもたちが同じではありませんが、昨年度あたりから、だんだんこういうふうに感じるが増えてきました。

理由は二つ考えられます。

一つには、家庭でのコンピュータの使われ方にあると思います。家庭では、仕事で使う以外では、インターネットで「好きなこと」を見たりゲームをしたり、ゲームソフトで楽しんだり、というふうな使い方がメインになっていそうです。ある大学の新入生にたいする調査では、コンピュータの保有率が上がっている一方、ワープロや表計算といったアプリケーションを使える(使ったことのある)学生は増えていないという結果が報告されています。つまり、コンピュータは娯楽の道具に近くなってきている、ということです。

もう一つは、学校でコンピュータを使う場面が、スキルの授業だけ、という点です。いざ、教科でコンピュータを使おうとしたときに、スキルがなければ使えないし、かといって授業をスキルの説明から始めたのでは、授業内容をこなすことができなくなります。つまり、スキルの授業は、教科などで必要に応じてすぐにコンピュータが道具として活用できるためにあったはずですが、現実には教科で覚えたスキルを生かす使われ方はインターネットの検索以外で見るとはあまりありません。スキル自体を評価することがなく、作品は完成できなくても構わない(スキルに個人差があるため、同じ時間内で完成度は異なり、スキル習得が目的なので作品完成にこだわらない)となれば、子どもたちにとって授業時間を楽しく過ごせればそれでいいこととなります。

せっかくの授業時間を「遊び」の時間にしないためには、どうすればいいでしょうか。それは、覚えたスキルを使って、教科でどんどんコンピュータを(インターネットの調べ学習以外でも)使うことではないでしょうか。そして、先生ご自身が便利に使えることを子どもたちに見せてやることだと思います。