

ネットワーク情報学部生

登戸小6年生に理科の教材をプレゼンテーション

楽しみながら知識を取得 — 学びの成果を披露

ネットワーク情報学部のコンテンツデザインコースに学ぶ2年次生約90人が7月19日、3カ月かけて制作した理科教材を川崎市立登戸小学校(多摩区・平野英雄校長)の6年生にプレゼンテーションした。

6年生の「大地のしくみ」を学ぶ手助けとなる教材を作ってほしいという同小学校からの依頼に協力したもので、「コンテンツデザイン基礎演習」の授業の一環として21グループが、「地層のでき方とできる場所」「地層と火山」「地層と地下水」「化石(動物・植物)」など7テーマを「わかりやすく興味をもって学んでもらう」ことを意識して制作した。

紙ベースの教材で知識を深めた後に、クイズやゲームにチャレンジさせるなどの「飽きさせず、自主的に学ばせる」工夫が満載。パズル形式で地層と化石を組み合わせたグループ、飛び出す絵本形式のグループ、地下水の「ろ過」の仕組みを立体模型で「見せた」グループなど、工夫を凝らした大学生の「おにいさん・おねえさん」の熱心な説明に、児童たちは身をのり出して聴き入っていた。同小学校の情報教育担当の正木資介教諭は、「楽しく、詳しく学べたという感想が最も多く、簡単な操作で興味深く学べるこの教材は、ほかの学年の理科の授業でも応用できると思います」と話した。

「インターネットを使った教材を作りたい」という夢を持ち、同学部に入学した綿引啓太さんらのグループは、砂と化石の模型をいれた「化石箱」と、化石発掘ゲームを制作。「『化石箱』一つで複数の学びができる工夫をし、実際に砂の中から化石を取り出すことで、リアリティーのある学びができると考えました。発掘ゲームには収集機能をつけ、楽しみながら知識をつけられる仕組みになっています」。単なる企画だけでなく、実際に使う相手がいてくれることで、制作により力が入り、共同作業をすることでスケジュール管理を学び、責任感がついたという。

担当教員の一人、山下清美教授は、「2号館の教室を作業場として常時使えるようになったことが作品の質を高めた」と話し、担当コーディネーターの栗芝正臣講師は、「学生たちは、本物のユーザーに成果を提供するということが、適切で分かりやすい表現とは何かを熟考することができた。また、『情報』を伝える難しさと伝わる喜びとを実感できたのではないかと思う」と話している。



▲視覚的に理解を深める手助けとなる教材で学ぶ小学生達たち



▲大学生の説明に身をのり出して聴き入る



▲クイズに答えながら、学んでいく