



デジタル キャッチボール!

交流におけるデジタル表現の活用

— ネットワーク協働学習の学びを深めるデジタルな工夫 —



プロジェクト影絵



デジタル紙芝居&方言朗読

大判プリンタ利用プレゼン

画面9等分割TV会議

地方あてクイズ



スタッフも子どもたち

交流プロジェクトの中にミニプロジェクトを埋め込むみ、学びを深める

デジタル キャッチボール! 協働作業によるデジタル方言紙芝居づくり

- ストレート!** : 大島小 (宮城) が浦島太郎に使えるような**地元風景を撮影**し、データを暁小へメール添付送付。
 - カーブ!** : 暁小 (三重) がその風景画像データに重ねて、浦島太郎の物語をお絵かきして**紙芝居を完成**。
 - フォーク!** : 沖縄・石川・三重・宮城の小学校4クラスで、画面4分割の方言調べまとめ発表TV会議を行う。その発表TV会議で、大島小が宮城弁で浦島太郎を朗読し、暁小が完成した浦島太郎の紙芝居を上演するというコラボレーションを実現し、沖縄と石川の皆さんに披露し、喝采をあびる。
 - シュート!** : 暁小が、完成した紙芝居のデータを大島小学校へメール添付送付。
 - スライダー!** : 大島小が、その紙芝居を見ながら、朗読をデジタル録音し、そのデータを暁小へメール添付送付。
 - きえる魔球!** : 暁小が、その紙芝居の画像データと方言朗読の音声データを組み合わせて**デジタル紙芝居を完成**。WEB化し、**只今公開中!** : <http://www.akatsuki.ed.jp/akatsuki-e/oshima/urashima.html>
- どうぞご覧ください!** 味のある一品です。
- 協働学習「全国多地点方言交流2002」: <http://www.akatsuki.ed.jp/akatsuki-e/hougen02/>

概要 : 経緯 : 成果

- ◆協働学習「全国多地点方言交流2002」は、9校700名以上の子どもたちが集うプロジェクト学習であった。
- ◆TV会議でキックオフし、WEB、掲示板などで交流しながら学習を進め、調べ学習の発表TV会議でまとめた。
- ◆多様な風土や風習に接する学び、また、比較による自己の見つめ直しなど、交流による楽しさや学びがある。
- ◆しかし、交流校・交流人数が多く広い交流学习の為に、かえって、それぞれの学校間の結びつきや、協働学習のプロセスを学校間で楽しみ学習を深める取り組みが希薄になり、協働の意味が問われる交流学习に感じていた。
- ◆今回、大きなプロジェクトの中に、ミニプロジェクトを立ち上げることによって、相手意識や交流意識を強く持った取り組みにできた。またデジタル方言紙芝居が、方言プロジェクト本来のねらいをより達成させた。
- ◆デジタル表現スキルも、プロジェクト学習の中で、相手意識を持って真剣に取り組む、たのしく習得できた。