

2003 年度デジタルポートフォリオ・プロジェクト報告書

第 1 部 概論編

I デジタルポートフォリオ・プロジェクトの概要、その目的

デジタルポートフォリオ・プロジェクトは、美術科教育におけるポートフォリオ学習・評価方法に着目し、特にポートフォリオを電子化（デジタルデータ化）したデジタルポートフォリオを授業と授業評価に活用するプロジェクトである。2002 年 5 月よりその活動を開始した。そして、デジタルポートフォリオを授業と授業評価に活用することの効果をあきらかにすることを目的とし、デジタルポートフォリオのより一層の有効的な活用を目指すプロジェクトである。プロジェクト・チームは、活動を企画運営するプロジェクトリーダー、デジタルポートフォリオを授業と授業評価に活用する授業実践メンバー、デジタルポートフォリオを授業と授業評価に活用した授業実践を調査研究するデータ分析メンバーで主に構成している。このようにポートフォリオを電子化し、複数の教師が授業実践を協働して実施することより、このプロジェクトの名称をデジタルポートフォリオ・プロジェクトとした。以下、デジタルポートフォリオ・プロジェクトを DPP(Digital Portfolios Project) と略称する。

2003 年度 DPP は数名の授業実践メンバーの変更があったが、2002 年度の多くのメンバーが引き続きプロジェクトの活動に参加しており、2002 年度に設定した活動目標を変更することなく、2002 年度に判明した新たな課題への取り組みを積極的におこなった。また、アドビシステムズ株式会社様には 2002 年度に引き続き DPP Web Site の作成と運営の支援をいただき、新たに NTT ドコモ北陸様には i モードサイトの運営の支援をいただいた。

なお、「デジタルポートフォリオの定義」と「デジタルポートフォリオの分類と DPP の独自性」、2002 年度の DPP 活動状況については、2002 年度 DPP 報告書を参照いただきたい。また、2003 年度 DPP のくわしい組織と活動経過は、第 3 部考察編に掲載した。

II 題材

2003 年度 DPP では、2002 年度と同様にデジタルポートフォリオを授業と授業評価に活用する題材として、図画工作科題材「○○の気持ち」を採用した。題材「○○の気持ち」は、小学校高学年の児童がコンピュータと画像処理ソフト、デジタルカメラを使用して 5 コマの GIF アニメの作品を制作する題材である。この題材を 5 名の授業実践メンバーが各授業実践校において、同一時期に授業を実施した。

III デジタルポートフォリオの二つのタイプについて

DPP が活用するデジタルポートフォリオは、その保存・更新する場所により二つのタイプに別れる。一つのタイプは、DPP の Web Site に題材「○○の気持ち」に関するさまざまなデータを掲載し、児童・教師・保護者・一般者に題材の授業の全容を可能な限り公開することを目的にデジタルポートフォリオを作成するタイプである。他方のタイプは、学校のサーバーに題材「○○の気持ち」による児童の学びに関するデータ（デジタルワークカード）や児童の制作途中作品を保管し、児童と教師が児童の表現や学びをふり返り、次の表現課題を考えることを目的にデジタルポートフォリオを作成するタイプである。

Ⅳ 研究の方法

デジタルポートフォリオを授業と授業評価に活用することの有効性をあきらかにするために、題材「〇〇の気持ち」において、上記の二つのタイプのデジタルポートフォリオを作成し活用した後、児童と教師と保護者を対象にアンケート調査を実施し調査結果を考察する。また、題材「〇〇の気持ち」の授業実践後、授業実践メンバーを中心に DPP 協議会を開催する。DPP 協議会では、DPP の Web Site を使用して授業実践者が実践発表をおこない、実践発表をもとに題材「〇〇の気持ち」の授業実践に活用した二つのタイプのデジタルポートフォリオの有効性について協議し、総括する。

Ⅴ 研究の課題

2002 年度からの継続課題と 2003 年度の新規課題を表 1 に示す。

【表 1】 2003 年度の継続課題と新規課題

	デジタルワークカード	DPP Web Site
継続課題	<p>共通項目を各授業実践者は、自作のデジタルワークカードに取り入れ、学習の指導と評価に活用する。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、日付 2、今日の作品画像の貼付け 3、今日の学習のめあての確認 4、今日の学習のふり返り 5、次回の学習の見通し 6、先生からのコメント 	<ul style="list-style-type: none"> ・各コンテンツを活用した学習の指導と評価 ・各コンテンツを活用した授業評価 ・各コンテンツを活用した授業公開
新規課題	<p>デジタルワークカードを使用する回数を少なくして、紙のワークカードとデジタルワークカードの特性を活かす。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 2002 年度 DPP Web Site を授業に活用する。 ・ 「先生からの今日のメッセージ」は、本時の学習のねらいなど全体に対するメッセージに絞って掲載する。 ・ [「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会]において、コメント投稿を複数回設定し、相互評価を深めるためにリアルタイムでコメント交換を実施する。 ・ 「クラスのおすすめ作品」のコンテンツを新設する。学級内でクラスの作品をよく鑑賞し、意見交換を経て、自分たちのクラスのおすすめ作品と選出理由を掲載する。 ・ 「授業レポート」のコンテンツを新設する。授業レポート担当メンバーが、DPP 参加校を訪問し、授業風景の写真と授業レポートを掲載する。 ・ 2002 年度の「子どもの部屋」と「先生の部屋」を統合する。 ・ 携帯電話の i モードを使って児童作品の閲覧サービスに取り組む。 ・ 児童の[「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会]の再使用意向の調査・分析をおこない、作品発表における指導の指針を検討する。 ・ メーリングリストの活性化

VI 研究結果の概要（トピック）

研究結果の概要を以下にまとめた。詳細は、第2部調査編、第3部考察編を参照いただきたい。

「デジタルワークカードを活用した授業システム」について、児童用アンケート調査の結果、児童の88%が「自分の前の作品と今の作品を見くらべることができてよかった。」と感じ、83%が「どのように工夫すればいいのかをよく考えることができた。」と感じており、自由記述では「友達からのアドバイスがあって、自分の作品のあんまり良くない所を直せた。」といった感想が寄せられており、デジタルワークカードはまずまず好評であった。そして、教師用アンケート調査の結果、5名中4名が「デジタルワークカード」は、ご自身の授業をふり返るのに役立った」と評価しており、自由記述では、「子どもたちが、自分の作品をふりかえったり、その上でみんなに発表するための内容を考えたりする上で役に立ちました。」といった感想が寄せられている。2002年度のアンケート調査の結果と同様に、児童と教師ともにデジタルワークカードに対する評価は概ねよいものであった。DPP活動が二年目になる教師が5名中3名いらっしや、紙のワークカード（シート）とデジタルワークカードの特性に合わせた使い分けの工夫や、デジタルワークカードを授業に活用するシステムの定着が進んだことがわかる。

「DPP Web Site を活用した授業システム」における『「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会』（完成作品・作品に対するコメント交換の公開）について、教師は「今年はコメント交換がリアルタイムでできたことが子どもたちには好評でした。たくさんの友だちの作品を鑑賞できたことが子どもたちにはよい経験になったようです。」といった感想を寄せており、2003年度におこなったコメント交換を高く評価している。児童用アンケート調査の結果、児童の89%が「自分の作品がほかの人にみられることは楽しかった。」、95%が「ほかの人の作品をみるのは楽しかった。」、94%が「自分の作品にコメントを入れてもらうのは楽しかった。」とDPP参加児童の多くがたいへん高く評価している。一方、児童の『「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会』に対する再使用意向は必ずしも高くなく、児童の66%が「機会があれば、自分がつくった作品を「みんなの作品発表会」でまた発表してみたい。」と感じており、37%が「自分の作品がほかの人にみられるのはちょっと恥ずかしかった。」と感じていることがわかった。こうした傾向は、2002年度も同様にみられた。そこで2003年度DPPでは、社会心理学を専門とし特に自己呈示や羞恥心などの研究をおこなっていらっしやる菅原健介氏（聖心女子大学文学部人間関係研究室助教授）にこの問題を相談し、児童用アンケートの設問の設計の段階より指導をいただき、そのアンケート結果の分析と考察を依頼した。その結果、菅原氏より「どういった指導が使用意向を高めることにつながるか」について貴重な示唆をいただいた。

DPP Web Site による授業公開について、保護者用アンケート調査の結果、保護者の61%の方にDPP Web Site を閲覧していただいております、28%の方にiモードサイト『「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会』を閲覧していただいたことがわかった。自由記述による回答では「本人には自信作だったようで自慢げに紹介してくれました。また、作品のコメントには書いていない自分なりに工夫した点とかを話してくれました。自分の力で完成させたという満足感みたいなものが伝わって来て良い経験だったようです。」や「親子で見ました。コメントを息子の作品に残しました。コメントを読んだ息子がそんなこと言っていたらきりがいいよ!!?」と言われコメントをかえました。楽しく見させていただきました。次回を楽しみにしています。」といった多くの微笑ましいエピソードをお寄せいただいた。また、昨年同様、少数ではあるが「ホームページを見て、授業参観だけでは今ひとつ分かりにくかったこの作品の製作意図や子どもたちが製作していく過程がよく分かりました。」といった感想をいただき、DPP Web Site による授業公開の成果が上がっていることを実感した。昨年度と同様に多くの保護者の方より、またこういった活動をしてもらいたいという意見をいただいた。多くの保護者の方がDPP Web Site、特に『「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会』に関心を持っておられ、

また期待を寄せていらっしやることがわかった。

2002年度と2003年度のDPP Web Siteへのアクセス総数は、60986（約6万）であった（2003年8月末日まで）。iモードサイト『「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会』へのアクセス総数は、2878であった（2003年7月11日から同年7月31日まで）。このアクセス総数について、私たちは満足をしている。コンテンツ別にDPPの活動内容と照らし合わせて考察するといくつかの発見があった。

DPP Web Siteによる授業評価について、教師用アンケート調査の結果、教師5名全員が「DPPのWebページの内容」が自身の授業をふり返るのに役立ったと感じており、DPPの活動においてDPP協議会でDPP Web Siteを活用して、DPPの授業実践報告を実施し意見交換をおこなったことも効果的であった。

私たちは、2年間のDPP活動を通じて多くの成果を得たことを自負している。しかし、本研究はデジタルワークカードとWeb Siteのデジタルポートフォリオとして機能に着目し、「学校の異なる同学年の児童集団、学校の異なる教師集団」が同一時期に同一のGIFアニメに特化した図画工作科の題材によるデジタルポートフォリオ学習・評価システムの導入実験であり、いくつかの検討すべき課題を残している。詳しくは、第3部考察編を参照願いたい。

本研究は平成15年度日本学術振興会の科学研究補助金（基盤研究（B）（2））課題番号（14380099）の助成を得た。

謝辞

DPPの活動の趣旨に賛同いただき、研究実践に参加された授業実践メンバーの皆様、DPPの活動の成果と課題をあきらかにするために調査計画をたて調査結果の集計・分析・考察に尽力いただいたデータ分析メンバーの皆様、協議会において有益な助言をいただいた研究アドバイザーの皆様、DPPのWeb Siteの作成・運営と授業実践の支援をいただいたアドビシステムズの皆様、そして、DPPの母団体であるデジタル表現研究会総括の中川一史氏（金沢大学教育学部附属教育実践センター助教授）に心より感謝申し上げます。またお忙しい中、お子さまや子どもたちの作品にコメントを投稿いただくなどDPPの活動を応援いただいた保護者の皆様に厚くお礼申し上げます。ありがとうございました。

2003年度DPPリーダー

鷲山 靖