

# 2003 年度デジタルポートフォリオ・プロジェクト報告書

## 第 2 部 調査編

### 第 1 章

#### デジタルポートフォリオ学習・評価活動における児童の第 1 回実態調査報告書

## I はじめに

デジタルポートフォリオ・プロジェクト（以下 DPP）は、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。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。プロジェクトの研究実践に用いる題材は、コンピュータを使用する図画工作科題材「〇〇の気持ち」である。この題材において、1) DPP の Web Site にプロジェクトメンバーが作成・更新するデジタルポートフォリオ、2) 学校サーバーにデジタルワークカードを保存・集積するデジタルポートフォリオを活用する。この題材の授業実践後、「DPP の Web Site を活用した授業」「デジタルワークカードを使用した授業」「DPP の Web Site による授業公開」の実態を調査する。調査は児童と教師と保護者を対象にアンケートによって実施する。

本報告書は、DPP の Web Site とデジタルワークカードを活用した「〇〇の気持ち」の作品制作後、DPP の Web Site にて作品発表会や作品のコメント交換をする前に実施した第 1 回児童用アンケート調査の結果を報告するものである。

## II 研究の方法

### 1. 目的

子どもたちが DPP に対してどのような考えを持っているのかを探る。

- (1) 「〇〇の気持ち」の授業] での児童の活動の状態把握
- (2) DPP・Web Site の児童用ページの各コンテンツに対する児童生徒の感じ方・とらえ方
- (3) [デジタル・ワークカード] に対する児童生徒の感じ方・とらえ方
- (4) [デジタル・ワークカード] に対する児童の満足度

### 2. 方法

(1) 調査対象児	石川県金沢市立犀川小学校	5 年生	54 名
	熊本大学教育学部附属小学校	5 年生	114 名
	和歌山県かつらぎ町立大谷小学校	6 年生	19 名
	和歌山県高野町立高野山小学校	5 年生	17 名
	千葉県柏市立旭東小学校	5 年生	47 名
		合計	251 名

(2) 調査期日 2003 年 6 月 6 日～同年 6 月 25 日

(3) 調査項目

## 『〇〇の気持ち』アンケート

これはテストではありません。自分が考えたことに一番近いところのボタンをおして、最後に「確認」ボタンをおしてください。

### 1. あなたの学校を教えてください。

学校名をこの中から選んで下さい。

### 2. デジタルワークシートについて教えてください。

**質問 1:** デジタルワークシートを使ったので、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。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

**質問 2:** デジタルワークシートを使ったので、学習のめあてがよくわかった。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

**質問 3:** デジタルワークシートを使ったので、つぎの学習でやりたいことをうまく思いついた。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

**質問 4:** デジタルワークシートを使ったので、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。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

**質問 5:** デジタルワークシートの先生からのコメントは、やくにたった。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

**質問 6:** デジタルワークシートを使ったので、学習をふりかえることがよくできた。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

**質問 7:** デジタルワークシートを使ったので、自分のアニメーションがうまくできた。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

**質問 8:** 紙のワークシートに手書きした方がよいと思った。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

**質問 9:** デジタルワークシートについてよかったところやなおしてほしいところがあれば書いてください。(自由記述)

3. 『〇〇の気持ち』のホームページについて教えてください。

**質問 1:** 「先生から今日のメッセージ」は、やくにたった。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

---

**質問 2:** 「参考作品とアドバイス」は、やくにたった。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

---

**質問 3:** 「アイデアスケッチの紹介」は、やくにたった。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

---

**質問 4:** 「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会で、自分の作品が発表されることが楽しんだ。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

---

**質問 5:** 「フォトショップエレメンツの使い方は？」は、やくにたった。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

---

4. 『〇〇の気持ち』をつくることはたのしかった。

そう思う  すこしそう思う  どちらでもない  あまりそう思わない  そう思わない

5. 『〇〇の気持ち』の作品をつくることを通して、  
よかったところやなおしてほしいところがあれば書いてください。  
(自由記述)

アンケートはここまでです。確認ボタンをおして、記入もれがないか見なおしてください。

(4)手続き

質問紙法によるアンケートを実施した。調査実施者は学級担任であった。

インターネット上のアンケートページへの回答を実施した。

### Ⅲ 結果と考察

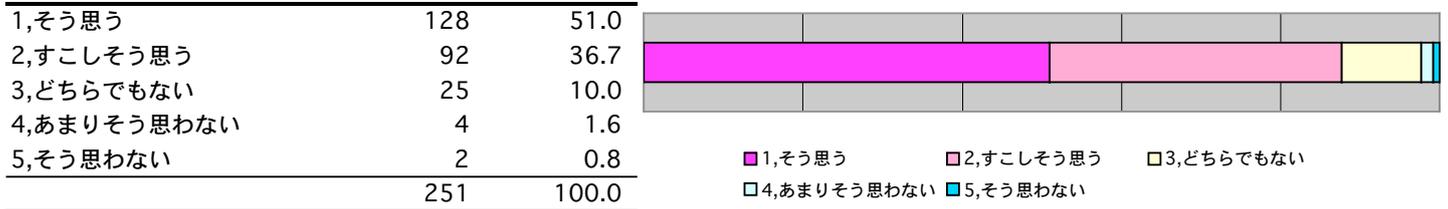
全体を通してみて、一つの設問（2.デジタルワークカードについて答えて下さい。（8）紙のワークシートに手書きした方がよいと思った。）以外は、「そう思う」と「すこしそう思う」の割合を加算したパーセンテージは全て60%をこえており、特に著しく悪いという反応はない。94.5%の児童が作品制作は楽しかったと回答している。

アンケートの各設問順に集計結果表とそのグラフを提示し、考察を述べる。  
なお、各表の数字は、度数、百分率に順に示す。

#### 1、デジタルワークカードについて答えてください。

(1) 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。88%（「そう思う」+「すこしそう思う」）

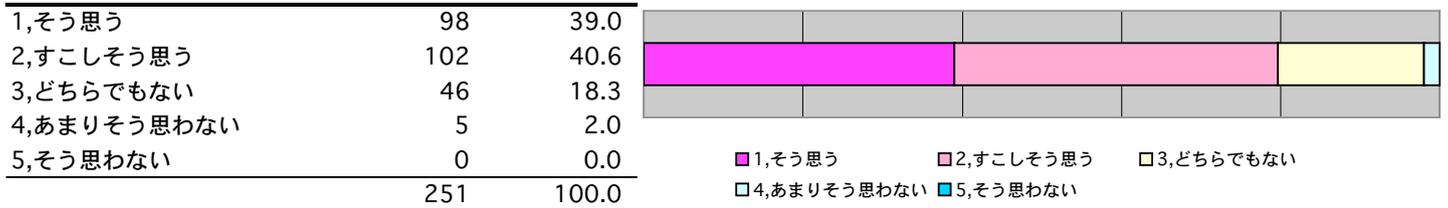
(1)自分の前の作品と今の作品を見くらべることができてよかった。



概ね好評を得た。デジタルワークカードの一番の特長である画像ファイルの貼付けが、児童の学習活動において効果があったことがわかる。

(2) 学習のめあてがよくわかった。80%（同上）

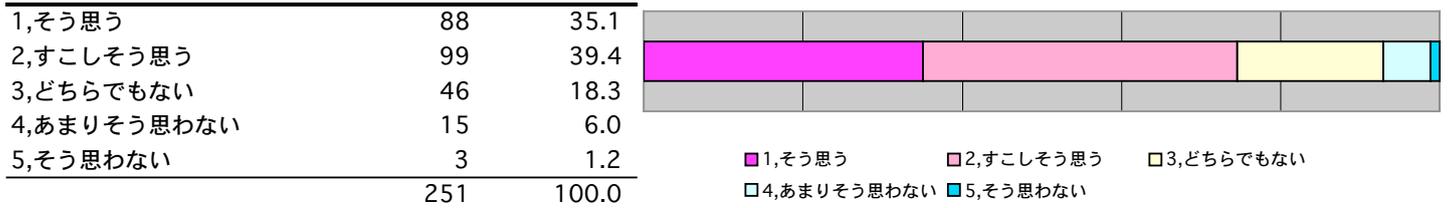
(2)学習のめあてがよくわかった。



昨年度と同様に児童がデジタルワークカードに好感触をもったと考える。しかし(1)と比べると数値がやや下がる。

(3) つぎの学習でやりたいことをうまく思いついた。75%（同上）

(3)つぎの学習でやりたいことをうまく思いついた。



昨年同様に学習の見通しをもたせるため場面で、有効であったと判断する。

(4) 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。83% (同上)

(4)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。

1,そう思う	104	41.4
2,すこしそう思う	105	41.8
3,どちらでもない	32	12.7
4,あまりそう思わない	10	4.0
5,そう思わない	0	0.0
	251	100.0

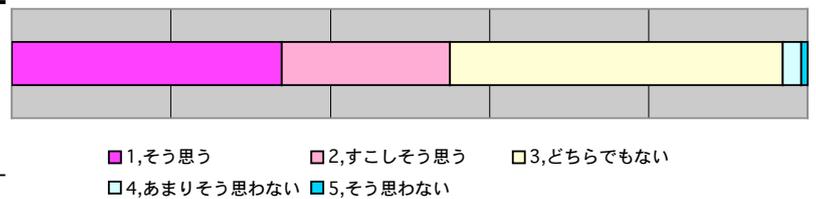


昨年度にはない設問である。「(1) 自分の前の作品と今の作品を見比べることができてよかった。」と関連していると考え。見比べるながら作品の工夫を考えることについて、有効であったと判断する。

(5) デジタルワークシートの先生からのコメントは、やくにたった。55% (同上)

(5)デジタルワークシートの先生からのコメントは、やくにたった。

1,そう思う	85	33.9
2,すこしそう思う	53	21.1
3,どちらでもない	105	41.8
4,あまりそう思わない	6	2.4
5,そう思わない	2	0.8
	251	100.0



これまでの設問 (1) から (4) と比べると数値が下がる。授業者にデジタルワークカードへのコメントの書き込み状況を尋ねたところ、時間的な問題により毎回コメントを書込まなかったという回答を得た。

(6) 学習をふりかえることがよくできた。79% (同上)

(6)学習をふりかえることがよくできた。

1,そう思う	85	33.9
2,すこしそう思う	114	45.4
3,どちらでもない	40	15.9
4,あまりそう思わない	12	4.8
5,そう思わない	0	0.0
	251	100.0



(2) (3) までの方向性の示唆から、振り返りに視点を変えた設問である。そこでの評価もまずまずであると考えられる。デジタルワークカードによる学習を振り返る活動が有効であったと判断する。

(7) 自分のアニメーションがよくできた。88% (同上)

(7)自分のアニメーションがうまくできた。

1,そう思う	152	60.6
2,すこしそう思う	70	27.9
3,どちらでもない	20	8.0
4,あまりそう思わない	9	3.6
5,そう思わない	0	0.0
	251	100.0

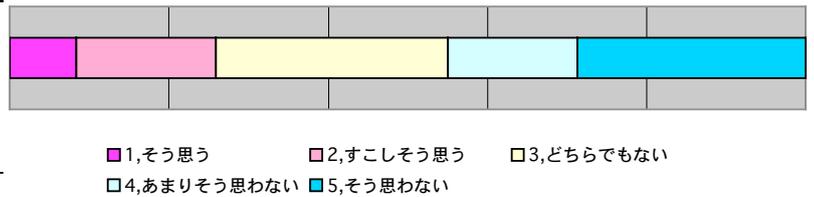


昨年度にはない設問である。概ね好評であった。子どもたちが、GIF アニメを改良するときに、デジタルワークカードが有効であったことがよく分かる。第 2 回の調査結果 (2、「○○の気持ち」みんなの作品発表会について答えて下さい。(7)自分の作品はよくできた。「そう思う」37.3%、「少しそう思う」45.0%) と比べると「そう思う」と回答した児童の割合が高い。

(8) 紙のワークシートに手書きした方がよいと思った。26% (同上)

(8)紙のワークシートに手書きした方がよいと思った。

1,そう思う	21	8.4
2,すこしそう思う	44	17.5
3,どちらでもない	73	29.1
4,あまりそう思わない	41	16.3
5,そう思わない	72	28.7
	251	100.0



昨年度にはない設問である。図工にデジタルを持ち込む論点となる設問である。紙のワークシートに手書きした方がよいと思う児童が 26%、紙のワークシートに手書きした方がよいと思わない児童が 45%、どちらでもない児童が 29%であった。デジタルワークカードと紙のワークシートの両方を経験した児童が、この設問に対する回答において、ゆれていることがわかる。

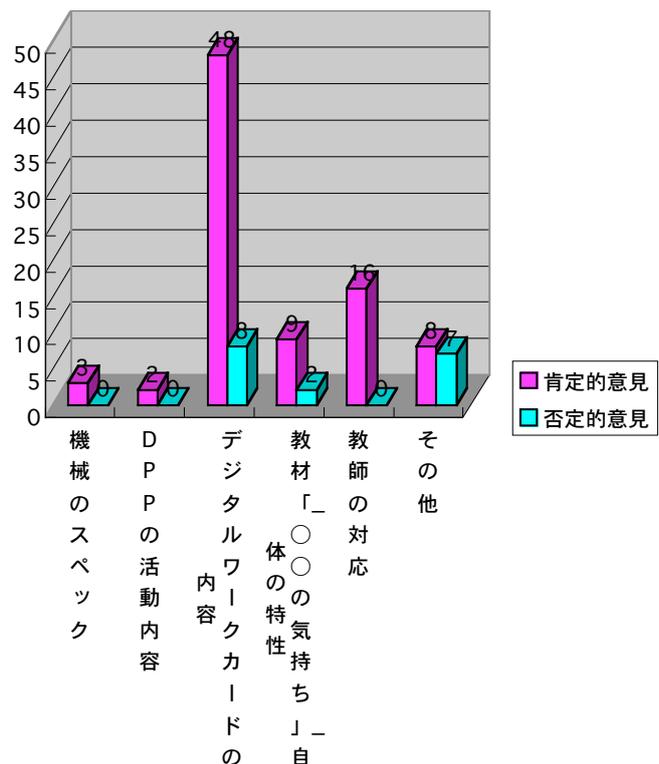
(9) デジタルワークカードについてよかったところやなおしてほしいところがあれば書いてください。

(自由記述)

自由記述について、大別すると、1) 機械のスペック 2) DPP の活動内容 (HP、カリキュラムなど) 3) デジタルワークカードの内容 4) 教材「○○の気持ち」自体の特性 5) 教師の対応 6) その他 などが視点になるかと考えている。この項目にそって、主な意見を列記する。

(9) デジタルワークカードについて良かったところやなおしてほしいところがあれば書いてください。

	肯定的意見	否定的意見
機械のスペック	3人	0人
DPPの活動内容	2人	0人
デジタルワークカードの内容	48人	8人
教材「○○の気持ち」自体の特性	9人	2人
教師の対応	16人	0人
その他	8人	7人



<肯定的意見>

1) 機械のスペック

- ・ コンピューターの性能は、すごいなおもいました。
- ・ エフェクトブラウザなどをつかって、コンピュータの性能やよいところがわかったのはよかった。

2) DPP の活動内容 (HP、カリキュラムなど)

- ・ くわしく書いてあってよかった。
- ・ 基本がのせてあったので良かったと思う

### 3) デジタルワークカードの内容

- ・ ○○の気持ちでは、シートを使って前の学習がふりかえられてよかったなと思います。
- ・ ワークシートを使うと、前の作品と今の作品をみくらべられるので、とてもやくにたったと思います。
- ・ ワークシートで先生からのコメントが役に立ってよかった。
- ・ 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。
- ・ 友だちからアドバイスがもらえたので、やくにたった！
- ・ 紙のシートに手書きするより、デジタルワークシートのほうが作品をつくりやすいと思った。
- ・ 紙のワークシートとはちがい、作った物を比べる事ができ、良かったと思う。
- ・ 前回のめあてを見たりして、感想を書けたので、よかった。

### 4) 教材「○○の気持ち」自体の特性

- ・ コンピュータを使ったからいろいろな部分がうまくできた。
- ・ エフェクトブラウザや、フィルタブラウザなどを使ったので、自分なりのアニメを作ることができた。

### 5) 教師の対応

- ・ 先生からのアドバイスが何をしたら良くなるか分かって、やくにたった！
- ・ ワークシートに先生のコメントや友達からのアドバイスがもらえるからいいなと思った。
- ・ コンピュータでしかつかえないエフェクトブラウザや、フィルタブラウザ、先生のアドバイスがあって良かった。
- ・ 下絵を作ることで先生からのアドバイスがもらえていい作品ができました

### 6) その他

- ・ よかったことは、みんなに面白いとか、絵がうまいとか書かれてうれしかったです。
- ・ キレイにできてよかったと思ったのでまたやりたいな！
- ・ とてもうまくいったので、他の学習にやくだてたい！

### <否定的意見>

#### 3) デジタルワークカードの内容

- ・ もっとわかりやすくしてほしい。
- ・ 写真を入れると、感想などが、ずれたりするので大変だった。
- ・ もっとらんを大きくしてほしい

#### 4) 教材「○○の気持ち」自体の特性

- ・ 写真を、もっと多くしてほしい！

#### 6) その他

- ・ 開き方をときどき忘れる。
- ・ 使い方を忘れた。

### <考察>

デジタルワークカード（シート）が、学習や制作のふり返りに役立ったという感想が目立つ。特に前と今の作品を見比べることができたこと、友だちや先生からのアドバイスやコメントを書込む欄が作品制作に役立ったことをよく評価する感想が多い。記入方法についての不満を述べた意見は少ないが、「もっとわかりやすくしてほしい」「使い方を忘れた」などの意見があり、デジタルワークカードの開き方や記入方法についての掲示などの支援が求められる。

## 2、「〇〇の気持ち」のホームページについて教えてください。

(1)「先生から今日のメッセージ」は、やくにたった。64% (同上)

(1)「先生から今日のメッセージ」は、やくにたった。

1,そう思う	79	31.5
2,すこしそう思う	82	32.7
3,どちらでもない	86	34.3
4,あまりそう思わない	3	1.2
5,そう思わない	1	0.4
	251	100.0



他の設問と比べ、児童が評価していないと思われる。協議会において、授業実践者にこのコンテンツの活用状況を尋ねたところ、一校（児童数：114名）で使用しなかったことがわかった。

(2)「参考作品とアドバイス」は、やくにたった。80% (同上)

(2)「参考作品とアドバイス」は、やくにたった。

1,そう思う	103	41.0
2,すこしそう思う	99	39.4
3,どちらでもない	44	17.5
4,あまりそう思わない	4	1.6
5,そう思わない	1	0.4
	251	100.0



昨年同様にこのコンテンツが、有効であったと判断する。授業者からも児童がこのコンテンツに興味を持ち、このコンテンツを活用した題材の説明が好評であったとする報告をいただいた。

(3)「アイデアスケッチの紹介」は、やくにたった。40% (同上)

(3)「アイデアスケッチの紹介」は、やくにたった。

1,そう思う	46	18.3
2,すこしそう思う	55	21.9
3,どちらでもない	145	57.8
4,あまりそう思わない	5	2.0
5,そう思わない	0	0.0
	251	100.0

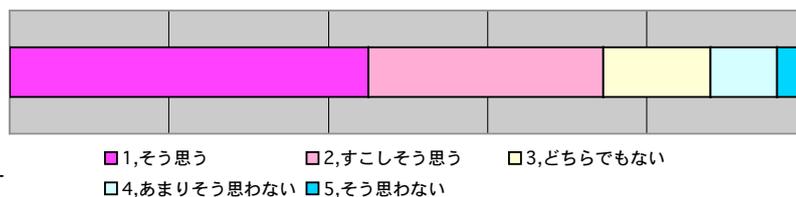


第1回児童アンケート実施期間中までに、掲載したアイデアスケッチは、一校分だけであった。作品制作を終えた後に掲載していることを含め、学習指導に活用することができなかった。

(4)「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会で、自分の作品が発表されることが楽しみだ。75% (同上)

(4)「〇〇の気持ち」みんなの作品発表会で、自分の作品が発表されることが楽しみだ。

1,そう思う	113	45.0
2,すこしそう思う	74	29.5
3,どちらでもない	34	13.5
4,あまりそう思わない	21	8.4
5,そう思わない	9	3.6
	251	100.0



昨年度にはない設問である。児童の約4分の3が、自分の作品が発表されることを楽しみにしていたことがわかる。昨年度も授業者より、こうした楽しみにしている児童の様子が報告されていた。今年は楽しみにしていた児童の割合がわかった。DPPでの作品発表が、児童の大きな作品制作の契機になったことがわかる。

(5)「Photoshop Elements の使い方は？」は、やくにたった。85% (同上)

(5)「Photoshop Elementsの使い方は？」は、やくにたった。

1,そう思う	133	53.0
2,すこしそう思う	80	31.9
3,どちらでもない	33	13.1
4,あまりそう思わない	4	1.6
5,そう思わない	1	0.4
	251	100.0



このマニュアルは昨年度と同じものを使用している。昨年同様、このマニュアルが子どもたちの作品制作において有効であったことが、よくわかる。授業者は、昨年同様に PDF ファイルをダウンロード・印刷し、児童用パソコンの台数分のクリアファイルに綴じて、児童に使用させていた。

3、「〇〇の気持ち」をつくることは楽しかった。95% (同上)

3、「〇〇の気持ち」をつくることは楽しかった。

1,そう思う	207	82.5
2,すこしそう思う	30	12.0
3,どちらでもない	12	4.8
4,あまりそう思わない	1	0.4
5,そう思わない	1	0.4
	251	100.0

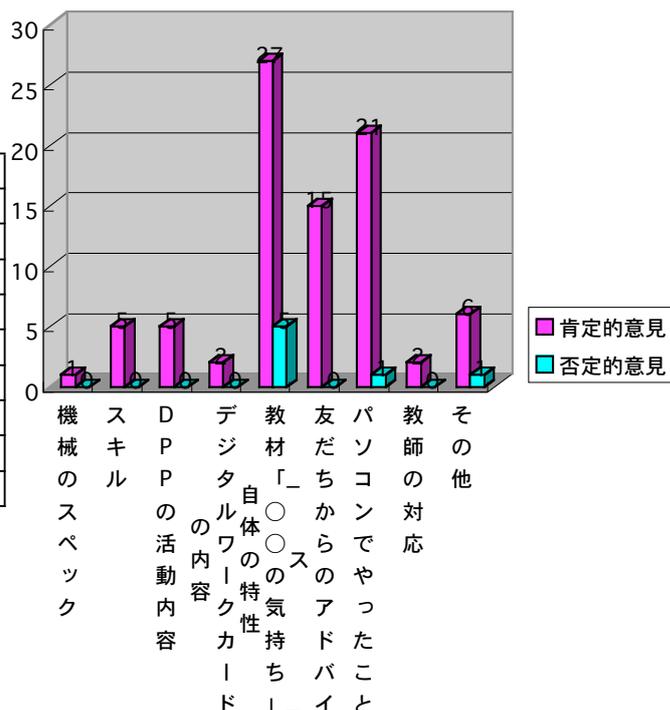


昨年度と同様に児童より、高い評価を得ることができた。コンピュータと画像処理ソフトを使用し、Web ページを見たりデジタルワークカードを書き込んだりする学習活動や授業実践者との関わりなど授業実践全体に対する総合評価であると捉えている。

5、『〇〇の気持ち』の作品をつくることを通して、よかったところやなおしてほしいところがあれば書いてください。(自由記述)

5、『〇〇の気持ち』の作品をつくることを通して、よかったところやなおしてほしいところがあれば書いてください。

	肯定的意見	否定的意見	その他
機械のスペック	1人	0人	0人
スキル	5人	0人	0人
DPPの活動内容	5人	0人	0人
デジタルワークカードの内容	2人	0人	0人
教材「〇〇の気持ち」自体の特性	27人	5人	1人
友だちからのアドバイス	15人	0人	0人
パソコンでやったこと	21人	1人	0人
教師の対応	2人	0人	0人
その他	6人	1人	5人



自由記述について、大別すると、1) 機械のスペック 2) スキル 3) DPP の活動内容 (HP、カリキュラムなど) 4) デジタルワークカードの内容 5) 教材「〇〇の気持ち」自体の特性 6) 友だちからのアドバイス 7) パソコンでやったこと 8) 教師の対応 9) その他 などが視点になるかと考えている。この項目にそって、主な意見を列記する。

### <肯定的意見>

#### 1) 機械のスペック

- ・ つかいやすかった！！

#### 2) スキル

- ・ デジタルカメラで、写真をとってデジタルワークシートに、のせるのが、とっても楽しかった。デジタルワークシートに写真をのせるのがとってもかんたんだった。
- ・ わたしは、パソコンが苦手です。たまに、うまくできなくなったりするし、保存したつもりが実はできてなくて、はじめからやりなおしにもなりました。でも、がんばってつくりました。写真をとるのも大変でした。でも、楽しかったです！！またやりたいです。

#### 3) DPP の活動内容 (HP、カリキュラム)

- ・ いろんな人の作品も見れたし楽しい作品もあれば、おもしろい作品もありました。いろいろなことがあったけど楽しかったです(^O^)
- ・ 発表会で、みんなの作品をみて、とても参考になったと思います。

#### 4) デジタルワークカードの内容

- ・ 自分の作品をふりかえったり、作品を作るのがおもしろかった。
- ・ デジタルワークシートが、すごく、やくにたった。

#### 5) 教材「〇〇の気持ち」自体の特性

- ・ 自分の気持ちをそのまま表すことができるとてもよかったと思う。
- ・ とても楽しくて、よかったです！直して欲しい所は、ほとんどありません。
- ・ 自分でもとても良い作品ができたと思うし、みんなとの評価も楽しかった。
- ・ 撮った写真の上に自由に書き込めるから、良いと思います。

#### 6) 友だちからのアドバイス

- ・ ミニ発表会でみんなの作品を見れて楽しかった。先生や友達のアドバイスも役に立った。
- ・ 友達からのアドバイスをもらったので前よりもいい作品が、できた。
- ・ みんなと作品を見せ合うことができるのでいいと思う。
- ・ 友達からのアドバイスで、どんなところを良くすればいいのかわかったので、良かったと思う。

#### 7) パソコンでやったこと

- ・ 間違えても、すぐに直せるところがよかった！ コンピューターの効果がとってもよかった！
- ・ コンピュータにしかできないことがたくさんあってよかったです。
- ・ 動かない物を 動くようにするのが、すごい おもしろかった★
- ・ すごいやりやすかったです。それに、コンピューターのよさがよかったです。

#### 8) 教師の対応

- ・ 最初の時は目の色や、話がつながなくて先生に、直すように言ってもらえたおかげでいい作品ができました。
- ・ 先生のアドバイスを受けて、少しずつ直していったら思い通りの作品が、できたのでよかった。

## 9) その他

- ・ 最初は、あまり、いい、作品が、できないと、思っていたけれど、やってみたら、とても、いい作品ができた。
- ・ もうちょっと色を使えばよかったかなーと思った。もうちょっと工夫できたと思う。

### <否定的意見>

#### 5) 教材「〇〇の気持ち」自体の特性

- ・ もっと簡単に作れる〇〇の気持ちを作ってほしい。
- ・ もっと簡単に作れるようにしてほしい。

#### 7) パソコンでやったこと

- ・ コンピューターで、やっても楽しいけど、紙に書いたりしても、楽しそう。

## 9) その他

- ・ もうちょっと、アニメの加工した写真の数を増やしたかった。

### <考察>

「友人からのアドバイスが役にたった」という感想が多い。パソコンでやったことがよかったという意見が多い。自分の作品に対する満足感を書いていることが多い。「〇〇の気持ち」の教材自体のおもしろさをあげている。パソコンのスキルアップをあげている子が多い。昨年問題になった、「コンテストやコメント交換の不安」はあげられていない。これも、2年目となり昨年の様子を子どもたちが知ることによって不安軽減となったのか。指導する教師の慣れもあるのか。否定的な意見として「もっと簡単に作れるようにしてほしい」というものがあった。5年生のスキルアップにはこの程度の抵抗感があるぐらいの方がいいと感じている。