

1年生「柏樹タイム」の取り組み

1. はじめに

本校の研究主題と副題は「今を見つめ明日を創る生き方を求めて」と「総合的な学習のあり方」であり、「生徒に自己決定力と情報活用の実践力を身につける」を目標としている。更に、1年生に要望されているねらいとして「総合的な学習に必要なコンピュータのスキル学習」がある。

これを受けて、1年生の柏樹タイムの研究重点を次の3点とした。

1年生の研究の重点

- ①1年生の総合的な学習（柏樹タイム）のあり方を考える。
- ②スキル学習としてのコンピュータ学習を推進し内容を検討する。
- ③コンピュータのスキル学習のガイドブック作りを目指す。

さらに学習を進めるにあたって、次の3点を確認した。

- ・生徒の自己決定力と情報活用の実践力を育てていく場面を作っていくこと
- ・コンピュータのスキル学習は講義形式でなく、クイズづくりや学校行事と連携した活動を通じて身に付くように配慮していくこと
- ・実際の活動の中で生徒が興味と関心を持ち、コンピュータの利用が学校生活で役立つことを理解させていくこと

2. 目標と学習内容

①コンピュータの基本操作の習得（4月）

- ・4月はコンピュータの基本操作を学習する。
- ・コンピュータで情報を収集し、処理するための基本である Windows95 の基本的操作とローマ字入力、日本語変換、タッチタイプなどを学ぶ。

②「ごたくどすクイズ」づくり（5月～7月）

- ・「ごたくどすクイズ」を利用してコンピュータを操作する力や日本語入力の力を伸ばす。
- ・各自の問題を互いに解き合うことで、本校のネットワークについて学ぶ。
- ・自分の興味にもとづいたクイズを作ることで、情報を収集し取捨選択する力を伸ばす。

③シルエット劇の創作（7月～12月）

- ・題材の決定から電子絵本づくりまでのシルエット劇へ向けた活動をコンピュータを利用して行い、基本操作力を伸ばすこととソフトウェアを利用することを学ぶ。
- ・ワープロソフトやプレゼンテーションソフト利用を学びながら、情報活用の実践力と自己決定力の伸張を図る。
- ・サーバーを介した紹介文の読み合いから、本校のネットワークについて理解を深める。

④インターネットの基本と「共生」（3学期）

- ・3学期はインターネットによる情報検索や電子メール、ネチケットを学習する。
- ・インターネットと関連付けたり、体験学習を取り入れたりして平和町養護学校との交流実践を深める。

3. 柏樹タイム年間計画

| 月 | 活 動 内 容 | 伸ばしたい力 | コンピュータの活用 |
|-----|--------------------------------|---|---|
| 4月 | Windows95 の基本操作 日本語入力タッチタイプ | コンピュータの操作力 | 基本操作の理解 キーボード操作 |
| 5月 | ごたくどすクイズづくり | 興味に基づく情報の収集力 コンピュータの操作力 | 日本語入力の練習 |
| 6月 | ごたくどすクイズづくり | 情報の選択力 日本語入力での文章作成力 | ソフトの利用 ネットワークの理解 |
| 7月 | シルエット劇作成開始 帯文作成 | 文章表現力 情報の選択と整理する力 | ワープロソフトの利用 |
| 8月 | 賢治作品の読みと紹介文 | 情報を収集する力 情報を取捨選択する力 | |
| 9月 | 賢治作品の紹介文と イメージ画作成 | 情報を取捨選択する力 情報を発信する力 | ワードの機能の活用 (コピー、貼り付けなど) |
| 10月 | 紹介文の読み合い 学級作品の決定 | 他者を理解する力 問題を解決する力 | 校内ネットワークの利用 |
| 11月 | シルエット劇の作成と電子絵 本化 | 他者と協力する力 情報を選択・整理する力 物語を総合的に表現する力 | プレゼンテーション ソフトの利用 画像の取込みと編集 |
| 12月 | 電子絵本作成 | 他者と協力する力 物語を総合的に表現する力 情報を発信する力 | プレゼンテーション ソフトの利用 音声の取り込み アニメーション効果 |
| 1月 | 平和町養護学校との 交流会に向けて | 他者と交流する力 必要な情報を収集する力 | インターネットによる 情報の検索 |
| 2月 | 平和町養護学校との 交流会を終えて | 他者と交流する力 情報を発信する力 | 電子メールの基本 |
| 3月 | 平和町養護学校へのメール | 情報を発信する力 他者と交流する力 | 電子メールの活用 |

4. コンピュータの基本操作とごたくどすクイズづくり

この学習内容については詳しくは前年度の研究紀要を参照されたい。

(1) 目標

- ・コンピュータの基本操作やローマ字入力・日本語変換、タッチタイプを学ぶことで、今後の柏樹タイムで必要とされる情報の収集・処理・発信のスキルの基礎を身に付ける。
- ・「ごたくどす」のクイズゲームづくりを通じて、自分の興味から情報を収集し問題を解決する能力を伸ばす。

(2) 内容

年度当初は特別時間割でコンピュータの基礎学習の時間を4時間設けた。この4時間でコンピュータ使用上の注意事項、Windows95の基本操作（コンピュータの起動と終了、マウス操作、ファイル操作、ソフトの起動と終了）を学習した。柏樹タイムが始まってからはローマ字入力と日本語変換の基本を学習した。授業の初めには「もぐらたたきキー」というソフトを使用してタッチタイプの練習を行った。その後は班ごとに「ごたくどす」のクイズゲーム作成に取り組んだ。班員が自分の興味のある分野を決めて、分野ごとに約20問のクイズを考える。それをワープロソフトを用いて毎回ローマ字入力・日本語変換してデータを各自のフロッピーディスクに保存していった。最後に班ごとに問題データをサーバに保存して、同じクラスや別のクラスの問題を解きあった。

(3) 実際の柏樹タイムの活動

- 4月23日 タッチタイプの練習と日本語入力
- 4月30日 タッチタイプの練習と日本語入力、FDへの保存
- 5月7日 タッチタイプの練習と「ごたくどす」の導入
(昨年度の問題、作成のルール、班ごとのジャンル相談)
- 5月14日 問題づくりと「ごたくどす」の作成
- 5月21日 「ごたくどす」の日本語入力
- 5月28日 タッチタイプの練習「コンピュータでクイズを作ろう」
- 6月4日 「ごたくどす」の日本語入力と問題の整理
- 6月11日 問題の日本語入力完成
- 7月18日 問題の修正と問題の完成
- 7月13日 ごたたくの解き合い
- 7月14日 ごたたくの解き合い

5. 総合的学習としてのシルエット劇

(1) 目標

* 学校行事の観点

- ①学級の活動を協力しておこない、自己の役割を責任をもって果たす。
- ②自己理解を深め、自己の特性を伸ばす。

* 総合的学習の観点（国語科、美術科、情報教育面からの指導）

- ①次のような総合表現力を伸ばしていく。
 - ・テーマにそって上演にふさわしい物語を選ぶ力、物語を豊かにイメージする力
 - ・イメージに合わせて絵画表現する力、光や色彩、動きを加えて映像化する力
- ②「賢治作品の紹介文、作品の決定、作品の電子絵本化」の学習を通して自己決定力や情報活用の実践力を伸ばす。（コンピュータのスキル学習）

(2) 総合的学習としてのシルエット劇の指導の要点

- ①国語科、美術科、学級活動と連携した学習活動を進める。
 - ・国語科：読書指導、作品の紹介文の書き方、朗読の仕方
 - ・美術科：作品のイメージ画を描く、印象に残った場面の版画の制作、影絵・切り絵の技法
 - ・学級活動：文化祭に向けた作品決定、係り分担と係り活動、シルエット劇の練習と上演

②生徒全員による推薦作品選びと表現活動を行う。

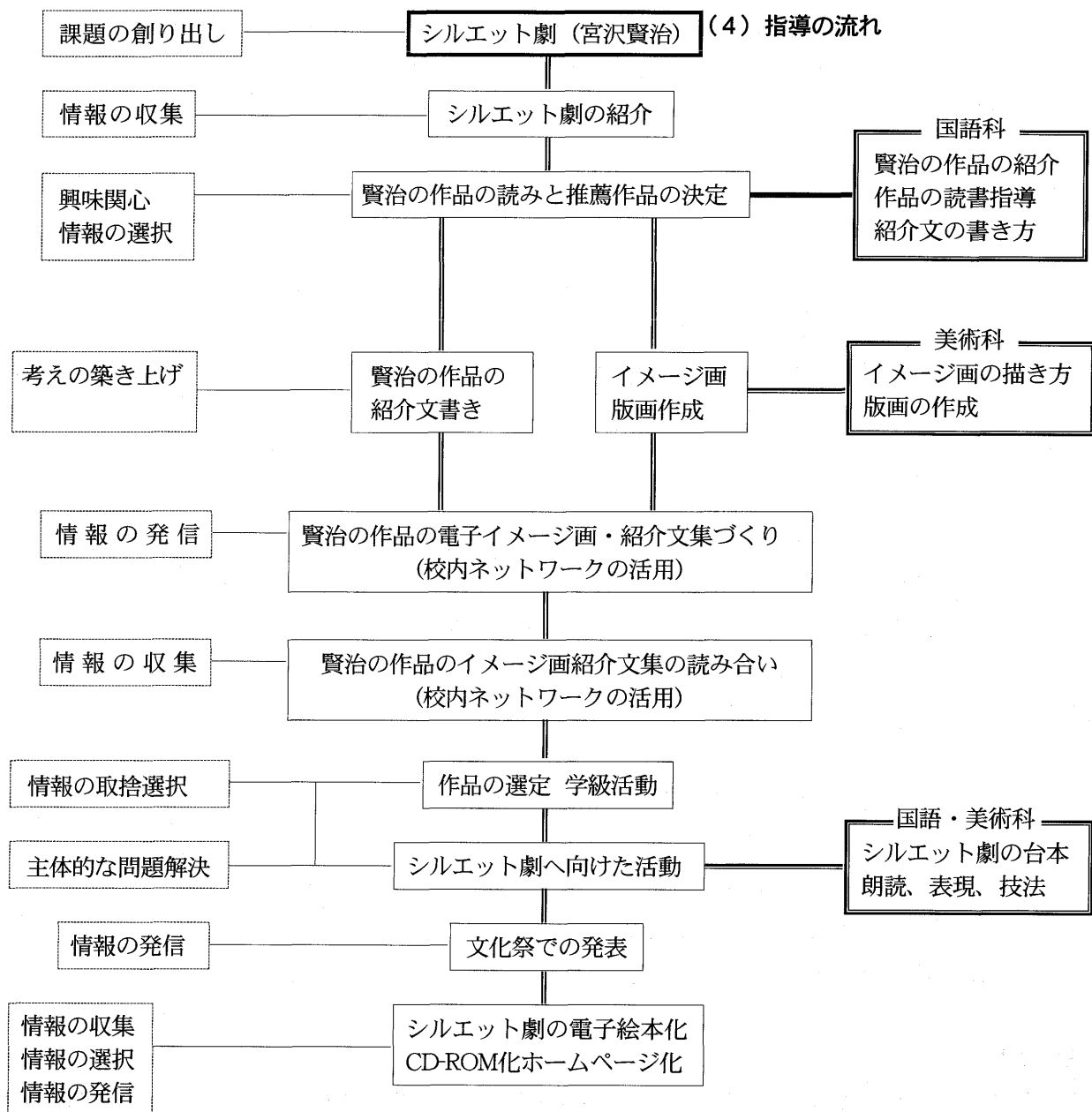
(賢治の作品にふれる, 賢治の作品を読む, 紹介文づくり)

③コンピュータを利用して活動を高める。

- ・校内ネットワークを利用した学級の作品の決定
- ・作品の電子絵本化
- ・電子絵本のCD-ROM化や校内ネットワークによる発信

(3) 学習計画

| | 題 材 | 活 動 内 容 | 時 間 | 時 数 |
|----|--------------------|---|-----------|-------|
| 1 | シルエット劇の紹介 | 内容・予定説明、ビデオ鑑賞 | 柏樹 | 1時間 |
| 2 | シルエットの題材 | 賢治の作品鑑賞と紹介文作成の要領 | 国語 | 3.5時間 |
| 3 | 賢治作品の読み | 賢治の作品をたくさん読む | 夏休み | |
| 4 | 紹介文の作成 | 1つの作品の要旨や場面の紹介を書く。 | 夏休み | |
| 5 | 場面の絵を書く | 1場面を版画風に描く。 | 美術 | 4時間 |
| 6 | 電子紹介文の作成 | ワードで紹介文を作成する。 | 柏樹 | 4時間 |
| 7 | 電子紹介文の読み合いと学級の作品決定 | お互いの電子紹介文をサーバーを通して読み合い, 学級の作品を決定する。 | 柏樹 | 1時間 |
| 8 | シルエット劇づくり | シルエット劇作成の技法を学ぶ。 | 学活 | 1時間 |
| 9 | 係り決定 | 学級でシルエットの係を決める。 | 学活 | 1時間 |
| 10 | 係り活動 | 台本づくり, 絵コンテ作成, 作画, 朗読練習, 効果音の選定 | 学活 放課後 | |
| 11 | 切り絵 | 各自が分担したシートづくり | 学活 | |
| 12 | 朗読練習 | 朗読のポイントを学ぶ。 | 国語 | 1時間 |
| 13 | 総合練習とりハーサル | | 学活 | |
| 14 | 文化祭での発表 | | 文化祭 | |
| 15 | パワーポイントによる電子絵本づくり | 班活動で電子絵本をつくる。 班分け, 係り決め, 画像の取り込み 音声の取り込み, アニメーション効果 | 柏樹 | 7時間 |
| 16 | 電子絵本の読み合い | 他班, 他のクラスの作品を鑑賞する。 | 柏樹 | 1時間 |



(5) 学級のテーマ決定までのシルエット劇の事前活動

これまで、文化祭の活動として指導してきたシルエット劇を国語科、美術科、情報教育、学級活動を関連させることで総合的学習として位置付けることとした。そこで、今年度は物語のイメージ化に適している作家ということや国語科の読書指導、美術科のイメージ画とその発展としての版画作成と関連させることから、宮沢賢治をテーマとして扱うことにした。生徒の自己決定力という面からは多少不満は残るが次のような指導で自己決定の場面を設定した。

- ・賢治の作品の多読から自己の推薦作品を選び、その紹介文をかく。
- ・これまで一部の生徒が中心になって学級の作品を決定していたが、学級の生徒が多読活動で培われた「賢治」という共通の基盤の中で学級の作品決定に関わる。
- ・お互いの紹介文を読み合いシルエット劇にしたい作品を学級活動の中で決定する。

初めに生徒に過去のシルエット劇の鑑賞とシルエット劇の簡単な説明や賢治のアニメ作品の視聴を事前活動として行った。また、国語科で賢治や賢治の作品紹介や多読の指導、作品の帯の作成指導を行った。その発展として賢治の寓話の多読、紹介文の作成を夏休みの課題学習として与えた。また、美術科として自分の感動した場面のイメージ画の下絵づくりも夏休みの課題とした。

(6) 国語科からの支援

総合的学習としての「シルエット劇 宮沢賢治の童話」を視野にいて、国語科では次のような目標と学習計画を立てた。これは夏休みの読書活動を二学期から「柏樹タイム」につなげることで、生徒一人一人の「宮沢賢治の世界」をクラスが上演するシルエット劇を支える厚い土台となることをねらったものである。

また、クラスが上演する童話を選定するにあたっては、各自の推薦する童話を説明する必要がある。シルエットとして上演効果のある作品をどのように紹介したらよいだらうか。シルエットの場面をも想定しての紹介のしかたを工夫してみた。

| | | | |
|----|-------------------------------|--------|---------|
| 目標 | 1 宮沢賢治の作品を広く読もう。 | (読書活動) | 広く読む |
| | 2 宮沢賢治の作品を紹介する文章を書こう | (表現活動) | 深く読む・表す |
| | 3 効果的な朗読を工夫しよう。 | (表現活動) | |
| | | | 時数 |
| 展開 | 1 アニメーション映画「銀河鉄道の夜」を鑑賞する。 | | 2.5 |
| | 2 詩「雨二モマケズ」を中心に宮沢賢治の生涯の大体を知る。 | | 1 |
| | 3 詩「永訣の朝」を中心に宮沢賢治の生涯の大体を知る。 | | 1 |
| | 4 夏休みの読書の計画を立てる。 | | 1 |
| | 5 宮沢賢治の作品を広く読む。 | | 夏休み |
| | 6 宮沢賢治の作品を紹介する文章を書く。 | | 〃 |
| | 7 朗読の工夫をする。 | | 1 |

支援の実際

《広く読む》夏休み前に読書記録用にプリント資料を配布した。賢治の童話を50点アイウエオ順に列挙し、中央に一口感想カードを8枚配置したものである。既に小学校の教科書で「やまなし」を読んでおり、他にも絵本で楽しんだ作品がいくつかあって、関心は高かった。

夏休み 賢治の世界へ!!



《読んでほしい作品》

オツベルと象
銀河鉄道の夜
庚十公園林
セロひきのゴージュ
どんぐりと山猫
よだかの星

風の又三郎
グスコープドリの伝記
水仙月の四日
注文の多い料理店
ねこの事務所
なめとこ山の熊

感想カードの書き方に困ったら 下の例を参考に!!

1/30 作品名 _____
 〇〇〇の言った「-----
 -----という言葉を

 -----ということを感じた。

★ 心にしみる言葉

8/1 作品名 _____
 -----の場面は-----
 -----ということか
 よく出ていて-----と
 感じた。

★ 印象的な場面

1/30 _____
 〇〇〇が-----したのは

 -----だのうがと思った。

★ 考えさせられた登場人物の行動

8/2 _____
 全体的に-----

 -----という印象をうけた。

★ 全体の印象

この紙をシールエッセイに!

作品名を書く

(例) 小学校時代から気持ちがいっしょにいたい
 ま、中学生になっても気がかわらず中途半端
 な状態がつづく「わたし」。そんなとき、大
 好きないいちゃん、人の具合が急変した。温くや
 さしかつたいいちゃん。いいちゃんの回復を
 祈り、「わたし」はそとまでいっしょにいっ
 ちで居ると信じて橋渡ひをする。そしていい
 ちゃんの病気が時ととえて、家族は帰るとす
 る。「わたし」の心の中に、これから前向きで
 やっていかうと力強い決意と勇気がわきあ
 が出てくるのだった。

人とのかわりの中で「わたし」は成長し
 ていく。自分のことは自分で決める。そのた
 めには少しの勇気と行動がとんぱに大切であ
 るかを考えさせられるお話である。比喩表現
 もよくきいていて、イメージがたか。歯切れ
 のよい短い文で連続で音読しても楽しい作品
 だ。

◎ 二段落構成で紹介しよう。
 あらすじを書く

作品のイメージ、印象
 考えさせられたこと
 感じたこと...などを
 まとめる。

おすすめの場面

鉛筆による
 イメージ画

おすすめの場面を抜き書きしよう。

1年 組 番

- 作品
 イーハトーボ農学校の春
 いちちょうの栗
 狼森と狐森、空森
 おきなぐさ
 オツベルと象
 貝の火
 カイロの団長
 蛙のゴムくつ
 かしわやしの夜
 風の又三郎
 ガドルフの百合
 鳥の北斗七星
 雁の童子
 草トランク
 黄いろのトマト
 気のいい火山弾
 銀河鉄道の子
 グスコブドリの伝記
 黒ぶどう
 車
 クンねずみ
 庚十公園林
 新転部の時計
 ざしき童子のはなし
 さるのこしかけ
 シグナルとシグナレス
 鹿踊りのはじまり
 十月の末
 十力の金剛石
 水仙月の四日
 セロひきのゴーシュ
 十時と十時と一日と一日と

8/13 さるのこしかけ
 体の大かたをあわせて「えらい」とがなれたい。小さる。も、とこはまていぬいにないとほくは五重なしかしなトモといは、ちからいけな、たと思いました。だからサルのしおれをくら、たのでしょ。

8/13 ぶだかの屋
 外見だけで中身が分かるわけないのに、ぶだかはかぬいそうです。身分とか、外見のちがいでか、お金とか、そういうことに左右されない世の中になつてほしいです。

8/16 庚十公園林
 自然が大好きな庚十が、みんながらにばかりにさるながらも描いた木が、将来みんながら喜ぶれ、まっで庚十もうかおれたことでしょう。

8/18 栗りのばん
 この山男も、この庚十と同じで、うまく世間たりかできず、しかも人良しでみんなゆめのない人でした。やさしい心で、山男も私も幸せな気持ちになれたいと思います。

8/18 オツベルと象
 このやうな人々で、山男や庚十にいてはました。オツベルもむいこをそつちをだましているのに、牛飼いが、「たいたもんだ」とが「えらい」と言っている。そこに人間の性格が見えます。

8/18 まなづるとダテリヤ
 この話とぶだかの屋と同じで、「身かけより心の美しさ」が大事をわけていました。そしてまなづるは、その心の美しさを見めけるかと、やささを持っていると思います。

8/18 いちちょうの栗
 いちちょうの栗が旅立つまでの話ですが、おぼろけ兄弟愛々の物語。「ごえたら、いしに死にまよふよ」の言葉には、ぐっとくるものがありました。

8/18 セロひきのゴーシュ
 ゴーシュが上手になるのと同時に、「音楽とは何なのか」とかいた作品。その答えを、みんな風に動物にたとえてかいたのでしょ。

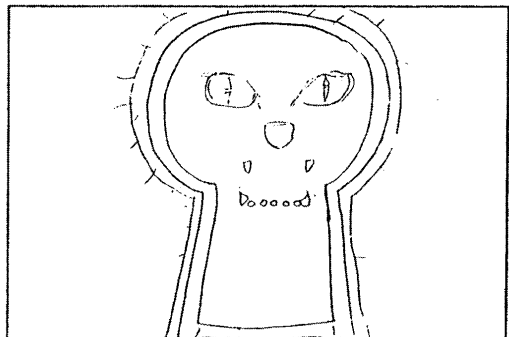
- 作品
 注文の多い料理店
 チュウリップの幻術
 ジェねずみ
 月夜のけだもの
 月夜のでんしんばしら
 土神ときつね
 毒もみのすきな番長さん
 とっこべとら子
 鳥箱先生とつねねずみ
 鳥をとるやなぎ
 どんぐりと山猫
 なめとこ山の熊
 熊ノ木大学の野宴
 二十六夜
 ねこの事務所
 煙のヘリ
 林の底
 ひかりの満足
 ひのきとひなげし
 双子の星
 毒毒水
 北守将軍と三人兄弟の！
 ボラーノの広場
 瀧瀬学校を卒業した三
 マグノリアの木
 めくらぶどうと紅
 山男の四月
 やまなし
 雷祭り
 よくきく栗とえらい栗
 よだかの屋
 四又の百合

このお話をシムエントに

注文の多い料理店

二人の若、神様が、白熊のぼうしを犬が返つて山奥を歩いていた。その山奥に、軒の西洋料理店を見つかり、二人の神様は喜んで入った。扉をあけると、当軒は注文の多い料理店であるからどうやらには、おまけが書いてある。神様たちはそれを見て、「ここは人気のある店だ」と思い、とんとん扉を叩いて、鉄砲なやを置いたりして行った。しかし、気づいたころにはもうおそい。この店は名に付しての注文が多い店なのだ。二人は、すうすうと食べられる所だったので、つれていった犬が扉をやって、おまけをくれた。この話を聞いて、いろいろな注文を受けているのに神様たちが不思議に思っている。おまけを聞いて、二人は、おまけを言えなくおもしろかった。

おすすめの場面



突の方にはまた一匹豚があつて、大きなかき穴が二つあつて、銀いろのフォークとナイフの形がまかりだつてあつて、「いや、おまけが、昔苦労も、大いに結構にできました。さあ、おまけにおは、いり下さい」と書いておりました。おまけに、かき穴からは、きまらぬ二つの青い眼玉が、二つずつのよいしき。「うわあ、がたがたがた、うわあ、がたがたがたがた。」ふたりは泣きました。

《読書調査》

調査生徒数 159 人

これは夏休み明けに回収した読書記録を集計したものである。カードに記入されていたものだけの調査なので、実際はもっと多く読まれていたと想像される。

| | | | |
|---------------------|-----|--------------|----|
| 注文の多い料理店 | 103 | 鳥箱先生とフウねずみ | 13 |
| セロひきのゴーシュ | 87 | 雁の童子 | 13 |
| よだかの星 | 82 | 土神ときつね | 12 |
| 銀河鉄道の夜 | 79 | 光の素足 | 11 |
| やまなし | 74 | 月夜のけだもの | 11 |
| どんぐりと山猫 | 65 | 洞熊学校の卒業した三人 | 11 |
| オツベルと象 | 62 | とっこべとら子 | 11 |
| ねこの事務所 | 51 | 北守將軍と三人兄弟の医者 | 11 |
| 風の又三郎 | 48 | クンねずみ | 10 |
| 水仙月の四月 | 48 | 車 | 9 |
| なめとこ山の熊 | 44 | シグナルとシグナレス | 8 |
| 虔十公園林 | 40 | ひのきとひなげし | 8 |
| 雪渡り | 36 | まなづるとダァリア | 7 |
| 狼森と笹森、盗森 | 33 | 林の底 | 6 |
| グスコブドリ of 伝記 | 24 | 蛙のゴムぐつ | 6 |
| 双子の星 | 24 | 毒もみの好きな署長さん | 6 |
| イチョウの実 | 22 | ガトルフの百合 | 6 |
| 気のいい火山弾 | 21 | 四又の百合 | 6 |
| 月夜のでんしんばしら | 21 | 畑のへり | 5 |
| カイロ団長 | 18 | 葡萄水 | 4 |
| ツェねずみ | 18 | 黄色のマント | 4 |
| ざしき童子のはなし | 17 | ポラーノの広場 | 4 |
| よくきく薬とえらい薬 | 17 | 十力の金剛石 | 4 |
| 祭の晩 | 17 | マグノリアの木 | 3 |
| ネリはたしかに一日嘔んでいたようだった | 16 | 鳥をとるやなぎ | 3 |
| おきなぐさ | 16 | 革トランク | 3 |
| 鹿踊りのはじまり | 16 | 檜ノ木大学士の野宿 | 3 |
| 鳥の北斗七星 | 16 | 黒ぶどう | 3 |
| かしわばやしの夜 | 15 | 十月の末 | 3 |
| 山男の四月 | 15 | チュウリップの幻術 | 3 |
| 貝の火 | 14 | イーハトーボ農学校の春 | 2 |
| さるのこしかけ | 14 | 耕運部の時計 | 1 |

《朗読の工夫》

クラスの上演作品が決定し、各人の役割も定まった。練習にも熱が入ってきたころ、国語科の時間に、「朗読練習」をした。朗読係としてどのクラスも5～8人がひしめいている。これは、「大勢が出番を」方式が好まれるためである。登場人物それぞれを分けて読み、地の文をナレーターが受け持つので、次のような指導をした。

- ①全体にゆっくりと音をつぶだてるように読もう。(1分間200字程度)
- ②登場人物の役はステージで演劇しているつもりになって大胆に読もう。
- ③ナレーターは、擬態語や擬声語を工夫して読もう。
- ④ナレーターは、意味の切れ目が息つきと一致するように読もう。

①は、既に別の単元で一分で読む字数と受ける感じの違いを実際に体験しているので、その応用である。
③は、宮沢賢治の童話の特徴として擬態語や擬声語が多用され、イメージのふくらみにかかわっていると思うからである。平板にならないように、読み方を様々に変化させて比べてみた。
④の意味の切れ目と息つぎの問題であるが、物語文における生徒の音読が往々にして、次のような区切りと抑揚になりがちな現実を踏まえた指導である。

現実 生理的な息の長さの単位で区切りがちである。

まるで億万のオー ほたるいかのオー 火をいっぺんにイー 化石させてエー

目標 意味の切れ目(文の成分)を意識させた朗読にしたい。

まるで 億万のほたるいかの火を いっぺんに化石させて

(銀河鉄道の夜)

しかしながらこの息つきに関する問題は、思うほどの改善がみられなかった。指導の直後はできるのだが、やがてもとにもどってしまう。

その理由の一つに、ある長さのフレーズを一息で読む肺活量がないことと、そのような発声訓練をしていないことがあげられる。目標のような区切りを台本の中に記入させて徹底するなどの方法を取れば良かったと思われる。しかしここで、あまり神経質に目標に迫ろうとするとシルエット劇そのものが萎縮してしまうと思われる。別の機会に「音読と息つぎのしかた」という単元をつくり、ねらいをしばった指導をしなければならなかったと感じた。

以上は直接的には朗読係を対象にした指導であったが、クラスが一丸となってシルエット劇を立派に上演しようと意気込みに燃えている時期だったので、指導のポイントに関心深く聞いている生徒が多かった。

次にあげるのは、シルエット上演後の表現単元で、「注文の多い料理店」を上演したクラスの生徒がスピーチ原稿として書いたものである。朗読係の一人として擬声語の表現に取り組んだ様子がよくうかがえる。

「わんわんぐわん。」

このはずかしいセリフを言うことになったのは、シルエットの劇の犬＋猫の役になったからです。

そしてこれに加えてもう一つ妹なのは猫の「にゃお〜ぐわ〜ごろごろ。」というセリフです。

そして放課後の練習で「にゃお〜ぐわ〜ごろごろ。」の「ごろごろ」の所はうぶき声をたすらしいんだけど、それは難しいのでその所を「にゃ〜お〜」にかえてもらいました。

それからしばらくたつて、シルエットの劇の本番もちかくなつたところに国語の先生にその劇を見てもらい、悪い所を直してもらつたことになりました。そうしたら僕のセリフだけ「わんわんぐわんじや、犬らしくないから、それにわんわんわんをつけて犬らしくしようよ。」

といわれてかえられてしまいました。そして本番の前のリハーサルをしました。

それからしばらくたつと、もう僕のセリフの所までできてしまいました。僕は犬の所はできるだけ大きく、ねこの所はできるだけ高く発音しました。

その劇の後に先生に

「なかなかよか、たよ。」

と言われたので

「よし、本番もこれと同じ調子でいこう。」

と思いました。

そして本番の日になりました。はじめのうちは、緊張してなどしてなか、ただ僕、僕の番がちかづくにしたが、緊張が大きくふくらんでい、たようでした。そしてとうとう僕の言葉までできてしまいました。

できるだけ大きく、できるだけ高さを頭の中に入れて、あのセリフを言、ていきました。そして、そのセリフが終わりました。そして

劇が終わりました。

僕は、やればできるものだな〜と思いつつ、一方ではもうこんなセリフいたくないな〜と思いました。

(7) 美術科からの支援

1年生総合的学習の大きな柱の一つに、11月の文化祭に行われる「シルエット劇」の発表を位置づけることになり、そのテーマを「宮沢賢治の作品」で進めることになった。美術科は例年「シルエット劇」の制作準備に関わっているのだが、今回はそこに至るまでの通常の授業においても、直接「シルエット劇」に結び付く単元を考えていくことにした。

本校で行われている「シルエット劇」は、いわゆる「切り絵による影絵劇」のことである。具体的な「シルエット劇の制作」、つまり「切り絵の制作」については、実際の発表に向けた作業がスタートする時期に、生徒の必要に応じてタイムリーに説明することにし、そこに至るまでの美術の授業においては、「シルエット劇の制作」に結び付く、より基本的、本質的な内容を考えることにした。

宮沢賢治の作品を美術的な見地から考えた時、その夢幻的かつ土俗的な雰囲気は、光と影（白黒、明暗）を基調とする「シルエット劇」にふさわしいもののように思われた。そのことから、次の2つを生徒につけさせたい力として設定した。

- ・発想力……賢治の作品を読み、具体的な場面のイメージを想う力
- ・表現力……イメージを光と影（白黒、明暗）の世界にまとめる力

展開

1. 「注文の多い料理店」を素材とした具体的な視覚作品の鑑賞授業で、表現の可能性を知る。

- ① 原作を朗読で聞いてみる。
 - ② 同作品のアニメーションビデオを鑑賞。
 - ③ 同作品の何種類かの絵本による表現を鑑賞。
- ※ ビデオ「注文の多い料理店」（脚本・演出：岡本忠成，発行：朝日新聞社 他）
- ※ 絵本「注文の多い料理店」（島田睦子：偕成社，小林敏也：パロル社）

2. 国語科の夏休み課題におけるイメージ画の説明補足と、美術授業へのその活用

国語科の夏休みの課題として「賢治」の作品の複数読書と、その中の1作品の紹介活動が提示された。作品の紹介は文章とイメージ画によるものであったため、イメージ画についての説明補足プリントを作成。さらに生徒が紹介した作品をテーマとした「木版画」を、2学期の単元として制作することにした。

3. 「木版画」の制作

単元 単色刷木版「宮沢賢治の世界」（総時数：20時間）

ねらい ・「賢治の作品」を光と影（白と黒）で表現する工夫をし、その強調、単純化された独特な世界を楽しむことができる。

・木版画の基本的な知識を知り、作業を行うことができる。

活動 第1次 夏休み中の国語科の課題で行った1作品紹介から「イメージ画」を取り上げ、それをスケッチブックに、黒1色による下絵に描き起こす。

第2次 スケッチブックの下絵を元に直接、板に絵を描いていく。その際、左右の反転をあえて指示せず、生き生きとした描画になるように意識した。

第3次 彫りおよび刷り。刷り終わった作品には裏面より彩色を行い、イメージの強調と同時

に、「シルエット劇」での色使いを意識させた。その後、全員の作品を教室内外に展示し、お互いに鑑賞する機会を設けた。

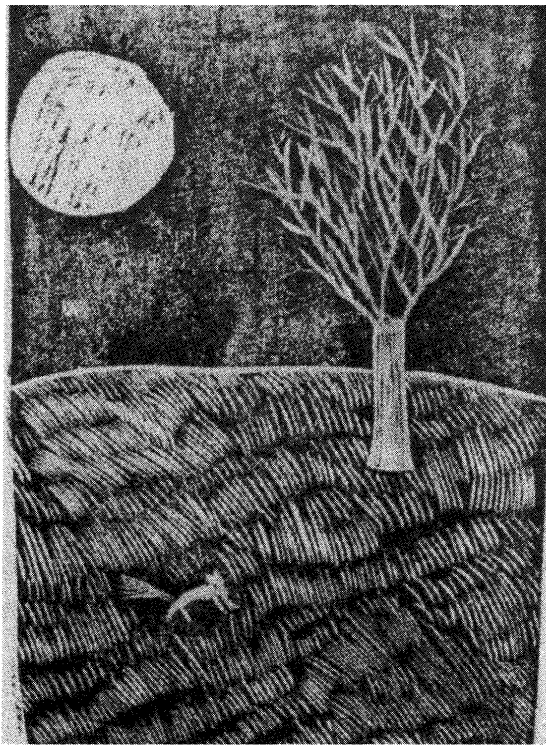
反省 制作作業そのものは、集中し、予想以上に素晴らしいものになった。展示の際に、その場面の本文と一緒に読むことができれば、より深い感じ方ができたのではないかと思う。

4. 「シルエット劇製作」へのアドバイス

「シルエット劇」は、本校における伝統的な行事の一つで、例年1年生各クラスによって製作され、文化祭で上映される。基本的にはOHPを使用した「影絵劇」だが、さまざまな方法によって、単なる紙芝居を越えた、動きのある発表が可能になる。

今回はできるだけ視覚的にわかりやすい説明を心掛け、説明プリントの製作、配布と、集会での具体的な実演説明を行った。

単色刷木版「宮沢賢治の世界」生徒作品





同じ場面でも、
描く人によって
イメージは変わる。
宮澤賢治の絵本から

昔と狸の子は 棒をもち、
セロの駒の下の子を 拍子で
とってぼんぼん 叩きはじめました。
それか、なかなかうまいので、
弾いてるうちにゴニシは、ニキは
面白そうと思いました。

(セロ弾子のゴニシ 別)

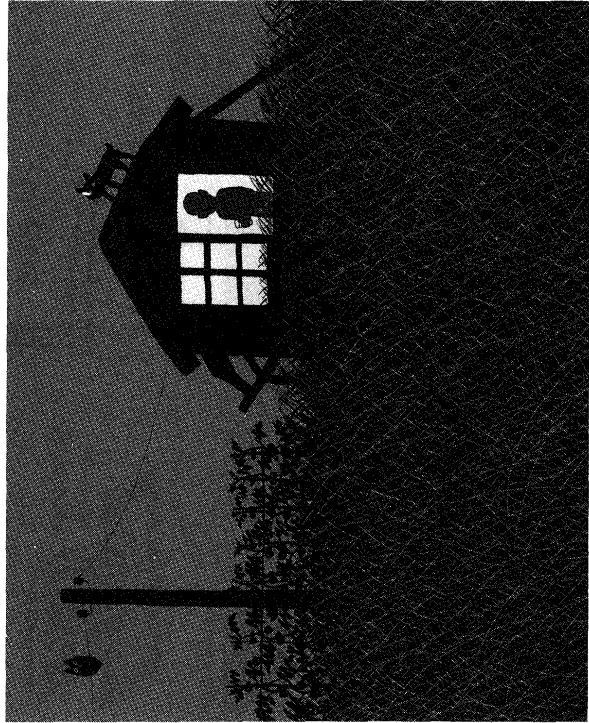
頭の中にイメージを浮かべながら
本を読みましょう。

その晩遅くゴニシは
自分のうちへ帰りました。
そしてまた水もがぶがぶ
飲みました。それから窓を
あけて、いつかおにの
船で帰ると思つた、
そらをながめながら、

「ああ、おに。あのときは
可まなかつたなあ。おれは
怒つたんじゃないんた。」
と言いました。

(セロ弾子のゴニシ 別)

2学期、美術で
版画にできる予定
です。



その1、作画系の動き

① 場面の確認

脚本係の人が決定し、書いてくれた場面割のプリントを、コピーしてもらい、よく読んで流れをつかむ。

② 絵コンテ作り

それぞれの場面の大きな構図を考え、プリントの上の枠に鉛筆を使って書いていく。

※ 分担任しても、一人の人が行ってよい。

- ・「想像の目」を飛ばし、どうしたらそれぞれの場面を印象深くできるか考える。
- ・細かく書かず、分かる程度に大きめに書いていく。

③ 監督と確認

監督と相談し、絵の変更や特殊効果のイメージを固める。

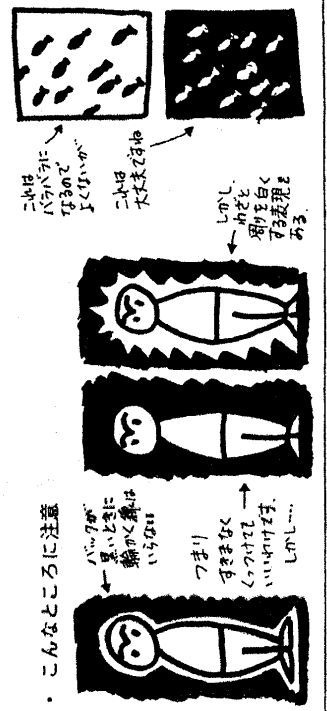
- ・特殊効果については後ろを参考に。

④ 原寸下書き

絵コンテを見ながら、ていねいに下絵を仕上げていく。

※ 枚数が多いので分担任して作業していく。

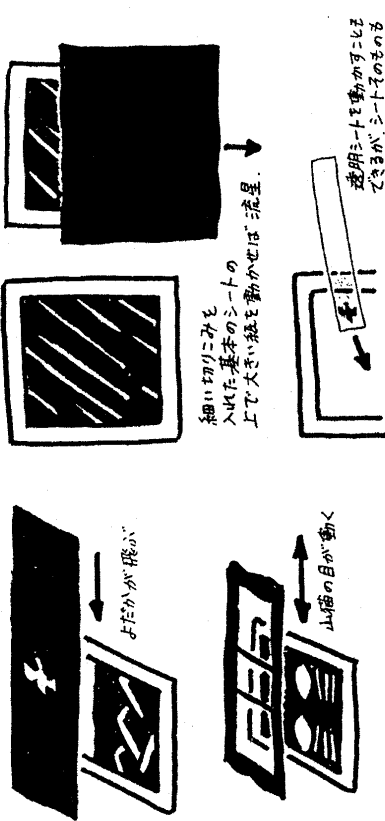
- ・絵コンテでは書けなかった細かいところを、ていねいに書いていく。しかしあまり細かい線、細かい絵は禁物。下絵がそのまま切り絵になることを忘れないこと。



秘伝、特殊効果

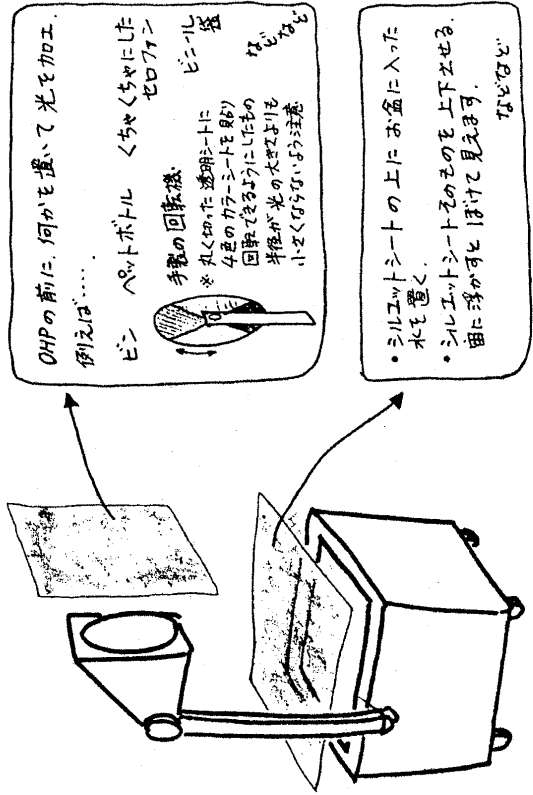
① 動きの工夫

基本のシートの上で、紙や別のシートを動かす。



② 光の工夫

光を加工することで、さまざまな表現ができる。



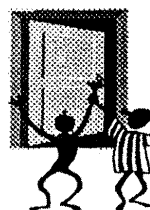


注文の多い料理店

山奥まで猟に来た若く太った二人の紳士。とてもお腹が空いていた二人が迷い込んだのは西洋料理店「山猫軒」だった。

扉をくぐって廊下を進んだ二人が目にしたのは……？

お客のつもりで注文を受ける二人の紳士と、迷いこんだ「お客」を食べようと、注文を出す山猫たちの、とてもおもしろいお話です。



「おなかにおはいり」（お腹・お中）などの表現にも注目してみてください。

よだかの星

よだかはみにくい鳥でした。だから他の鳥に差別され、鷹にいじめられる毎日をおくっていました。ある日、鷹が家に来て「名前を変えないと殺す。」と言われ、よだかは羽虫を食べながら、「たくさんの羽虫がぼくに殺される。そしてそのぼくが鷹に殺される。」それからよだかは星になろうとしましたが、星にも太陽にもきらわれていくら頼んでも星にしてくれません。だからよだかは空高く飛んでいき、力尽きて気がつけば星になっていました。



(8) 学級活動を中心としたシルエット劇づくり

- ・学級の作品決定や・各係りの決定
- ・各係りの活動

脚本づくり, 下絵の作画づくり, 効果音の準備, 切り絵とOHPシート
の作成, 操作練習, 朗読練習

- ・総合練習, リハーサル, 文化祭での発表
- ・活動の振り返り



(9) コンピュータを利用した活動

①作品決定まで (紹介文づくり)

- ・完成したイメージ画をデジタルカメラとペイントソフトなどでコンピュータに取り込む。
- ・下書きした紹介文をワープロソフトで入力し, 編集機能を利用して表現力を高める。
- ・イメージ画をワープロ文章に取り込み, 画像付きの紹介文を作成し, サーバーに保存する。
- ・生徒がコンピュータルームで級友の作品紹介文をサーバーを通して読み合い, 学級の候補作品を選択する。

②プレゼンテーションソフト「パワーポイント」によるシルエット劇の電子絵本化, 電子紙芝居づくり

(ア) 活動内容

- ・4, 5人の班に分け, 約20の場面を一人4, 5ずつ分担して, スライドを作る。
- ・画像は柏樹係りがデジカメで写し, bmp形式でサーバーに保存する。
- ・画像の取り込み, 音声のファイルの作成, 文字の入力を行う。
- ・一つ一つの場面を文字, 音声や音楽ファイルを貼り付け1つのスライド作る。
- ・アニメーション効果を利用して, 一つ一つのスライドを編集する。
- ・できたスライドはMy Documentに保存する。(ファイルの大きさから)
- ・各自が完成したスライドファイルをサーバーのstudentフォルダに保存する。
- ・班員のスライドファイルをサーバーのstudentフォルダから読み込み, スライドを班ごとに1つの物語としてまとめる。
- ・完成した全部のアルバムをスライドして上映する。
- ・本年度中は自分のコンピュータに保存し年度末に各クラスで1本程度サーバーに保存する。

(イ) 日程

10月27日 パワーポイントの使い方 (スライド作成, 読み込み, 保存)

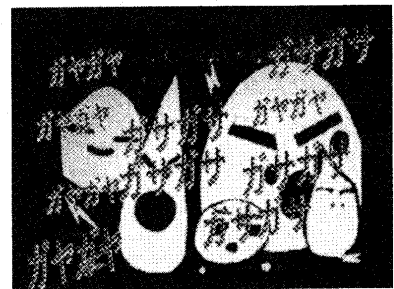
11月10日 電子絵本, 分担の話し合い (画像の取り込み)

17日 電子絵本づくり (文章入力)

24日 電子絵本づくり (音声の取り込み)

12月8日 電子絵本づくり (アニメーション効果)

15日 電子絵本完成



(10) 柏樹タイム授業例 (12月16日 5限目 1年2組)

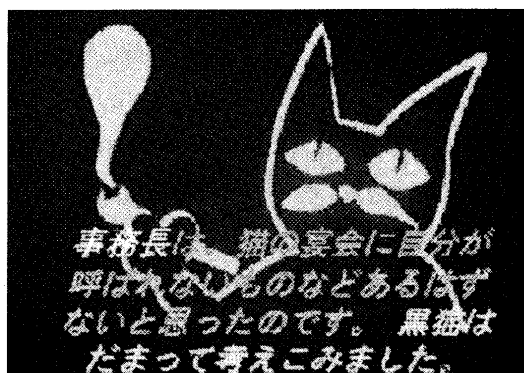
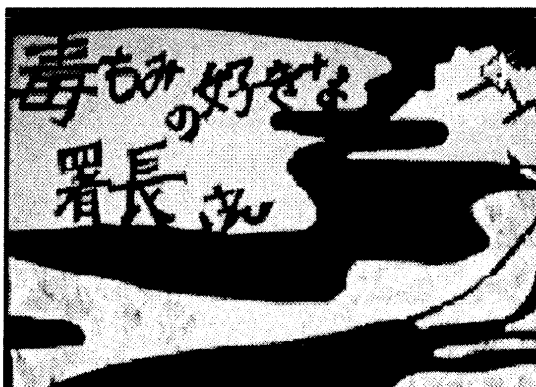
①本時のねらい

- ・プレゼンテーションソフト「パワーポイント」の活用を通して情報活用能力を伸ばす。
- ・シルエット劇を再構成することで、総合表現力を伸ばす。

②本時の活動の流れ

| | 生徒の活動 | 教師の支援 |
|-----|--|--|
| 導入 | <p>アニメーション効果について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・デモンストレーションをみる。 ・各自のコンピュータでアニメーションを体験してみる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション効果の例をモニター画面で見せる。 ・アニメーション効果を説明する。 |
| 展開 | <p>班活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アニメーション効果について話し合う。 (タイミングの設定, スライドイン, テキスト, サウンドなど決める。) ・話し合いができた班はコンピュータで活動を始める。 ・音声のファイルやスライドを作成する。 ・アニメーション効果を設定する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・班長を集めて話し合う内容を確認する。 ・班員を机ごとに集合させる。 ・話し合いの要点を確認する。 ・見る人の立場を考えて設定するように指示する。 ・机間指導, 個別指導を行う。 ・デモを行う班を決め, ファイルをサーバーに保存する。 |
| まとめ | <ul style="list-style-type: none"> ・できたスライドを保存し, 班員で確認し合う。 ・1つの班のスライドショーを鑑賞する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・サーバからファイルを呼びデモを行う。 ・上書き保存するように注意 ・次回の予告をする。 |

作品の一部 (パワーポイントのスライドより)



6.

3学期の柏樹タイム（共生とインターネット）

（1）目標

- ・体験的学習，外部講師，インターネットなどからの情報を収集・取捨選択し「障害をもつ子」との共生について自らの考えを築き上げる。
- ・「障害児をもつ子」との交流会や手紙，電子メールを通じて障害者との共生を体験的に考え，発信できるようにする。

（2）総合的学習としての平和町養護学校との交流会

過去4年間平和町養護学校との交流会を行ってきた。その中で毎年いくつかの改善を加えながら実施してきた。まだ，課題として残されていたこととして次のような点がある。

- ・2校の生徒同士による事前打ち合わせなどの活動が不十分だった。
- ・生徒は障害児バリアフリーの考えについて理解が不足している。
- ・交流会後の事後学習が不足している。

そこで今年度は共生というテーマのもとに障害児やバリアフリーについて理解を深めることを柏樹タイムの一環として学習することとした。その内容は外部講師や体験的な学習，インターネットによる検索，事後の活動としてお礼状やメールによる交流である。

（3）コンピュータの学習と活用

情報収集の手段や交流の手段としてインターネットの利用が考えられる。1年生のコンピュータのスキル学習として，インターネットについての簡単な理解とネチケット，インターネットによるホームページの検索，電子メールによる交流について学習することとした。それをもとに障害児についてインターネットで検索しその理解を深める。また，初めての経験として，電子メールを平和町養護学校の生徒たちに送り交流活動の第一歩としていきたい。

（4）学習計画

| | 題 材 | 内 容 | 日 時 |
|----|----------|---------------------|---------|
| 1 | 障害児について | 大学教授の講義 | 柏樹タイム |
| 2 | バリアフリー | バリアフリー体験車の実習 | 柏樹タイム |
| 3 | 養護学校の生徒 | 平和町養護学校教諭のお話 | 柏樹タイム |
| 4 | 介護体験 | 車いす介護の体験 | 柏樹タイム |
| 5 | ホームページ検索 | ホームページから情報を検索する。 | 柏樹タイム |
| 6 | 障害児 | インターネットで障害児の理解を深める。 | 柏樹タイム |
| 7 | 交流会に向けて | 学級の出し物の検討や練習 | 学級活動 |
| 8 | 交流会 | 養護学校の生徒と交流しよう。 | 2月5日（金） |
| 9 | 活動の振り返り | 養護学校の生徒にお礼状を出そう。 | 学級活動 |
| 10 | 電子メールの基本 | Winbiffの使い方を学ぼう。 | 柏樹タイム |
| 11 | ネチケット | ネチケットを守ろう。 | 柏樹タイム |
| 12 | 電子メールを送る | クラスの友達にメールを出そう。 | 柏樹タイム |
| 13 | 電子メールを送る | 先生にメールを出そう。 | 柏樹タイム |
| 14 | 電子メールを送る | 養護学校の生徒へ電子メールを送ろう。 | 柏樹タイム |

(5) 実際の活動

①外部講師の講演

大学の障害児教育の専門教授（本校校長）から専門的な内容について次のような項目について噛み砕いてお話していただいた。

「健康の概念、障害者の問題 障害の概念や分類（機能障害、能力障害、社会的不利）バリアフリー、ノーマライゼーション」

また、平和町養護学校の先生からは長年障害児と接してきた経験や障害児への思い、現在の平和町養護学校の生徒たちの様子などについてお話をお聞きした。

②バリアフリーと車椅子介護実習

石川県総合介護支援センターの先生方を招いてバリアフリー体験車や車椅子介護の体験実習を実施した。

*実習後の生徒の感想

障害者の身体があんなに不自由だと思っていなかった。この体験で少し障害のある方の気持ちがわかったような気がします。こんどある障害のある方とのふれあいを大切にしたいと思います。

普段経験できないことが経験できてすごくよかった。障害者の人たちは日常生活を過ごすのに苦労しているのだと思いました。

障害者の面倒を見るのはとても大変そうです。今まで「障害者っていやだな。」と思っていました。でも、今日のことですごく考えが変わった気がしました。

車椅子はたいへんです。乗る人も、押す人も。もっと練習したかったです。今度は障害のある人と接してみたいです。

これらの感想からもあまり障害者のこと理解していなかった生徒の理解が深まり、交流会へ向けて意欲づけにつながったように思える。



③インターネットの学習

1年生全員にメールアドレスを割り当てパスワードを設定した。ネットワークのネチケットの一つとして「アドレスとパスワードが一致しないとネットワークにアクセスできないことやメールの送受信ができないこと」「パスワードを他人に教えないこと」を理解することを狙った。更に次のようなことを学習した。

- ・インターネットについての基礎的な理解（ドメイン名，IPアドレス）
- ・インターネットによるホームページの検索と情報の取り込み
（ネットサーフィン，検索エンジンの利用）
- ・電子メールの特徴と仕組みとメールソフトの設定
- ・電子メールの受信や送信の方法と校内での練習
- ・ネチケットについて

電子メールを学習していくうちに外へ送信してみたいという意欲が高まり，その結果平和町養護学校の生徒たちに交流会での思い出や学校生活の様子を送ることで生きたメールの学習ができた。

④交流会

総務委員会（学級の会長，副会長で構成）が中心となって，活動の内容を考えたり，平和町養護学校に出向いて平和町養護学校の代表者と交流会について何度か話し合いを持った。その結果，文化交流，ふれあい交流，体育交流と3つの交流を行うことになった。

当日は歩いて平和町養護学校へ出向き，交流会に臨んだ。文化交流では各学校の合唱，合奏，シルエット劇など，今までの活動の成果を発表し合い，ふれあい交流では，本校の生徒が介護したり，お互いに体育交流の準備をしたりした。

体育交流では，グループごとに車椅子バスケット，カーリング，風船バレー，ゴロ卓球，カラオケ，お菓子作りに取り組んだ。

*交流会日程

2月5日（金）午前1時限～4限

1. 開会式 9時10分

2. 文化交流 9時15分～

シルエット劇（附属中1年4組） 「毒もみの好きな署長さん」

合奏 （平和町養護学校）

合唱 （附属中1年1組） 「太陽がくれた季節」

合唱 （附属中1年3組）

合奏 （平和町養護学校）

合奏 （附属中1年2組）

3. ふれあい交流 10時～

4. 体育交流など 10時30分～

車椅子バスケット（体育館） カーリング（養訓室） 風船バレー（中1教室）

ゴロ卓球（中2教室） カラオケ（中3教室） お菓子づくり（家庭室）

5. 閉会式 11時45分～

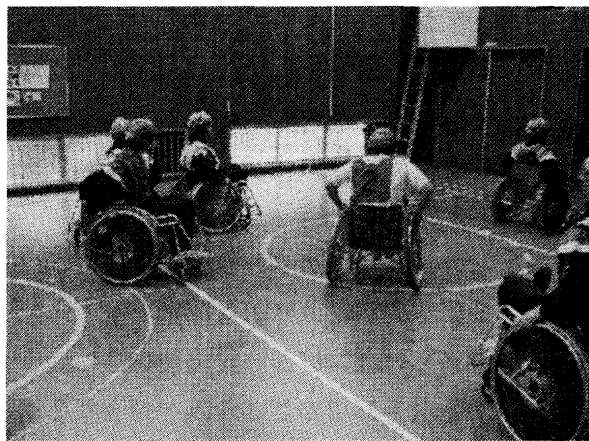
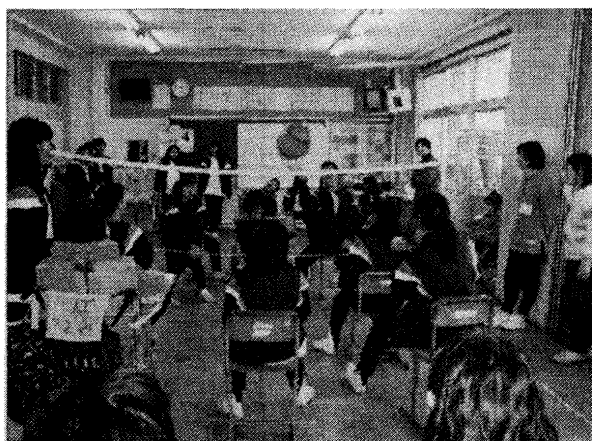
* 平和町養護学校の生徒への手紙から

はっきりいって最初はちょっと行きたくないという気持ちがありました。しかし、みんなとカラオケをしていくうちに何か僕たちよりも強い精神を持っているような気がしました。だってなにか障害を持っているのにあんなにいい笑顔ができるからです。そして、僕たちは君たちから学ぶこともありました。それは自分を素直に表現できることです。みんなは僕たちと違って何かを引きずって

僕たちは平和町養護学校の人たちと交流してとてもいい体験をしました。なぜかと言うと今まで僕たちは障害を持っている人との交流する機会が少ないために、どのような遊びや生活をしているのか分かりませんでした。けれども、ゴロ卓球、車椅子バスケットして障害の持っている人の遊びが分かりました。それと同時に努力しているんだなと感心しました。「あまり、努力しない僕は少しみ

交流会はすごく楽しかったです。前にお話は聞いていたけど、実際に一緒に話したり行動したり遊んだりしても本当に障害がある人って感じがなくて明るく楽しそうに見えました。今までは、障害のあの人って近寄りたがたい感じがしていたけれど、一緒に遊んで私の周りには友達と同じくらい楽しかったです。

僕は養護学校のみなさんの歌を聞いてとても感動しました。自分達で作曲したり、作詞したり、とてもいい曲だったし歌詞もとても感動しました。みんなの一生懸命歌う姿がとても印象的でした。今度行ったらそのときは交流会で歌っていた歌を僕に教えてください。作曲の仕方も教えてください。歌詞ももっとじっくり聞かせてください。みんなの気持ちが歌にそのままできていて気持ちがと



7. 成果と今後の課題

(1) 生徒のアンケート結果から

1. この1年間の柏樹タイムについて (152人中)

(1) 1年間を通じて柏樹タイムに興味をもって取り組みましたか。

- | | | | |
|-------------|-------|----------|-------|
| ①大変興味があった | (65人) | ②興味があった | (79人) |
| ③あまり興味がなかった | (8人) | ④興味がなかった | (0人) |

(2) 1年間を通じて柏樹タイムは楽しく活動できましたか。

- | | | | |
|-------------|-------|----------|-------|
| ①大変楽しかった | (71人) | ②楽しかった | (77人) |
| ③あまり楽しくなかった | (4人) | ④楽しくなかった | (0人) |

(3) 柏樹タイムで学習したことは、自分にとって有意義でしたか。

- | | | | |
|--------------|-------|-----------|-------|
| ①大変有意義 | (45人) | ②有意義 | (99人) |
| ③あまり有意義でなかった | (8人) | ④有意義でなかった | (0人) |

(4) 柏樹タイムでコンピュータを操作する力は伸びましたか。

- | | | | |
|------------|-------|---------|-------|
| ①大変伸びた | (52人) | ②伸びた | (85人) |
| ③あまり伸びなかった | (15人) | ④伸びなかった | (0人) |

(5) 次の活動の中で興味をもって活動できたことは何ですか。

- | | | | |
|--------------|-------|--------------|-------|
| ①ごたくどすクイズ作り | (93人) | ②インターネット・メール | (64人) |
| ③シルエット電子絵本作り | (50人) | ④平和町養護学校との交流 | (38人) |
| ⑤宮沢賢治作品紹介文作成 | (23人) | | |

(6) 柏樹タイムでどんな力が伸びたと思いますか。(複数可)

- | | | | |
|------------|--------|---------------|-------|
| ①コンピュータ操作力 | (121人) | ②ワープロで文章作成する力 | (82人) |
| ③情報の処理力 | (59人) | ④情報を調べる力 | (54人) |
| ⑤情報を選択する力 | (26人) | ⑥自己を表現する力 | (22人) |
| ⑦自分で決定する力 | (31人) | ⑧他者と交流する力 | (58人) |
| ⑨友人と協力する力 | (61人) | | |

2. 今後、コンピュータを使ってどんなことを行いたいですか。

- | | | | |
|--------------|-------|-----------|-------|
| ①インターネットの検索 | (81人) | ②メールによる交流 | (76人) |
| ③ホームページづくり | (73人) | ④レポート作成 | (57人) |
| ⑤デジタルカメラで写真集 | (43人) | ⑥クイズ作り | (42人) |

3. 2年生の柏樹タイムではどんなことに取り組んでみたいですか。

- | | |
|--------------------|-------|
| ①修学旅行の目的地について調べる活動 | (90人) |
| ②学級のホームページづくり | (81人) |
| ③外国との交流 | (75人) |
| ④外国ことを調べたり紹介する活動 | (65人) |
| ⑤環境問題に取り組む活動 | (56人) |
| ⑥新しいコンピュータの使い方 | (53人) |
| ⑦金沢や石川のことを調べ紹介する活動 | (50人) |
| ⑧養護学校や幼稚園などとの交流 | (24人) |

この結果から生徒はコンピュータを中心とした柏樹タイムを楽しく興味を持って活動し有意義だったと感じている。また、コンピュータを操作する力も伸びたと感じている。また、ワープロソフトで文章を作成する力、情報を調べたり処理したりする力が伸びたと答えている。コンピュータのスキル学習という目的は生徒の実感からは、かなり浸透しているように思える。更に、グループ活動や交流会などの活動を通じて友人と協力する力や他者と交流する力が伸びたと答えている。

今後はもっと新しいコンピュータの使い方やホームページの検索やメール、ホームページづくりに取り組みたいという意欲も見せている。

(2) 教師から見た成果

- ・ワープロソフト「ワード」とプレゼンテーションソフト「パワーポイント」を段階的、計画的に学習できた。また、生徒たちは意欲的に取り組み、ワードやパワーポイントなどのソフトをよく使いこなした。準備に教師間の連携が上手くいった。
- ・文化祭の取り組みとコンピュータをつなげることでうまくスキル習得が達成された。
- ・シルエット劇という作品をコンピュータを駆使して映像・音などを統合して電子絵本を作成する学習は総合的な学習のひとつのあり方と位置付けることができた。
- ・電子絵本を作成する学習を通じて生徒が楽しく、生き生きとした活動する姿も見られたし、班単位で生徒たちが活発に意見交換するなど協力して作品を作る姿も見られた。

(3) 今後の課題

- ・生徒たちのコンピュータを操作する力にはかなり能力差が生じた。できるだけ全員の生徒に浸透するように配慮していかなければならない。
- ・週1時間では十分に活動できなかった。そのために放課後にファイルの整理や遅れた生徒の活動の時間を取らざるを得なかった。
- ・自己の決定力、情報を選択する力が伸びたと答える生徒が少なかった。シルエット劇の作品を決める上で「なぜ宮沢賢治なのか。」という意味づけや必然性が弱かった。教師の思いと生徒の興味がかみ合うように考えていかなければならない。
- ・シルエット劇の題材の決定の際、生徒の自己決定力をどうとらえるのか。また、作品の内容面の質を求めるのか教師間で十分に議論する必要がある。
- ・生徒が電子メールのパスワードを忘れていたりするなどの問題が生じた場合、その生徒に対応できるように毎時間複数の教師で指導できる体制を整備する必要がある。