

Newsletter

JAPAN SOCIETY OF EDUCATIONAL INFORMATION

日本教育情報学会

NO.101 2003.1.31

〒158-8630 東京都世田谷区等々力 6-39-15 (学) 産業能率大学内 日本教育情報学会 運営本部事務局
 Tel: 03-3704-9168 Fax: 03-3704-9246 <http://www.soc.nii.ac.jp/jsei>
 (学協会情報発行サービスのドメイン名移行に伴い、URLが変更になっております。「nacsis.」「nii.」)

日本教育情報学会 第19回年会 8月9日(土)・10日(日)大阪で開催

政府のミレニアム・プロジェクトにより、2000年にすべての学校がインターネットにつながり、2003年には校内LANが設置され、2005年には、すべての教室からインターネットにアクセスできるという教育環境が実現されます。しかしながら、こうしたハードウェアの発展に対して、そのような設備をいかに教育に活かすかという広い意味でのソフトウェアは、まだまだはっきりしていません。2003年の日本教育情報学会の第19回年会は、こうした状況に対応して、進んだ教育環境をいかにして活用するかに焦点を当てて、「ブロードバンド時代の学校教育」について考えようと思います。

このためシンポジウムでは、コンピュータを学校教育に活かしている先進事例を紹介し、それについての質疑応答をおこないます。どうぞ、ふるってご参加ください。

(発表の申込方法は、次号でお知らせします。なお、書式は昨年に準拠する予定です)

日時 2003年8月9日(土)、10日(日)

会場 大阪学院大学

〒564-8511大阪府吹田市岸部南二丁目3番1号

Tel (06)6381-8434 (代表) URL www.osaka-gu.ac.jp

JR「岸辺」駅(新大阪駅から8分)または阪急「正雀」駅(梅田駅から22分)から徒歩5分

発表項目【シンポジウム】「ブロードバンド時代の学校教育」

(予定)【課題研究】○校内ネットワークの活用・情報共有 ○情報教育と総合的な学習

○e-ラーニング

○地域教育センターの役割

【一般研究】○情報教育 ○情報教材の開発 ○教育実践

○遠隔教育 ○総合的な学習とブロードバンド ○システム開発・活用

参加費 3,000円 資料代 3,000円 懇親会費 4,000円

スケジュール（予定）

8月9日（土） 1日目		8月10日（日） 2日目	
9:30 10:00～12:00	受付開始 シンポジウム 「ブロードバンド時代の学校教育」	9:30 10:00～12:00	受付開始 [午前の部] 課題研究発表 一般研究発表
12:00～13:00	昼食・休憩 (理事会・評議員会)	12:00～13:00	昼食・休憩
13:00～14:00	総会・学会賞表彰式	13:00～17:00	[午後の部] 課題研究発表 一般研究発表
14:00～17:00	[午後の部] 課題研究発表 一般研究発表		
18:00～	懇親会		

「教育の情報化」についての研究会 開催報告

堀口秀嗣（研究会世話人）

新年早々の土曜日、1月11日に国立教育政策研究所目黒庁舎で、学会主催の研究会が開催された。主旨としては、年に1回の年会だけでなく喫緊の課題について意見交換したり情報が得られる場が欲しいという要望と、学会の活動の良さを理解してもらって会員獲得につながる場になることを期待して企画した。特に年会のミニ版にならぬように、できるだけ参加していただく形式ということで、議論や意見交換に十分な時間が取れるラウンドテーブルディスカッション方式で議論を行った。これは、参加者全員がテーブルについて、順番にテーマに関連したことについて意見を述べたり、情報提供したり、質問したりする。発言内容に関連した意見が途中で何度もはさまるが、それを繰り返して議論を進めていく。最初に15～20分間で話題提供者がテーマに関連した内容について、プレゼンテーションを行い、60分間討論する形式で行った。テーマは以下の3つ。

- (1) 近未来教室環境とコンテンツ 話題提供者：西田光昭（柏市立土南部小学校）
- (2) 体系的な情報教育の実施と評価 話題提供者：加藤直樹（岐阜大学）
- (3) 情報の共有化と学習ツール 話題提供者：貞本 勉（光村図書出版株式会社）

当日は50名の参加があり、3つの会議室に分かれて各テーブルとも20人弱の人数で、約5時間にわたって熱い議論が展開された。木田会長もテーブルについていただき、参加者の一人として議論に加わっていただいた。各テーブルでは記録を担当してくれた小西正英氏、工藤哲士氏、小松広宣氏が膨大な発言記録をテキストファイルで残してくれた。1つのテーブルでの議論だけでなく、全体でどういう議論があったかが振り返られることでとても有効だった。記して3人に感謝します。

テーマ1「近未来教室環境とコンテンツ」では西田氏がミレニアムプロジェクト「教育の情報化」から各学級の授業でコンピュータを活用できるノートパソコンや無線による校内LANについて紹介し、具体的にどのような授業が行われているかを教科別に紹介。また、学びの効率化の視点も説明された。これに対して、明るい小型のプロジェクトが欲しいとか、むしろパッ

ク投影でないとダメというような議論もあり 現在の教室サイズ 配置での難しさが語られた。PDA, 携帯電話型端末なども要望された。また, ハード先行でなく活用重視で日常化が必要なこと, 技術やソフトの使い方などに偏っている研修の在り方, その場では時間的にも機能的にもアクセスできないコンテンツの状況, 活用を進めると著作権に抵触してしまう現実, 女性が少ない研修会や実践授業など, 現場や大学からの問題点も語られた。もっと積極的にコンテンツを使いながら著作権問題を明確にしていくことも提案された。現在の多くのオンラインコンテンツはディスプレイ上の利用を想定しており, プロジェクタ提示用にデザインされていないという指摘もあった。

テーマ2「体系的な情報教育の実施と評価」では, 加藤氏が情報活用能力や主体的学習の道具としてのICTについて解説。学習資料(テキスト)や年間カリキュラムなどについて紹介した。また, キーボードの指導が必要か否かが問いかげられた。司会はこれから高校卒業までに10年間体系的に行われる情報教育で, どういう人間像が産み出されていくべきなのか, それを基本に置いて情報教育に取り組む必要性を強調。課題解決と主体的学習では, 加藤氏が情報教育と総合的学習がかみ合って課題解決が成立すると補足。参加者から高等学校の教科「情報」を核とした情報教育や総合的な学習との区別を明確にするためには, 活用中心と言うよりは, 学ぶべき内容をもっと焦点化する必要があるのではないかという提言もされた。タッチタイピングに関しては大学で演習でやるのが少なくなっている現実と, 小学校2年生で行っている学校もあることが紹介された。企業ではコンピュータリテラシーの研修はしていないという話であった。入力方法が多様化している現実を注視しながらも, 現段階ではタイピング指導は必要との声が多くあった。

テーマ3「情報の共有化と学習用ツール」で貞本氏は教育改革と関連づけて, 教育界と家庭や地域の厳しい目, 期待する目を強調。自己中心的な子どもたちとなっているという結果から, 授業体制をどうとるか, 学校の説明責任や教師や授業の評価など明確にし, それに応えていくために知の共有としてのナレッジマネジメントの必要性を強調。今はその場で消えていってしまう知識, 技能, 判断, ノウハウ, 人物など様々な情報のDBを構築することを提案した。学校の学習と家庭学習を連携させながら明確に区別していく岐阜大附属中学校の例を紹介して, 学校の学びを変えることを提案。話題はe-Learningに展開し, 予習や休んだときの学びの補償などの有効性が参加者からも述べられた。その時のWEBコンテンツの配色や表現やレイアウトなど, 話題は多岐にわたった。そういう活用を展開するためにも, 教員1人に1台や児童生徒一人一人が持つパーソナルアイテムとしてのPCがほしいという意見もあった。先生のデジタルコミュニケーション力と同時に, コラボレーション力も必要という意見も述べられた。学習ツールに関する議論は少なかったが, 学校用グループウェアやデジタルポートフォリオなどの入手が可能であることが紹介された。

最後に全員が一堂に会した全体会で, 各グループの議論の概要が紹介されたのち, 今回のような研究会の有効性について参加者, 話題提供者, 司会者から意見が述べられた。テーマ3つは多すぎる, 話題提供者が同じことを3回も話すのは大変, 話題提供者は他のテーマの議論にかかわれないなど, いくつか改善の視点も意見が出された。今後このような研究会の開催を希望するかどうかと, どういう形式が良いかについて挙手を願ったところ, (1)開催を希望するか否かについては全員が開催を希望, (2)開催の形式については, 「今回のような討論型」

36人、「ワークショップ型」0人、「討論とワークショップの組み合わせ」6人と、多くの参加者が討論できることを望んでいることが明らかになった。

今回の研究会開催の成功を受けて、今後、研究会の持ち方や方法など、早急に具体的に検討することが必要であると感じた。

第34回国際シミュレーション&ゲーミング学会大会 (ISAGA2003) のご案内

国際シミュレーション&ゲーミング学会 (International Simulation and Gaming Association, ISAGA) は毎年、シミュレーションおよびゲーミング研究の成果を共有するとともに、研究者、教育実践家、実務家の世界的交流を目的として世界各地で大会を開催しています。2003年の大会は、日本学術会議と日本シミュレーション&ゲーミング学会 (Japan Association of Simulation and Gaming, JASAG) がホストとなり開催されますので、ご案内いたします。(日本教育情報学会も後援学会になっております)

(1) テーマ 「シミュレーション&ゲーミングの社会的貢献と責任」

(2) この学会が扱う研究領域

シミュレーション&ゲーミングないしそれに関連するあらゆる領域の研究。例えば、意思決定、政策研究、社会計画、教育と学習、経験学習の実践と理論、葛藤解決、社会問題に対する計量的アプローチ、エージェント・ベースト・シミュレーション、進化と社会、開発研究、コミュニケーション、ビジネスと組織、仮想チームワーク、知識管理、ゲーム・デザイン、エンターテインメントなどの領域。

(3) 開催日 2003年8月25日(月)~8月29日(金)

(4) 場 所 かずさアカデミアパーク(千葉県木更津市) <http://www.kap.co.jp/>
Tel 0438-20-5555 Fax 0438-20-5139

(5) 言 語 英語。基調セッションは、同時通訳によって日本語も使われます。

(6) 参加費 会員：3万円 非会員：4万円 シニア：2万円 学生：1万円 一日のみ参加：1万円
(日本教育情報学会はISAGA2003の後援学会であるため、本学会会員は会員扱いになります)

(7) 論文発表

英文のサマリー(350ワード以下)を論文のタイトル、著者名、所属、住所、電子メールアドレス、電話番号、Fax番号とともに電子メールで送付。

締 切：2003年4月1日 送り先：secretary@isaga2003.org

論文発表の採択通知 5月1日まで 最終原稿提出締切り 6月1日まで

(セッション企画申込みは2月1日締切りです)

最終原稿は、5000ワードを超えないもので、著者名、所属、連絡先の記入が必要です。フォームについては、ウェブページから入手。ISAGA2003の1年後、国際的に著名な出版社からハードカバーの図書として論文集を刊行する予定。そのため、ISAGA2003の後、論文を修正していただき2003年10月20日までに再提出していただきます。

賞 6月1日までに提出された最終原稿に基づき、優れた論文にはISAGA本部の委員会による審査を経て賞が与えられます。

(8) 詳細はISAGA2003のURLをご参照ください <http://www.isaga2003.org/>

連絡先：ISAGA2003組織委員会

〒223-0062 神奈川県横浜市港北区日吉本町 1-4-24 科学技術融合振興財団 (FOST) 内

Tel: (045)562-5447 Fax: (045)562-6132 Email: secretary@jasag.org

URL: <http://www.gamism.com/~jasag/secretary/>