

## ◆経済産業大臣賞◆

〈学校教育部門〉

## 「世界の子どもたちと共につくるオンライン・コミュニティ」

Team e-village

〒708-1112 岡山県津山市近長259-2 e-village事務局

## ■実践事例報告の概要

世界の子どもたちが参加できる学びの場を構築するために、教育コミュニティ「e-village」を設立した。日本の子どもたちや、英語を母国語としない国の子どもたちの参加を可能にする方法を研究・実践している。オンラインページクリエーターを開発し、子どもや初心者でも簡単に情報を発信することができる。過去5年間に42か国が参加し、自然・文化を中心とした情報（ホームページ）3,000件が集まった。その成果についてまとめた。

## 実践のねらい

世界の子どもたちが参加できる学びの場（①自然や社会を探求・表現・交流する学習や情報の活用法を学ぶ ②世界の子どもたちと共同・創造する態度を学ぶ ③さまざまなテーマで交流し、地域の独自性と世界の多様性や世界の価値観を学ぶ）を構築するために、日本が中心となり、世界6か国の教育関係者および市民が集まり、2001年に国際教育コミュニティ「e-village」を設立した。そして、日本の子どもたちや、英語を母国語としない国の子どもたちの参加を可能にする方法や技術を研究・実践している。

## 特徴・工夫・努力した点

- (1) 子どもや初心者がインターネットを使って簡単に情報発信ができる技術を研究し、県内のソフト会社と共同で「OnlinePageCreator」を開発した。
- (2) 英語を母国語としない国を含め、世界各国からの参加を進めるためには、言葉の壁を低くする必要がある。そこで、絵や写真を多用して交流する方法の研究と実践をすすめた。
- (3) テーマを決めて、気軽に楽しく参加できるプロジェクトの企画と運営を行っている。
- (4) 日本の場合には、地域での子どもたちの体験的な活動と「e-village」上のプロジェクトとを

リンクさせる学習を研究している。

## 実践内容

- (1) コミュニティ「e-village」は日本にウェブサーバーを置き、外国と日本の6か国の教育関係者がコーディネーターとして共同で企画・運営をしている。コーディネーターの役割はプロジェクトの企画・運営についてメールで協議をし、参加者への支援や交流相手との連絡調整を行う。コーディネーターが核になり、参加者が加わって、ネットワークが成立している。

- コミュニティには世界中から誰でも参加登録をすることができる。参加者はプロジェクトを選んで参加し、そのテーマに沿って子どもたちと活動を行い、その様子や結果などを「OnlinePageCreator」を使ってコミュニティに送り、ホームページに公開して情報を共有する。
- (2) 誰でも簡単にホームページを作成することができ、送られてきた情報を管理するシステムとして「OnlinePageCreator」を1999年に開発し、試行しながら改良を加えてきた。このシステムは世界各地のブラウザから使うことができ、画像や英文テキストを書いたページを追加・編集することができる。ページ作成モードは初級・中級・上級とあり、子どもや初心者も上級者も使用できる。さらに、初心者でも音声や動画も簡単に追加することができる。

(3) 実施したプロジェクトのタイトルは「ポリゴンプロジェクト (1998年)」、「地球カレンダー (1999年)」、「グッバイ20th ハロー21st (2000年)」、「アースインモーション (2001年～2002年)」であるが、これらの中に多くの小テーマのプロジェクトが企画されてきた。特に、「水」「木」「ゴミ」「コミュニティ探検」プロジェクトは地域の独自性や世界の多様性、各国の生活様式の違いを反映させながら、子どもたちが世界共通の課題として共同学習を行う意義があるテーマであった。

## 実践結果

過去5年間に42か国、110団体および個人が参加している。これまでにホームページとして約3,500件、画像数1万2,000点(300の音声・動画を含む)の情報が集まっている。参加は小学校の学級単位を中心に民間教育団体、家族および個人と、さまざまである。日本からは15団体が参加しており、アメリカ25、オーストラリア10、ニュージーランド4などになっている。情報の発信数では日本が全体の3分の1を占め、プロジェクトの運営上も重要な役割を果たしてきた。蓄積された2,000件の情報について掲載時期や国別の分析を行った。世界の学校の学期制が異なることから、情報の掲載のピーク月に日本と外国とでは違いがある。このことから、プロジェクトでの交流を5～6月、10月、2月頃実施する年間3ステージ制の確立をめざす。そして、プロジェクトをリードしていくことで交流がより活性化されると考える。

これまでに60以上のテーマでプロジェクトを実施してきた。これらを子どもの活動形態で類別すると、活動紹介型・地域調査型・資料収集型・作品創作型・個人嗜好型の5種類に分けることができる。気軽に参加できる要素としては、①短期間で事前準備を必要としないもの、②参加者の都合でいつでも参加できるもの、③活動の範囲が学校や家庭に絞られるもの、④作品の紹介を中心に言葉の少ないもの、⑤子どもの興味や関心をもとにしたもの、であることがあげられる。

「OnlinePageCreator」は参加者からの感想や評

価をもとに、今までに何度かシステムの改良をしてきている。外国のコーディネーターからはシステムに対して高い評価を得ており、このシステムを使用することで小学生や大人の初心者でも簡単に情報を発信することが可能である。

2002年の「水プロジェクト」では、日本の小学校で展開した総合的な学習「水の学習」の一環で、世界の子どもたちに共同で学習することを提案し、9か国で交流を進めた。子どもたちは情報の収集から発信の過程で、情報を活用するために必要な技術や態度を学び、情報活用能力を育てる場となった。

## 考察 (今後の課題)

コミュニティ構築の実践から次の成果があった。

①日本の子どもたちの活動が多くのプロジェクトで中心的な役割を果たし、活性化させることができた。②英語を母国語としない国やマイノリティからの参加が着実に増えている。③コミュニティ上の技術や工夫は外国の多くの教師から支持されている。これらのことから、コミュニティ設立という当初の目的は成果をあげることができたと思われる。

しかし、日本からの参加数はあまり増加していない。共通語が英語のために日本の子どもたちには制約があり、指導者も翻訳の時間の確保などの問題から参加しにくい実態がある。より多くの日本の子どもたちを参加させるためには、日本語による活動を可能にするコミュニティのシステム作りと、コミュニティへの参加支援体制を整備する必要がある。これを実現することで、日本の子どもたちの参加意欲を高め、気軽にタイムリーな交流が可能となる。

また、コミュニティに蓄積された情報資料も十分に活用されていない。これらの情報を有効に活用できるデータベースシステムを整備する必要がある。これらを整備し、豊富な実践事例などの情報を提供することで、今後は日本の子どもたちと世界の子どもたちをつなぐ入門的な役割を果たす拠点となるように、コミュニティ「e-village」を発展させたい。