

コミュニケーション能力を育てるインターネット利用 Making Use of Internet to Training Communication Ability

梅津 健志

Takeshi Umezu

Takeshi.Umezu@kiu.ne.jp

(柏市立中原小学校)

要約： 本実践はインターネットを利用した国語科の学習である。

豊かなコミュニケーションを行うために必要な言葉の力を、ゲーム感覚で学ばせていく実践である。

相手を意識した情報発信(言葉)に関して、を中学生と小学生の子どもたちが、それぞれの学年に応じたねらいを持ちつつ、共に活動する中で学んだ実践である。

キーワード： ネットワーク,教育,国語

1. 研究のねらい

中央教育審議会の答申・教育課程審議会の中間まとめの中では、新しい教育の流れが明らかになってきている。教室で学習する子どもの中には、興味・関心、学習への態度など様々な点で新しい価値観を持った子どもが増えてきている。

現在の子供達の日常会話やコミュニケーションの状況をみていると大変不安に思う場面が多い。感情がすべてに優先する子ども、深いコミュニケーションをできるだけ避けようとする子ども、相互の意思の交流が自分中心に回っていないと気が済まない子ども、問題が起きてその状況をただ時間の過ぎるまで待っている子ども等、とてもコミュニケーションをしているとは言い難い状況が生まれている。

「新しい酒は新しい革袋に」の諺通り、授業そのものも、子ども達をはじめとする社会の変化に対応して、新しくしていかなければならない時が来ているのだろう。

このような状況の中、国語科においては、コミュニケーション能力を育てることを中心にした意図的・計画的な授業の必要性が高まっていると考える。自分の考えや意見が正しいか否かを明らかにする学習ではなく、学習者同士が関わり合い、他者との違いの中に自分の考え方の捉え直しをしたり、話し合いから新たなものを創り出す学習が、今まで以上に大切にされ、学習の中心に据えられることが求められている。

そこで、近年、急速な発達を遂げているものにインターネットに注目をしてみた。

インターネットを利用した話し合いが誰で

も日常的に行える状態は近い未来に実現できる。これから生きる子ども達は、このネットワークを利用し、我々よりも遥かに多くの人々とコミュニケーションを行っていただく。

紙・文字・声という従来型のメディアだけでなく、インターネットというメディアにのせて、コミュニケーションはさらに活性化するであろう。

インターネットを利用することにより、遠く離れた子ども達同士の双方向のやりとりが成立する。

そこで私たちは、学習の中でインターネットを利用し遠く離れた

相手と共同学習をすることは、相手とだけではなく、学級内の子ども達同士、さらに自己の内部におけるコミュニケーションとその能力をも深める役割も持つのではないかという仮説を持った。

つまり、インターネットは子ども達の外部と内部の両面にコミュニケーションを引き起こすメディアとなると考えたのである。

インターネットの利用は、強い相手意識を学習者に持たせる。

それは、インターネットの向こう側で情報を受信してくれる相手の存在が明確だからである。しかし、相手がどのような存在であるか(人物像等)は明確ではない。

このことが、学級内の子ども達同士、自己内対話といったコミュニケーションを生み出す要因になっているのではないかと考えた。

本実践では、国語科の学習にインターネットを利用することにより、双方の学級の子供達に、強い相手意識を持った活動(話し合いが中心)が生じさせる。その活動自体が、

ネットワークを利用したコミュニケーションのための言葉の力を育てることになると考え、子ども達の活動にどのような変化が現れるかを、実践を通して検証することをねらいとして取り組んだ。

2. 実践バーチャル宝探しゲーム

(1) ねらい

ア 学習の場として

子どもたちが主体的に取り組むたくなり、学習活動そのものが楽しいものであること。

(小学生と中学生の双方が、「目的意識」を明確にもって取り組めるものが望ましいと考えた。)

電子メール機能を中心に活用し、言葉でやりとりできるようにすること。

(電子メールは顔の見えない相手と文字だけでやりとりする活動である。子どもたちが相手をどうイメージするか、相手の反応にどう応答するかという活動を通して、スムーズなコミュニケーションを行う言葉の力が育つと考えたからである。)

イ 情報活用能力を育てる国語科として

伝えたい内容を要領よくまとめること。相手によって説明の仕方を工夫したり、相手の人が読んでわかってくれるように工夫したりすること。

コミュニケーションの環境を整えるように言葉を工夫して使用すること。

<自分たちにとってプラスの返事が来るようにしたり、相手の考えを予想して相手が気づくように言葉を投げかけたりすること。>

(2) 実践の概要

お茶の水附属中の生徒がホームページ上で「宝探しゲームをしませんか」と誘い、それに対して中原小の児童が応え、中学校の中に隠された宝物をホームページ上で探しに行く仕組みとした。

小学生と中学生のやりとりは、インターネットのwwwとメール機能を利用して行った。

ゲーム(学習)は、やりとりに慣れるため、小学校から中学校までの経路説明から始まった。

中学校にたどり着くまでに、3回から4回

のやりとりが繰り返された。

中学校到着後は、小学生から中学生に質問し、その回答を元に宝物の場所を推理し、「どの教室のどこに宝物がある」と当てていくのである。

宝物にたどりつくまでに、6回から7回のやりとりが行われた。

やりとりは、次のように行った。

小学生は、電子メールの文章で中学生に対して質問・説明をし、中学生はホームページの機能(WWW)を利用して、文章・図・写真等で小学生に回答するようにした。

小学生側は6グループ35名、中学生側はそれぞれのグループを2・3名で担当した。

小学生側のグループ同士は、ゲームに関しての情報交換はいっさい行わないことをルールとした。

実践の概要は、図1に示す。

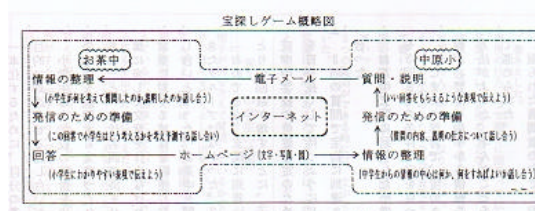


図1 実践概要

(3) 学習の流れと子ども達の様子

ア 中学生が第一問を出すまで

中学生達の最初の話し合いで、ゲーム中のやりとりを小学生に慣れてもらうため、中学までの経路説明を課題とした。

また、ゲーム自体は双方の子ども達が日頃親しんでいるTVゲームのロールプレイングゲームをイメージして行うこととした。

イ 第1問は小学生に身近な資料を活用させた

中学生からの課題は、小学校の最寄り駅から中学校最寄り駅までの交通機関、交通費を電子メールで伝えることであった。

中学生からの誘いを受けた小学生は、校内を(特に図書室と職員室・事務室)巡り、次のような資料を集めた。

(・時刻表・パソコンソフト駅すぱあと・中学校受験案内・東京都道路地図・首都圏鉄道路線図)

それぞれのグループが集めた資料をもとに、中学校の位置を探し、最寄りとなる駅を見つけ、中学生にわかりやすい電子メール

になるように表現方法を話し合った。

子ども達が表現方法として取り上げたものは、文章が2グループ、箇条書きが3グループ、単語と記号の羅列が1グループであった。

小学生からの回答が届くまでの間、中学生側は第2問の設定について話し合った。

第2問は、大学正門の写真を見せ、「あなたはどうしますか。」という質問となった。

ウ 第2問は小学生に自分たちの言葉を見つめ直させた

中学生が用意した正門の写真を見た小学生は、話し合いもほとんど行わず、「交番の人(守衛)に聞く、学生に聞く」という回答を送った。中学生からは、聞く内容を詳しくしなければならない旨の回答があった。

そこで、小学生達は自分達の言葉が、内容を的確に相手に伝えていないことに気づいた。守衛さんに何を尋ねれば、自分たちが中学校までたどりつくことができるか話し合った。

教師も話し合いの中に参加し、子ども達に実際にやりとりをさせながら、最もよい尋ね方を話し合わせた。

その間中学生は、小学生を大学正門から中学校玄関まで、どのように誘導するかを話し合っていた。

話し合いの結果中学生は、実際に守衛所へ行き、予想される小学生の質問を守衛さんに尋ね、守衛さんの反応を取材した。

その結果、大学構内図と正門から中学校までの道程を、訪問者の目線でデジタルカメラで撮影し、ホームページで小学生に知らせる準備をした。

全体(大学構内図)と部分の情報(デジタルカメラの画像)を組み合わせることによって、目的が達成できるようにしたのである。

この課題は、小学生のグループに活発な話し合いを生んだ。

構内図のどの建物が中学校なのか、道程をたどる9枚の写真から読みとる。一人一人の読みとりは様々であり、それらを一本化するために、自分の考えと相手の考えを比較しながら目的に到達させる話し合いが行われた。

小学生は中学校の校舎を決定した後、正門から中学校までの道程を説明する文章づくりに入った。

日頃「ここ、あそこ、あれ」という代名

詞で済ませている部分を、相手にわかる言葉に表して文章を作らなければならなかった。

このことは、メンバー一人一人の言葉に対する感性を駆使しながら、文章を完成させていく話し合いとなった。

お茶の水附属中玄関まで、一度のやりとりで到着できたグループはなかった。

2回、3回とやりとりを繰り返し「おめでとう!玄関に到着」のメッセージをもらった。

やりとりの回数が増すごとに、子ども達のやる気は増し、文章作成や中学校の位置確定のための話し合いは真剣になり、返事を首を長くして待つようになった。

エ 3回の質問で宝物に到達させるために中学生は真剣に話し合った

お茶の水附属中玄関に到着した小学生は、1回に3問の質問、それを3回までの条件で宝を見つけ出さなければならぬ条件を出された。

ここまでの学習で、宝のありかを見つけ出すにはどんな情報が必要か、相手から情報を引き出すには、どのような記述方法がよいかを学んだ。

このことを生かしながら、話し合いを中心にしたゲーム(学習)が進められた。

限られた質問数の中で、相手から効果的に情報を引き出すための文章表現として、表1のような、構造的な質問もあった。

中学生側は質問内容から小学生側の考えを話し合いで予測していった。次にどんな質問が来るといふ点まで話し合い、回答を行った。

宝へのイメージアプローチが十分でないといふ予測したグループには、ヒントを出すということも行われた。

表1 質問例

二回目の質問です。 1、社会科室と被服室と LL 室の部屋に宝はありますか 2、社会科室と被服室のどちらかの部屋に宝はありますか 3、被服室と LL 室の中に宝はありますか。この中にあるかどうか教えてください。さようなら。
--

(4) 子ども達の感想

小学生側・中学生側にそれぞれの問題を解決するための話し合いが必然的に生まれた。

相手にどう情報を流そうか、相手からどう情報を引き出そうかという相反する目的はあるが、良きコミュニケーションをしようとするために行われた話し合いである。

この話し合いは、子ども達に、相手との関わりの中で言葉を使おうとする態度を引き出した。

学習後、子ども達は表2と3に示すような学習感想を出した。

表2 小学生の感想

- ・相手は自分達より年上だし、中学生がいやな風に思わないように敬語やていねいな言葉に注意した。
- ・何を要求しているのかをはっきりさせるために、文をなるべく具体的に書きました。
- ・相手はもし自分だったら、こんな風を書いてあるといいなと考えて書きました。
- ・～で～のという所は、自分ではよくわからないので、相談しながら注意して書きました。
- ・表現の仕方一つで相手に間違っって伝わってしまうかもしれないから、文章、言葉づかい、表現の仕方など、すべてに気を付けるようにしました。特に注意したのは相手に正しく伝わる表現の仕方。
- ・お茶中の人と仲良しになり、ちょっと答えづらい質問もやってもらえるように、お茶中の人たちの文章表現をまねしながら、おもしろい表現を使って書いた。
- ・宝の場所を見つけるために、関係のある事だけを一生懸命に一文にしぼっていった。
- ・3つの質問ができる時には、文中でなぜそのようなことが聞きたいかを書いた。
- ・言葉に意味があるということは、言葉を選んで話すことで、言葉を選ぶことは相手の気持ちを考えることだと思った。

表3 中学生の感想

- ・相手が何を考えて質問しているかをしっかりと考え、それに対して自分なりの考えを答えとして出せた。
- ・答えをどうすれば、相手を納得させ、相手を考えさせられるか苦労した。
- ・相手が何を考えているのか、何が知りた

- いいの、どのくらいのレベルで考えているか、簡単に答えがわかってはつまらないから、相手のレベルにあう答えを出すために考えた。
- ・相手にわかりやすく答えを伝えるために、今回は写真を使った。
 - ・相手の考えを理解して、それに合ったように答える力がついたと思う。
 - ・答える側も質問する側も、自然に協力しあってみんな考えていたような気がする。相手もみんなで話し合っって決めたのだろうと思った。
 - ・自分が答えていて、こういう質問をすればいいのにと考えたことがある。

3. 実践から明らかになったこと

インターネットを利用することにより、外部とのやりとりが必然的に生まれた。

この外部とのやりとりという設定は、学習者に自ら学ぶ態度と意欲を引き出す要因となった。

つまり、インターネットというメディアが機能し、次のような活動を引き出したのである。

- ・学級内の子ども達同士のグループ内に、必然性をもった、活発な話し合い。
- ・コミュニケーションの相手の考えや、相手から発せられた言葉の意味を積極的に理解しようとする。

インターネットの利用により、このような活動が引き出されたのは、インターネットは相手の人間像がつかみにくい場であるという特性からであろう。

外部とやりとりをする中で表現力を身につけさせる学習活動は、子ども達自信が自分の言語活動を自己評価をしながら進める活動に結びついていったのである。

つまり、自分たちの発信する言葉や内容がよいかどうかを、常に問い直す活動が生まれたのである。

その活動は、グループ内の話し合いの活発化という形で現れた。身近な友だちとやりとりをしながら確かめることは、ネットの向こう側の人とのコミュニケーションの事前検証として存在することがわかった。

4. 実践後の理論研究と今後の課題

W・S・ハウエルと久米昭元は『感性のコミュニケーション』（大修館書店 1992）において、コミュニケーションのプロセスを図2のようにとらえ、「両者は互いに相手のメッセージが送られてきた瞬間、自己の内部でモノログを行い、相手にメッセージを送り出し、それが相手にどう受け取られるかについて、再びモノログしながら、相手の次の反応を待つのである。」と指摘する。

このモノログは実際に外から見えない。

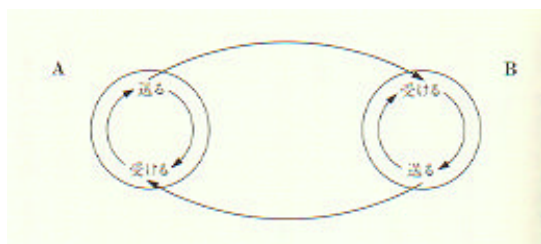


図2 モノログのモデル

しかし、コミュニケーションのサイクルの中で、この内なるモノログの部分を意識的に外に見える形にすることで、単に発信し、受信するだけでなく、コミュニケーションのあり方を学習者に意識させることになるだろう。

すなわち、「双方が送り手と同時に受け手となり、互いに影響を及ぼし合って、共同作業をなしとげていくコミュニケーション」のあり方を、子ども達が体験的に学んでいけるのではないだろうか。

今回の宝探しゲームで言えば、中原小の児童グループ、お茶の水の生徒グループをそれぞれ他者とするコミュニケーションととらえる。

すると、発信したと同時に、相手はどう受け止めるだろうか、あれこれと考えながら待つ。また、相手からのメッセージを受け取ると、次の発信をする前に相手への言葉をグループ内でチェックしたり、反応を予想しながら発信内容を考えたりする行動が生まれる。このことは、ちょうど自己内モノログにあたる。

つまり、一対一のコミュニケーションのプロセスを、集団同士の形で擬似的にたどりながら、結果的にコミュニケーションのあり方を学習していることにならないだろうか。

そして、この擬似的モノログは教師には見える。

そこに、指導・支援の手だてがとれるのである。

また、他者の役割を担う存在がはっきりと外なるものであるほど、擬似体験も明確なものになると予想される。

ここに、同じ校内の他者ではなく、インターネットを介した他者である必要性がある。

なお、同書ではコミュニケーションを「自分と相手との間で協力して作り上げるジョイントベンチャーである」ととらえ、次の特性をあげている。

相互作用的・相互依存的である。

継続性・進行性のものである。

自由で対等な関係

構築することも壊すことも可能

繰り返しも取り消しも不可能

本実践は計画段階より、C S C W (computer supported cooperative work) の考えを取り入れようとしたものであったが、対人コミュニケーションの本質はジョイントベンチャーであるとする両氏の理論は、今後のインターネットを利用した共同学習、創造活動の研究的実践を進めていく上からも大いに関心のあるところである。