

琉球大学学術リポジトリ

クエスト型総合的な学習の実践と評価
ー「アイランド・クエスト in 沖縄 &
屋久島」を通してー

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学教育学部附属教育実践総合センター 公開日: 2008-11-10 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 米盛, 徳市, Yonemori, Tokuichi メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/20.500.12000/7828

クエスト型総合的な学習の実践と評価 —「アイランド・クエスト in 沖縄&屋久島」を通して—

米 盛 徳 市*

Study Report of "Island Quest in Okinawa & Yakushima"

YONEMORI Tokuichi

「アイランド・クエストin沖縄&屋久島」(平成12年5月25日～6月2日)は、米国の探検家を含めた日米合同探訪チーム11人が沖縄・屋久島を探訪し、インターネットを通じ、学校や家庭にいる子供たちとの双方向交流によるクエスト型学習プロジェクトである。本稿では、プロジェクトに参加した琉球大学教育学部学生の感想・評価を集録し、2002年から始まる「総合的な学習」の視点から論じた。

1 はじめに

子ども参加型の「アイランド・クエストin沖縄&屋久島」¹⁾は、小中高生を対象としたインターネットによるクエスト型学習プログラムで、沖縄と屋久島を舞台に全国規模で平成12年5月25日～6月2日の9日間開催された。インターネットのネットワーク性、インタラクティブ性、リアルタイム性を最大限に生かした交流学習型の大規模プロジェクトである。

このプロジェクトにはそれぞれ個性的な8人の米国プロ探検家(生物学, 考古学, 人類学, 科学技術, 写真/ビデオなど各分野の専門家)を含めた日米合同探検家チーム11人²⁾が沖縄及び屋久島を探訪し、ネットを通じて、学校や家庭にいる子供たちとの双方向の交流を実現する。本メンバーは、マヤ文明クエスト, 中南米クエスト, アフリカクエスト, ガラバゴスクエスト, ヨーロッパ～アジア・シルクロードクエスト, 北米クエストで非常に高い評価を得ている。

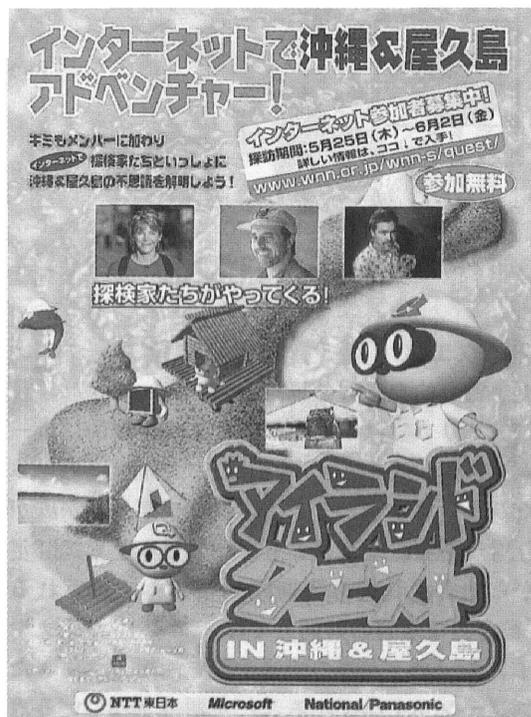


図1 案内ポスター

*琉球大学教育学部

この冒険旅行の体験記は、期間中、毎日ホームページ³⁾に掲載されるが、単なる一方通行の情報発信にとどまらない。探検家たちの翌日の行動場所を子供たちの投票で決める。もちろん、子供たちは極力過酷な冒険を彼らに強いていく。それに答えるプロとしての探検家達の意気込みには、いつしかのめり込んで行く。探検家たちは決して楽なところには行かしてもらえない。でもそのことが子供たちとの不思議な一体感を生む。探検家チームからの質問に子供たちが答え、その答えを参加する子供たち全員で共有するといったインターアクティブな交流で、冒険旅行そのものをバーチャル探訪体験できる。子供たちが主体的にホームページや電子メールを活用して学習するクエスト型学習である。



図2 アイランド・クエストホームページ

2 クエスト型(冒険型)学習

(1) 総合的な学習の視点から

アメリカではすでに子供たちが主体的にホームページや電子メールを活用して学習するといった新しいプロジェクト型学習プログラムが広がりつつある。それにともなって日本でも2002年から始まる新指導要綱に、新しく設置される「総合的な学習の時間」では、コンピュータやインターネット等の情報手段を活用し、生きたコンテンツを学びとることが期待されている。そこで、教育現場の総合的な学習に対応した、生きたコンテンツで、子供たちの関心・興味・発見(気づき)・探求心をキーワードに、探検家と参加者全員で発見の喜びを共有する。次の

行動を一緒に悩み、アイデアや情報を出し合い、ひとつの謎に迫り、答えをみつけるといったシナリオのない生きた体験学習を次々に展開していく。

インターネットを利用して、子供たち自身が抱く興味をきっかけとして、自然環境や文化、歴史などに関する様々な知識を学ぶことができるだけでなく、問題解決の思考方法やコミュニケーションの仕方などを学級活動やクラブ活動の中で、楽しみながら学習する。

(2) クエスト型学びの特徴

クエスト型の学びは、オープンエンドの探求学習であること、研究課題に基づく学習ができること、インターネットを通じてインターアクティブに情報交流ができること、経験を生かして次の新たなクエスト型学習へと展開できることである(詳細な指導内容は活用ガイドブック⁴⁾を参照)。

① 探求学習・オープンエンド方式

探求学習アプローチのためのさまざまな学習の機会を提供する「オープンエンド」方式の学習である。

「セントラル・ミステリー=ある大きな謎・不思議・疑問」を中心に、更新されるホームページを見たり、電子メールを探検家に送ったり、受け取ったり、いろいろと画面上を検索し情報を発見する。

② 研究課題に基づく学習

「セントラル・ミステリー」を中心に、実際に現場でフィールドワークする探検家たちのチームとともに子供たちは、その謎に取り組み、解決しようと試みる。沖縄・屋久島の人々との出会い、自然(海、生物など)、文化(歴史、食べ物、建築物、言葉、衣裳、踊り、音楽など)、サミットなどの情報を共有するとともに、ひとつの謎「長寿の秘密」を全員で究明する。

③ インターアクティブな情報交流

インターネットを使い、セントラル・ミステリーという「誰も答えを知らない」問題を解明するために、参加者である子供たちが横に情報交換する。それは投票結果であったり、ホームページの書き込みであったり、またクラスでの

に行われているアイランド・クエストが、自然の豊かな沖縄と屋久島を舞台に、日本でも開催されるということは、子供たちへのインターネット教育と自発的学習のきっかけを作る上で大変良い試みだと思った。また、沖縄人の私にとって、他府県だけではなく世界中の子供たちに、沖縄のほんの一部ではあるが知ってもらえることがとても嬉しくもあった。

- ③ 学校の未来に向けての総合学習提案、アイランド・クエスト、とてもいい試みだと感心した。アイランド・クエストの説明会で、印象に残ったのは、「参加するのはいいのですが、途中で抜けたりする人が多いし、メールで掲示板に疑問をなげかけておいて、その疑問に対する回答を見ずに、そのままクエストを終わってしまう人が多いので困っています」という言葉であった。これはまさに、インターネット総合学習の克服しなければならない課題だ。途中でやめてしまう原因にはやはり、続けてやりたかったが、「学校の行事などが途中に入り時間が作れなかった」、「生徒がもう興味を示さなくてやる意味がなくなった」、もっと露骨に「ただ面倒くさくなった」、とか、他にいろいろある。ということ、指導者の熱意、意欲、生徒の先導のしかた、やり方に全てかかっている。確かにインターネット総合学習を提供する側は、情報を提供するだけであって指導者の指導はできない。いかに提供者がどれだけ「飽きないホームページ」を作るかがポイントである。
- ④ コンピュータの普及率は目覚しいが、まだコンピュータを扱える教員の数は追いついていない現状で、あの説明会でのイベントの内容と活用方法を聞きに来ていた人達は理解できただろうか。もう少し噛み砕いて話ができる人がいたら良かった。
- ⑤ 活用事例の報告(紹介)は分かり易い喋り方だとは思ったが、テーマの「長寿」について、取材してきた内容を話し始めたときには迷った。それはクエストが始まってからの楽しみなのではないのか。さらに、「実は何度でも投票できるんです」には困った。それ

を発見することも、インターネットの(弱点を知る)勉強になるし、それは生徒に限らず教員にも必要な落とし穴だと思う。こういった落とし穴の発見によって、ネット上の取り引きなどに危険はないか等、考える力がつくはずである。このように思うのは、独学でインターネットを学び、楽しんでいる私だけだろうか。

- ⑥ 気になるのがホームページの知名度であった。できるだけ多くの人に参加してもらうことで、このプロジェクトが成功する。これが最初の課題だったにもかかわらず、その参加者は限定されてしまったように思えた。限定されたとはいえ、その数は膨大なものであり、それだけでも十分だとは言えるが、学校ぐるみだけでなく、もっと多くの一般の人に参加してもらいたかった。CMのような要素も少しほしかった。僕がこのホームページの話聞いたのは授業以外ではニュースで一度聞いただけです。これでは、なかなか参加者を確保する事は難しい。多くのメディアを媒体としてもっと多くの人に参加して欲しかった。それでも、ネット上でこれだけの人が一同に参加するようなイベントを成功させた功績は十分賞賛される。

4 モデル校の事前学習への感動

県内の多くのモデル校⁸⁾参加協力校を中心に、本土のモデル校との交流を図った。アイランド・クエストの事前学習として位置付けられる。

以下は参加した学生の評価である。

- ① このような学習環境を利用して沖縄を始め全国各地から選ばれた学校をモデル校として取り上げ、ある学校ではクラブの時間や授業を利用したりしてそれぞれ特色ある授業をさかんに展開しているのがネット上で見る事ができた。例えば、松原市立天美西小学校の5年生の場合、家庭科の時間に沖縄特有の料理である「ゴーヤチヤンブルー」を作ったりその他にも子ども沖縄サミットなどの討論会なども開かれた。それ以外での学校でも調べ学習中心(学校・学級図書、新開の沖縄に関

する記事の切り抜き、テレビ「NHK週間子どもニュース」などにそれぞれのトピックで子ども同士で考えあった。このことはまさに単なるインターネットを利用した学習ではなく、それを子供たち自身でさらなる学習に発展させたものである。総合的な学習の時間のよい手本となる。

- ② 沖縄発信も他県の人達が沖縄の事をどう思っているか、沖縄の人達が沖縄の事をどう思っているかを知る事ができ興味深かった。
- ③ 沖縄発信を見てみる限り全体的な沖縄のイメージとしては、「海が綺麗」、「自然が残っている」、「方言が面白い」、「空手」等が多かった。私としては「方言」が面白いと言うのが、方言をもう日常会話で使う事もないし、聞く事もなかったもので、少し意外な気がした。でも、同時に沖縄のイメージの意外な一面を見たように思えて楽しかった。
- ④ 事前の課題は一通りこなしていた。小学生や中学生にトツキ易いものだった。これからの「特色ある学校づくり」の一端を充分担えるものであることを実感した。「自分の学びたいだけ学ぶことができる」という教育の本質を見た。
- ⑤ 沖縄発信のQ&Aには県外の小中学生からの質問に対する、県内の小中学生の返事が全て載せられていた。例えば、「沖縄にサメはいるの」という質問に対して、「いる」「いない」両方の返事が寄せられ、掲載されていた。これは、実行委員会側が正解を選ばず、皆で考えようというキッカケになったのではないだろうか。しかし、なにぶん小中学生のことなので、逆に答えを教えてもらえないことに苛立ち、やめてしまう恐れがある。これからの教育目標に、この問題を大きく取り上げるべきであろう。正解を知ることよりも、自分で考えることの大切さ、という点で評価している。
- ⑥ クイズ・クエストは、選択肢があり、自分が正しいと思うところをクリックして、10問の質問に答えたあとすぐに正解数が出てくる。サイトで解答が選択できて良かった。クイズ

の解答のところで字が赤いので見づらかった。答えたら「プレゼントがもらえる」などのお楽しみを作った方が良い。

- ⑦ クイズの問題に回答して、自分のランキングを見ると、私より上のランクに沢山の参加者の名前があった。「悔しいー」と思い、よくよく名前を見ると驚いたことに内地の小学生や中学生だった。内地の人に沖縄のクイズを負けた悔しさも大きかった。それよりも、実際に内地の人がこのイベントに参加しているのだ、こんなに簡単に沖縄以外の土地の人と接することができるのだ、とインターネットの力を実感できた。この感動が「アイランド・クエスト」の面白さのひとつだと実感した。



図5 クエスト・ホームページ

- ⑧ 「クイズ」は良い考えだった。クイズを通して今まで知らなかったことを知ることができた。クイズは子供たちの興味をそそり、正解しようと自主的に色々調べる。これによって自主的に調べることに慣れ、抵抗を感じなくなっていく。調べて正解を見た分その答えはただ単に「こうですよ」と教えられて答えよりも印象に残る。
- ⑧ ホームページを見て面白かったのは、クイズ形式の部分で、まず「こういうところを調べてね」といった、ある分野を指定してきて、それに関するクイズに答えるというものである。屋久島のクイズが分からないのはまだ分かるが、沖縄に関する問題が案外解けないのはショックだ。でも、そういった現地の人でも分からないような細かいことまで調べるのはすごい。その情報を使って、世界中に発信

していることは、それだけ沖縄や屋久島のことを知ってもらうチャンスだ、さらに興味を持ってくれば、この企画は大成功だと思う。

- ⑨ 面白いのは、内地の小学生が持つ沖縄のイメージであった。やはり綺麗な海、パイナップル、さとうきび、珍しい動物や植物が多かった。一番驚いたのは、「沖縄に原爆が落とされた」と思っている子どもが4、5人いたことだった。他に、調理実習で、ゴーヤーチャンプルーを作ったが、「まずかった」、「なんとか食べることができた」といった感想も面白かった。内地の生の意見を知ることができ良かった。
- ⑩ アイランド・クエストには今の教育で指摘される要素がたくさん詰まっていた。事前の学習には全ての教科の力が必要であり、その力が強ければ強いほど面白いものになることに気付いた。

5 インターネットでの教育の視点

アイランド・クエストを通してインターネットによる教育について参加学性の評価は以下の通りである。

- ① アイランド・クエストを通してあらためてインターネットの教育への可能性の大きさに驚かされた。インターネットがなければ、このようにリアルタイムで大規模な教育イベントはまず不可能である。最大の特徴は、一人の子供（参加者）の意見が即座に多くの人に伝わることである。一参加者は率直に思ったとおりの意見が書け、瞬時にHPを見ている大勢の人が気軽に読むことが出来る。インターネットならではの大変すばらしい魅力である。また、それによって、ある生徒が今まで到底出会うことのなかった遠く離れた他校の子供たち（参加者）と知り合うこともできた。子供たちがそのパソコン（インターネット）の魅力を、身をもって体験できた。今でこそ、パソコンが各家庭や学校に普及してインターネット人口が増えたものの、パソコンやインターネットは多くの関心事のうち一つでしかなかった。しかし、このイベントを通じて新

鮮で大きな可能性に触れることができた。やがてそれは後々大きな影響をもってくる。すなわち、これから益々インターネットを根底とした社会づくりに拍車をかけるということだ。これからの時代に当たりまえになるインターネットは、我々の幼い時には考えもしなかったことであるが、現実には、そして確実にいまの子供たちに着実に浸透している。

- ② インターネットはこれからの教育様式を一新する勢いで風を起している。このインターネットの出現はその真っ只中にいる子供たちを羨ましく思えるほどである。これからは誰の、一人の先生、一人の生徒の提案でももっと広く受け入れられる柔軟で寛大な教育になるといえると思う。
- ③ インターネットを利用した教育がこんなにも教育効果を与えるのか、という事実を証明するプロジェクトであった。
- ④ 本当に新しい形の教育方法だと思う。まず、コンピュータを用いている点である。現在の子供たちは、画面の前に座ることが大好きなので、パソコンの前で一生懸命いろいろなことを考えるようになる。楽しくゲーム感覚で学べるのは子供にとって無理のない学習となる。次に、新しい点はインターネットを利用するところである。インターネットは、コンピュータの前にいるだけで自分のいる所とまったく違う地域にいる人たちと交流が持てる。それは、インターネット以外ほかではできない。初めてインターネットを利用した子供たちは、自分が感じたのと同じ感動を得ることができる。今まで知らなかったことを知ることができ、また誰か知りたがっている人へ自分が持っている知識を教えてあげることができる。そういった面白さを発見した子供たちは、自ら物事を考え、分からないことがあれば調べるようになり、学ぶことの面白さを新たに発見する。このようなイベントは、これからどんどん増えていく。子供たちに良い影響が与えられるなら、このさき積極的にこのような教育プロジェクトの研究に取り組まなければならないと思う。

⑤ 自分にとって全く新しい形式の企画であった。インターネットを利用した遠隔教育・学校交流は、幾つかテレビで見たことがあったが、教育機関以外の探検家によるメッセージが子供たちに働きかけるこの企画はとて画期的である。今回の企画では幾つか今までのパソコン教育とは違った点がある。まず、探検家から公開された情報から学習すること、あるいは自分の疑問をメールで送ってその次の日に返事をもらえる事など、子供たちが自分の持っている疑問を、インターネットを通じてすぐに解決できるようになっていたこと。もう一つは子供たちが興味を持って沖縄のことを学べたこと。先生が普段のように（あるいは工夫したとしても）授業で話をすると子供たちは興味を持ちません。しかし今回のようにパソコンという教具を用い探検家という先生が授業を行うことで、生徒はいつもと違った雰囲気の中で学ぶことができたと思う。

⑥ ひとつ気になることは、この新しい教育方法がインターネットを利用している点である。確かにインターネットを使えば、容易に知りたい情報が得られ、逆に情報を流すことができる。そして、利用者は得た情報に対して意見を述べたり、議論をしたりすることができる。しかし、そのやり取りは、結局のところ画面を通して行われるので、直接相手と話しているわけではない。つまり、画面にはちゃんと意見が言えても、実際、人と面と向かって言えない人間を造ってしまう恐れがある。今回のイベントは探検隊チームの体験を、ネットを通じて全国の参加者が体験できた。でもそれは疑似体験であって実体験とは違い知識として参加者に吸収されている。それをもっとリアルな学習にするには、事後研修が必要である。それは、もしこのイベントに内地から参加したのなら、「アイランド・クエスト」を真似て、自分の地域について、参加者本人が探検をしてみることで、知識だけの学習ではない本当の学習になる。また、その探検の結果について仲間と話し合う場を設けて、意見の交換をする。そういった事後研修を先生

たちがきちんと設定すべきである。

6 ホームページ作成技術について

ホームページの作成技術について参加学生の評価は以下の通りである。



図6 クエスト・ホームページ

- ① 実際にホームページを開いてみてどれも好奇心がわく内容が多く含まれており、またイラストも多くかなり親しみの沸くものであった(キャラクター:クエちゃんがかawaii)まずそれぞれの探検家によるミッションに対して子供たちがその問題に取り組みやすいようあらかじめ関連サイトを用意し、誰もが気軽に参加できる環境が整っていた。また、探検隊チームへメールを送ったりできるところもそうである。探検隊のレポートを読んで、生徒たちは感じたこと、思ったこと、要望など、すぐにネットを通して訴えることができる。普段意見が出せない子供たちも、画面をして積極的になれるのではないか。
- ② 毎日アクセスする必要はなく、時間があるときに好きな時間だけ利用できる。日にちが過ぎても矢印をクリックするだけで、前日、前々日と戻れたり進めたりできる。しかしサイトによっては文字が多くて、小中学生には我慢できないかも知れない。
- ③ HPのマスコットが地図上でカーソルになり、また吹き出しページが表示される点はとても興味を惹きつけた。内容も、日の出/日入り、食事、お金、水の使用量、トイレトペーパー、病気等、細かく載せていた。
- ④ 大学生から見ても完成度が高く、読んでい

て面白い内容に仕上がりが充実している。文章中のほとんどの漢字には、低学年向けにふりがなが書かれていて、どの学年の人が参加しても読めるようになっている。

- ⑤ ホームページはいろいろな工夫がされていて、飽きさせない。マルチメディアの利点を活かし、文章・映像・音声に「参加」の概念を加え、実に面白い。例えば、沖縄・屋久島のいたるところの場所の画像、生物の画像、とにかくすぐこれは何だと目に飛び込んでくる画像などは工夫されている。
- ⑥ 表紙の地図が見づらい。スタートページの「クエちゃん」を地図上に持っていくと、吹き出しが出てくる地図は、全体像がきちんと表示されず、スクロールバーを少しずつ動かさないと見えない。吹き出しまでもが、地図と同様の状況で見づらい。地図が全体的に見えるようにした方がよい。
- ⑦ 初回、どこから「今日のクエスト」に行くかわからず、あちこちクリックした。なぜなら、「今日のクエスト」をクリックすると、スポンサーの広告のようなページが開いたからだ。だいたい経ってから、そのページの文中の赤い字に気づき、クリックしてやっと入れた。スポンサーの広告中に入り口を設定するぐらいなら、もっと分かり易く大きな字で表示して欲しかった。
- ⑧ クエスト期間中に見るべきページの入り口が、分かりづらかった。アイランド・クエストのトップページにアクセスし、大きく入り口と書かれた所をクリックすると、上で述べてる地図の現れるページにジャンプする。これは、琉球師範、Q&Aなどが含まれる説明サイトのページであり、クエスト期間中にクリックすべきは今日のクエストと書かれたところであった。しかし、そこをクリックして現れるのは、普通の文字より更にサイズを落とした文字ばかりで、こちらが説明サイトのように見え、クエストに参加するための青文字もフォントサイズが小さく、最終日前日までこちらがクエストサイトだと気付かなかった。同じミスをしている人は多いはずである。

- ⑨ トップページの常識として、プラグインが必要であるという記述は、ネット初心者を敬遠させる。初心者にはプラグインが何か分からない人もいる、分かっているけどダウンロードに関する知識が無い、ダウンロードサイトが日本語対応でないなど、プラグインを使うときには乗り越えるべきハードルがたくさんある。しかも、入ってみるとプラグイン対応の画像は、各コンテンツに行くための地図のみ、しかもフレーム化され普通のアイコンでも行ける。わざわざあの画像を作る必要性も無いし、プラグイン無しで扱える他言語でも充分代用できる。
- ⑩ どのセクションにも言えるが、もっとたくさんの絵や写真を取り入れたほうが良かった。映像の解像度が低く、詳しい情報が分からなかった。よりクリアな画像にして欲しかった。

7 内容について

(参加学生の評価)

<これって何? >

- ① 写真を見ての二択択肢なしのクイズであるが、必要に応じてヒント1~3までを見てから答えられるところ。さらに、解説もわかりやすく書かれている。
- ② 調べ学習のキッカケができそうでよかった。
- ③ 探訪チームが沖縄や屋久島の動物や植物、発見したものの写真を見せ、それらが何であるかインターネットを通して子供たちに答えてもらうというものである。三味線を弾くときに使うものや芭蕉布、ヤクスギなど不思議なものが盛りだくさんであった。正解の解説の欄には三味線の由来やヤクスギの説明などが細かく記されており毎日が新しい発見であった。
- ④ 沖縄の動物や植物の写真をみせて、子供たちに答えを当てさせるものでした。わからない時は、ヒントが順に3つ出てくるようになっていて、答えが出せるようになっていた。自分でも分からない問題もあった。

<今日のできごと：スクープを探せ>

- ① ビデオが流れる仕組みになっていて今日探検隊の出来事がすぐに分かるのはとてもよかった。文章を読まずに動画を見ただけでも今日のできごとのあらすじが分かった。探訪の旅をしめくくるもので、子供たちに1日のできごと、なにをしたか、誰とあったかなどを思い出させた。思い出が詰め込まれてとてもよかった。
- ② チームリーダーのダンさんから、その日のできごとが写真入りで書かれていて、読んでいると、その状況が浮かんでくるようでよかった。文章中に、写真が取り入れられていて、その写真をクリックすると写真が拡大されて見やすかった。
- ③ 「がらくたレポート」でジョンさんが、古代琉球の人物や琉球文化がどのように発展したかなど、沖縄の文化に残る遺産を紹介してくれていた。カラテの話や長寿についての話が印象に残っている。
- ④ 画像が多用されていることは、内容を理解する上で、とてもわかり易く、低年齢のユーザーに対してより興味を引くことができるというメリットがある。
- ⑤ 低年齢向けということを前提にするならば、親切で、丁寧で、わかり易く、よくできたホームページである。それゆえ、対象となる年齢層が限定されすぎた。小学生から中学生で、どちらかと言えば、小学生のみ対象にしている感じさえした。参加対象を限るのはあまりいい方法ではなかった。もっと、多くの人を対象にできるよう沖縄のいいところと一緒に発信していければと感じた。
- ⑥ 最初の目的がこの年齢層へのパソコンと沖縄への興味をひきつけるというのだから、その意味では成功であったといえる。
- ⑦ 内容についての文章が長すぎる。大きい分ダウンロードが遅い、重い画像が多用されているなど、大学内では問題ないが電話回線を用いている家庭からの参加では少しマイナスである。
- ⑧ 文字の量スクロールバーを使うほどの大き

なページ一枚に、たくさんの項目を表示するのはダメだと思う。写真が小さく、説明文が長く感じた。このページを見るたびに、文字の多さに圧倒されて、最後まで読む気がしなかった。大学生の私でさえそう感じたのだから、子供たちはなおのことだと思う。子供たちに文字に対する抵抗を与えないように、本をめくるように各項目ごとにページを割り振った方がよい。そうすることで写真も大きく表示できる。



図7 クエスト・ホームページ

- ⑨ 内容が書かれている文字が小さくて読みづらい、少し大きく書くとよいのではないか。
- ⑩ 今日のチームの動画に問題がある。説明会では、ビデオはアメリカに送られ、編集されてホームページ作成チームに戻されると言っていたが、動画ファイルとして編集されただけで、ビデオの内容が編集されておらず出来上がりが良くない。カメラは揺れ、音声は聞き取れない、何をやっているのか大事な場面での説明が少ない。映像は数分以上、長いもので2時間ほどと続く。パソコンで見ると、人並みはずれた体力と精神力が必要である。

<こっちへすすめ：隊長を助けろ！>

- ① 探訪チームの次の進路を子供たちの投票によって決定するという稀なものがあった。まるで自分自身が探訪チームの一員であるかのような気にさえなり胸がワクワクした。珠訪チームが現地で線影したビデオや三味線の音などをインターネットを通して見たり、聴いたりでき、自分も実際にその場にいるような気がしとても感激した。



図8 クエスト・ホームページ

- ② 参加者の意見によって、探検隊チームの次の日の行き先が決まるどころなどは、ただ情報を得る受身的なイベントではなく、自分の出した音見が何らかの形でちゃんと反映されることで、能動的なイベントとなっている。
- ③ どっちに進むべきか子供たちに意見を聞いて、ひとつの決定を下すもので、子供たちも自分の意見に決まるととても嬉しがるといった。
- ④ 「こっちへすすめ」が少なく、毎日あるものだと思っていたので、少し期待はずれだった。私もこの探検に参加しているぞと強く感じなかった。毎回あったらそう感じなかったと思う。
- ⑤ ダン隊長が難しい出来事や問題が旅の途中で起こったら子供たちに意見を聞いて解決策をみつけ出すという体験ができ、子供たちの意見を見てみると、ものすごい数に驚いた。
- ⑥ 「スクープを探せ」で、三味線の事が書いてあったが、自分でも改めて知ったこともあった。また、三味線の写真が間違っていると言う後からの報告もあり、こんなこともあるのだと思ったのが印象に残っている。
- ⑦ 探検チームは24時間ずっとリアルタイムで参加者（小・中学生）の要望に応じて探検してくれるものと思っていたが節々だけであった。今後は、リアルタイムで参加者の要望に応え速攻で動いて欲しい。子供たちの熱中度もかなり上がったと思う。



図9 クエスト・ホームページ

- ⑧ ミッションは冒険している気になれなかった。どちらかというところ、観光案内のホームページのような感じがした。沖縄の子供にはほとんど意味がないのではないかと。冒険家を使っているながら観光ブック程度のことではつまらなすぎる。北部ヤンバルの森の中の探索や、ウタキなどの史跡の探索をした方が面白く、本当はそのようなものを想像していたのでガッカリでした。もっと、興味が湧くものでないと、今の子供はすぐ止めてしまうと思う。

<小さな友だち：変な動物>

- ① 第1日目に中学二年生ぐらいの女の子を取り上げていた。学校で何をし、どんなスポーツ、どのような遊びをし、将来に対する希望や不安などは子供たちにとって、遠い子供の存在を知り自分と比較したりできてよかった。
- ② クリステイナさんが書いていたウミガメの事については、自分でもある程度は知っていたが、改めて知ったこともあった。

8 テーマ選定について

総合学習との関わりで参加学生の評価は以下の通りである。

- ① 最初、アイランド・クエストと総合学習の為の教材が今一つ、どう結びつくのかあまり理解できなかった。でも、モデル校の取り組みのレポートで、家庭科の時間にゴーヤーチャンプルーを作ったとか、社会科で沖縄につ

いて勉強したとか、クエストのメンバーに電子メールを送る為に電子メールの送り方を習ったとか、を見て、総合学習との結びつきに納得した。

- ② 一番大きな特徴だと思ったのは、「ナゾを解け」「隊長を助けろ」、そして、メインテーマである「長寿の秘密」など、どれを問ってもはっきりとした答えがない問題である、長寿には何が関係するののかの問いには、誰もハッキリ答えることができない。だから、一人一人が「これが関係するのではないか」、「いや、それは違うかもしれない」、「では、これが…」というように考えを深めていく事が出来る。こういう学習は、従来の教育ではなかなか出来ない。小学校までならともかく、中学・高校はテスト勉強に合わせた学習なので、深く考える事もないまま、「全部覚えておけば大丈夫」という考えを持ちがちです。このような学習では、その内容よりも、テストで高得点を取る事だけに興味が行くようになるかも知れません。そんな人たちに勉強の楽しさを気づかせるものとしても、このクエスト型学習は役に立つと思った。

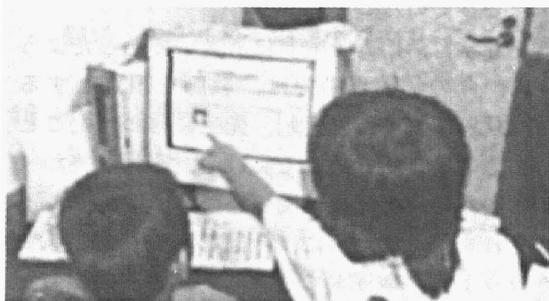


図10 家庭からの参加風景

- ③ テーマの一つである沖縄の長寿の秘訣については、バランスのとれた食事や適度な運動、家族や地域の人達とのコミュニケーション、先祖を敬い正しく生きるなど、人によって長寿の秘訣が違い、こんな方法もあるんだなど感心して毎回見ていた。特に「先祖を敬う」が、いかにも沖縄らしい考え方だと思えた。
- ④ とても90歳や100歳を過ぎたようには思えないくらい沖縄のオジー、オーバー達はとても

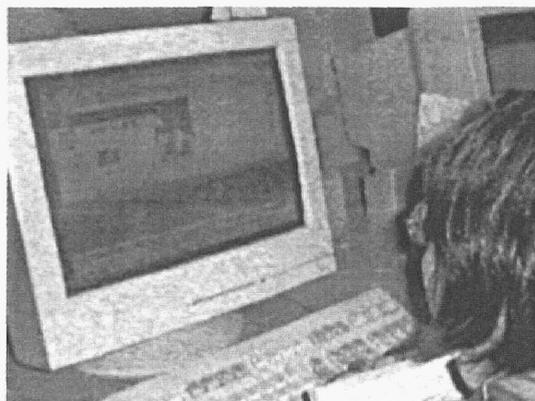


図11 附属中学校での総合学習

元気で健康的でした。私も年をとってもあれだけ元気で健康なら長生きしたい。アイランド・クエストのメンバーは何人かのオジー、オーバー達を訪問したが、この人達の共通する長寿の秘訣はバランスの取れた食事と適度な運動、思わず納得した。アイランド・クエストを通して色々な事を知る事ができ、最初は総合学習の為に学習プロジェクトとしてごく軽い気持ちで参加したが、今は参加してよかったと思う。

- ⑤ 今回のクエストは屋久島と沖縄でしたが、恥ずかしながら屋久島がどんな島なのか良く知らなかったのが大変勉強になった。例えば屋久島には屋久杉や屋久鹿などの貴重な動物がいるだけではなく、亜熱帯から冷帯までの植物が一つの島に存在する珍しい島であることや島の人たちが自然と共存して生きていく為に工夫をしていることを知った。この様に自然と人が共存している屋久島は本当にすばらしい島だと思った。又、沖縄の伝統や珍しい動植物もアイランド・クエストのクイズなどを通して知ることができた。
- ⑥ 長寿の秘訣を知ると同時に、インターネットの面白さや、主体的に学び考える楽しさを実感した。また、2002年からの学校教育のカリキュラムに設けられる「総合的な学習時間」にも大いに活用し、自問自答をさせ、自ら主体的に考える能力を育てるなど、これからの教育においてもとても役に立つ教材になると私は考えている。



図12 坂田小学校の先生方

- ⑦ 探検家の目で屋久島を見ることができたし、屋久島に住んでおられる人々のリアルを体験できた。子供たちにとって実に興味深いものであっただろう。僕が子供のころにこんな素晴らしいものがあつたら人生は変わっていた。アイランド・クエストは学校・地域（企業）・家庭が連携したことで成功した。



図13 マルチメディアフェア会場

「他問・他問」から「自問・自答」について参加学生の評価は以下の通りである。

- ① 子供たちが普通の学校ではそれほど体験できない「自問・自答」という考えに感心した。学校では「他問・他問」ですが、このクエストでは「自問・自答」という実際に子供たち自身が謎を探し、自分達でその謎を解く鍵を見つけながら解決しようと試みる「探求学習」である。その学習法をスムーズに運べるように、チームリーダーや生物学者、考古学者の人達が、自分達でホームページを作り、子供たちとの情報交換をしている。また、子供たちの意見も取り入れようと電子メールでの交

信も行っている。そうする事によって、始めは何をしたらいいのか、どういうことをこれからやっていくのかと迷っている子供たちの道標となり、このクエストの主旨である「探求学習」が成立する。今の子供たち、もしくは自分達世代にも必要なことで、実際にやってみたら得るところがたくさん出てくると思う。

- ② プロジェクト自体、子供たちに「自問自答」させるような楽しく、多種多様な仕掛けが隠されており、自然と子供たちも入り込んでいる素晴らしいプロジェクトである。私も小・中学校と低年齢のうちに、このようなプロジェクトに参加したかった。
- ③ 特に楽しみながら知る事ができたという事が重要だと思う。楽しみながら学んだ方が、ただ覚えさせられるよりも物事を覚えていると思うし、させられていると感じないので、嫌々ながらやる事が無い。
- ④ 子供たちも、自分なりの答えを模索し、悩んでいるレポートもあれば、かなり深く調べてあるレポートもあった。このプロジェクトは、子供たちに「自ら考え、自ら学ぶ」という教育上必要な課題を容易に、しかも効果的に養っている。
- ⑤ 「学習活用ガイド」にも書いてあつたように、今の学校現場では、教師を頂点とする「縦型、ピラミッド型」、先生に言われたことをそのまま受け入れて実行し、それが終われば周りの子の発表は関係ないと感じてしまう。それを無くすために、今回の探訪では、「フラット型、ネットワーク型」という横のつながり、子ども同士のつながりを念頭に考えが取り入れている。とても素晴らしい。子供たちが今、どういう状況にあるのか、その子供たちには何がかけているのか。それらをきちんと考えた上での活動だった。

9 モデル校の探検家との合流

- ① 6月3日の沖縄コンベンションセンターでのアイランド・クエストの発表では、スクリーンに写されていたモデル校の生徒たちが楽しそうに参加している姿や実際に探検隊の人た

ちに会えてとてもうれしそうな表情をしていたので、子供たちにはいい思い出になったと思った。最後に、生徒と先生と一緒にやってやる機会も与えてくれたアイランド・クエストは大成功だと思った。



図14 モデル校：城岳小学校での交流



図15 モデル校：城岳小学校での交流

10 反省と展望

- ① これまでの経験から情報教育は、いつも受動的でしかなかった。ビデオを見たり、先生から指示されるままにコンピュータを操作したりして、学習してきた。インターネットを利用した新しいプロジェクト型学習プログラムに参加して、今までの情報教育に対する考えが覆され、自ら主体的に取り組み、自分なりの考えを見いだすことの重要性に気付かされた。インターネットの特性を最大限に活用したアイランド・クエストは、現代に見合ったとても有効な学習方法だと私は感じた。
- ② 教育の可能性を広げ、1つの方向性として、とても重要かつ有意義なものであると感じた。インターネットを通して普段見ることの出来ない専門家たちとやり取りできる事は非常に

良い。ちゃんとしたレポートとして意見が述べられたり、時間を気にせず意見交換ができる点が良いと思った。また、声を聞いたり、顔を見たりすることがないので、子供の意見を見かけではなく、内容で判断できること、教える側と教わる側にとってもいい影響があったと思った。

- ③ 教師が「自分はものごとを知らない。」ということ認め、受け入れる必要がある。子供の質問の答えがわからないとき、素直に「分からない」と言えなければならない。決して腐り高ぶってはいけない。ソクラテスではないが、「無知の知」を実感するべきである。このように教師が自分を客観的に見ることのできる目を持っていれば、インターネット教育の効果は半減してしまう。物事を知らない素直に認めることができ、子供と一緒に学んでいこうとする姿勢を持つ教師が教育にインターネットを活用した時、その効果は計り知れない。
- ④ 実際に五万人近い人が参加したが、この企画は今からの学校での授業形態にひとつの節目になるのではないかと。ここ数年で小学校や中学校におけるパソコンの支給率は100%になったが、実際に授業で活用しているのはほんの少しらしい。その原因の一つには先生にパソコンを使える人が少ないことが指摘されている。私たちが中学校二年のときに学校にパソコンが支給されたが、パソコンに触れたのは、中学三年の終わりごろだった。その授業も今学校などでおこなわれているインターネットなどではなく、プログラムを作りパソコンの画面に花火を打ち上げるといったものだった。しかも先生自身もあまり理解していなくて、私たちが質問してその質問と一緒に考えることが多かった。しかし、この企画が実施されたことは私たちが小・中学校のときとは教育の現状が、徐々に変わってきていることを意味する。
- ⑤ クエスト学習を実施するならば、今度は探検隊チームに、小・中学生を参加させてみるのはどうか。私がもし今その年頃なら、ぜひ探

検に参加したと思う。小・中学生が探検隊に
いれば、全国の参加者は親近感を持ってもっ
とイベントに参加できたのではないだろうか。

- ⑥ アイランド・クエストには、あまり知らない
ことが取り上げられ新鮮さと感動を覚えた。
ただ今回が初の試みとあって、所々に主催者
側の不慣れさを感じた。今回の沖縄と屋久島
のクエスト一回きりではなく、今後も別の地
域を舞台にクエストが続くことで、今後のク
エストがより充実したものになる。
- ⑦ 本当に面白く興味惹かれるものだった。こ
のプロジェクトを見て、これからはまさにイン
ターネットの時代へ突入だなと実感した。
- ⑧ このアイランド・クエストを皮切りに、イン
ターネットを利用した教育学習が進んでく
る。教師を目指す私にとっては、このクエス
トは教育活動に取り入れたいものだと思っ
たと同時に、コンピュータ操作能力も上げな
くはと考えさせられた。
- ⑨ 低学年・高学年別、教科別とそれぞれの学
年、教科にあった形で探検プログラムへの参
加ができた。今度、こういう企画が再びある
ならば、今度は教育現場で子供たちと、もし
くは探検に加わり、ホームページを直接作
る立場で参加できれば、と素直に感じられた。
- ⑩ 今後さらなる発達を遂げるインターネット
やその他の情報通信に関して子供たちがそれ
に遅れをとらないよう、国をあげて教育を施
していく必要性を感じた。そのためにも教え
る側も積極的に関わっていくべきである。こ
の大きなプロジェクトはその先駆けとなった。
- ⑪ 今回、沖縄、屋久島を訪れた探訪家達は本
当にすばらしい方々だと思います。他人であ
る日本の子供たち、それだけでなく、世界の
各地を訪れるたびに会う子供たちに、新し
い考え、経験、知識に与えてくれた。今の自
分達からは想像できません。今回のこの活動
を主催した方々に感謝します。自分も、もっ
と早く子供たちを集め、この活動に参加す
ればよかった。次の機会を楽しみにしてい
ます。
- ⑫ インターネットが普及してくると同様な企
画が数多く出てくるだろう。すると、画面を

通して外国の人々と交流が簡単にできるよ
うになり、いろいろな情報が簡単に手に入るよ
うになる。先生が教室ではなく別のところか
ら生徒に授業をするようになるのかも知れな
い。

11 結 語

本稿では、「アイランド・クエストin沖縄&
屋久島」に参加した琉球大学の学生の率直な意
見を掲載した。学生からの評価は様々であつた
が、本プロジェクトは、①小・中学校の「総合
的な学習」では「クエスト型」学習プログラム
が示唆された。②「自ら学び、自ら考える力の
育成」では、ひとつの謎（長寿）をテーマに、
参加者全員が米国の探検隊と共に自らの興味・
関心・発見・探求心を育てることができた。自
然環境や文化、歴史などに関する様々な知識を
学んだばかりではなく、問題解決の思考方法や
コミュニケーションの仕方などが学習できた。

③「コンピュータ等を用いた情報活用能力の育
成」においても、インターネットのネットワー
ク性、インタラクティブ性、リアルタイム性を
最大限に活かしたことで達成できた。

今後は、アイランド・クエストに参加してい
ただいた沖縄県内の小学校・中学校のモデル校、
家族参加者の意見を中心に集録を行いたい。

最後に、楽しい企画に参加させていただいた
「アイランド・クエストin沖縄&屋久島」実行
委員会事務局プロシード（代表：西野弘）、沖
縄県マルチメディア教育研究会の諸先生方、沖
縄県でのモデル校、沖縄県内教育関係者に対し
深く感謝いたします。

注

- 1) 主催：「アイランド・クエストin沖縄&屋
久島」実行委員会 共催：沖縄県サミット
推進県民会議、沖縄インターネット交流支
援協議会 後援：郵政省、文部省、沖縄県、
鹿児島県 協賛：東日本電信電話株式会社、
マイクロソフト株式会社、松下電器産業株
式会社

- 2) 探検隊の一人に堀川綾子(琉球大学教育学部情報教育コース4年)
- 3) <http://www.wnn.or.jp/wnn-s/quest/>
- 4) 『アイランド・クエスト学習活用ガイド』, 2000年4月24日発行, アイランド・クエスト実行委員会事務局
- 5) アイランド・クエスト沖縄支援委員会会長: 鈴木洋一, 顧問: 米盛徳市
- 6) 月刊誌: 『沖縄JOHO』平成12年5月1日発行第17巻5号通巻197号, 78~79頁, 「論壇」, 琉球新報2000年3月10日朝刊, 琉球新報2000年5月21日朝刊, 沖縄タイムス2000年4月21日朝刊, 沖縄テレビ: 第29回『NEXTV・チャンプルな感じ』2000年6月1日, 夕方6~7時放映, 有線テレビ: 『稲垣純一の琉球マルチメディア共和国』, 第12回マルチメディアフェア沖縄2000, 沖縄コンベンションセンター: 平成12年6月2~3日
- 7) (株)プロシード(代表: 西野弘)
- 8) 沖縄県内協力校: 佐敷町立馬天小学校, 沖縄市立越来小学校, 宜野湾市立宜野湾小学校, 那覇市立城岳小学校, 那覇市立曙小学校, 那覇市立鏡原中学校, 興南中学校, 宜野湾市立長田小学校, 琉球大学教育学部附属小学校, 琉球大学教育学部附属中学校, 那覇市立教育研究所(適応教室), 宜野湾市立教育研究所