

# 論 題 ハイスクールハザードマップ

「高校生の安全意識国際比較調査と安全対策から受験英語の情報化」

米田 謙三\*1

〔概要〕身近な安全をテーマに真の国際交流（今までとは違うネット上のボードを使っての意見交換後にフェイスツーフェイス）をしながら、自分で課題を発見し、主体的に取り組む姿勢を養うことができる。教育の情報化推進プロジェクト。またこのプロジェクトから受験英語の情報化の方向付けについて考える。

〔キーワード〕VB（Virtual Brainstorming）学習意欲・解決能力・深いレベルの国際交流  
社会に必要な能力・受験英語の情報化

## はじめに 問題提起

日米の中学・高校の教室をインターネットを中核としたITで結び、参加生徒間の議論を通じて、身近な安全（パーソナル・セイフティー）に対して、日米の間で違いを学ぶ。議論を通じて学んだ日米間の違いを確認するため、相互に相手国を訪問し、フェイス・ツー・フェイスの交流を行う。国や個人の安全が世界中で脅かされ、安全に対する聖域がなくなりつつある現状とこれに対する国家間や個人の間での姿勢の違いが誤解を生み、信頼を前提とした交流を行うことを困難にしている。本企画は以上の視点をもとに、ITという新しいツールを使いながら、新しい時代の交流のあり方を交流実践を通じて探る。また、近年英語の授業は、受験を意識すると、どうしても長文読解や文法・構文の解説になり単方向の授業になり、興味・関心の持続が難しい。

## ・研究の内容

「安全」という最も基本的な生活環境の違いは、当然、様々な分野における考え方の相違をもたらす。つまり、安全・危険は、その土台・土俵、あるいは、下部構造といえるもので、この違いが理解されていないければ、その上にどのような議論や交流を築いても、本当の理解は生まれないと考え

られる。ITを利用した本プロジェクトの特徴としては、VB（Virtual Brainstorming）の利用が上げられる。本プロジェクトに参加する生徒たちが、「安全という言葉で思い浮かぶこと」という漠然としたテーマと、批判を書かない・書けないというルールのもとに、VB上で、頭に浮かぶアイデアを自由に記載していくことから始めて、その後の、議論や企画の深化を、すべて生徒主体で行う。これは、従来のコーディネータや教員主導の教育とは異なる手法であり、「自分で課題を発見し、主体的に取り組む」教育を提唱する文部科学省のねらいとも一致する。（もちろん、生徒主体だからといって、議論が円滑に進むようにボードをウォッチするというコーディネータの仕事は放棄するという意味ではない。）また、従来、ITを利用した教育実践では、e-mailやML（メーリングリスト）、テレビ会議などが多用されてきているが、本プロジェクトでは、それらは、副次的な利用となる。あくまで自由な発想の中から何が生まれてくるか、アメリカの生徒のVBの内容やそこに現れる発想の違いから、日米の若者の間に、深層にまでさかのぼって、本質的な差が見られるのか、また、共通するものは何か、これらを明らかにしながら、交流する。プロジェクトの最終段階では、フェイス・ツー・フェイス

の交流を予定しているが、そこでは、安全というテーマを追求して浮かび上がってきた日米のギャップや異文化の差、誤解・偏見などを明確にするマルチメディア作品を共同で作成する。

またこの経験を受験英語というものにもあてはめてみる。たとえば長文にあったテーマをひとつ選び（サマータイトルなど）、導入として英語の会話文を聞かせてみる。次にこのテーマについて AGREE と DISAGREE に分かれて ボード（WEB上の掲示板）に自分の意見を書き込んでいく。（このときインターネットを使い、そのテーマについての理解を深め、また外国との違いがないかも考えさせる。ノートはワード、辞書はWEBの辞書を使うことを指定する。）そのテーマにあった長文の答えも全てボードに示す。ボードの意見を分析しながら 最後に相手（反対意見側）に納得いくように考えをまとめ発表させる。（パワーポイント1（2）枚で）またそれを英語に訳す。（インターネットの翻訳ソフトなどを使うことも認める）また担当者に質問・添削依頼などがあればさせる。（メールの利用も認める）また疑問点は直接 海外の生徒に投げかけ答えてもらうようにする。

## ・教育効果

- 1 学習意欲や解決能力を身につけさせる  
英語あるいは他の科目を学ぼうという意欲の向上ができる。  
自分たちで課題発見し、主体的に取り組むことができる。
- 2 深いレベルでの国際交流をさせる  
バーチャルな交流ができる  
意見交換から日米のギャップ・誤解・偏見の正しい理解すなわち異文化理解ができる  
フェイス・トゥ・フェイスな交流ができる
- 3 これからの社会に必要な能力を身につけさ

せる

IT技術の能力の向上ができる  
プレゼンテーション・ビデオ編集・HPなどのマルチメディア作品作成能力が身につく

ネットワーク社会に必要な能力の向上ができる

コミュニケーション能力の向上ができる  
国内・海外とのコミュニケーション、相手を考えた話し方・内容でのコミュニケーション能力が身につく

進学後のレポート作成などに役に立つ

## ・研究の課題

- 1 プレゼンテーション能力の育成  
一連のプロジェクトを通じて特に感じるのは、日本の生徒のプレゼンテーション能力がやはりまだ平均的に低い（パソコン操作やネットワーク技術はすでに日本の生徒は海外の生徒に遅れをとっていない印象を持つ）
- 2 課題を深める  
かなり突っ込んだところまで進んでいるが、「これからのあり方を考えさせる」というところまではまだできていない。これからどうしていくかが次の段階であると考えられる。
- 3 機材の導入および技術力の更なる向上  
ビデオ編集にはやはり高機能のパソコンが必要である。また、この種のプロジェクトでは簡単なスタジオセットがあればと感じた。またソフトについても今後は、事前研修をさらに徹底させることが課題である。
- 4 受験の情報化  
まだまだ 受験英語イコール暗記、個人がどれだけ量をこなすかというところに重点をおき、プレゼンテーションなどは 必要ないという考え方がまだ見受けられる。

