

デジタルコンテンツを活用した総合的な学習の試み

- 「とび出せ！コンビニ探検隊」の実践から -

笹原 克彦^{*1}

「総合的な学習の時間」の中で、デジタルコンテンツを活用し、情報教育に取り組むためのカリキュラムとその実践について報告する。コンビニエンスストアの今日的な問題に対する取組を調べまとめる過程を通して、情報活用の実践力を高めることができた。

キーワード：デジタルコンテンツ、情報教育、カリキュラム

1. はじめに

2002年から実施される次の学習指導要領において、「総合的な学習の時間」はその中核となるものである。国際理解、環境、福祉など、いくつかの内容が例示されているが、中でも情報教育は、「総合的な学習の時間」ばかりではなく教科の学習にも関わりの深い、重視されるべき内容である。しかしながら、具体的にどのようなテーマで学習するかについては、必ずしも明らかにされていない。実際の学習場面において、子供たちの身近にあり、なおかつ情動的な活用の実践力が高まるような教材には、どのようなものが考えられるだろうか。

本研究では、コンビニエンスストア（以下「コンビニ」と記す）をテーマに、総合的な学習の中で、情報活用の実践力の育成を目的とした教材開発を試みた。

コンビニは、都市部を中心に多店舗展開しており、子供にとっても利用する機会の多い小売業である。他の小売業とは違い、コピーサービスやチケット販売など、個人消費のニーズに合わせたサービスを提供するよう努めている。一方で、省エネ、リサイクルへの取組、低公害トラックの導入など環境への配慮を行ったり、バリアフリーの店舗を設けるたりするなど、今日的な課題に対しても積極的な取組を見せている。また、新製品の導入、

売れ筋商品の把握、短いサイクルでの商品を入れ替えなど、商品の仕入れ、発注は徹底した情報管理のもとで行われている。

今日的な課題に対し積極的な取組を行うコンビニのさまざまな工夫について調べる活動を通して、情報活用の実践力を高め、社会を見つめる目を養うことができると考え、カリキュラムを構想した。

2. カリキュラムの構成

(1) カリキュラムのねらい

身近にあるコンビニを、さまざまな視点から調べる活動を通して、コンビニには情報化、環境問題への取組など、今日的な課題に対するさまざまな工夫が見られることに気付きながら、情報活用の実践力を身につける。

(2) 学習の展開

この教材では、学習を3つのステップにわけて構想する。STEP1は、収集した情報から課題を見つける段階。STEP2は、課題をもとにさらに情報収集し、それを取捨選択しながらまとめる段階。STEP3は、収集した情報を再構成して発信する段階と位置付けた。以下に、主な学習活動を記す。

STEP1 コンビニの不思議をたくさんみつけて紹介しよう（3時間）

*1 富山市立蜷川小学校

コンビニマップに、コンビニの不思議を書きこむ。(2時間)

- ・コンビニの設備、機器類の配置や品揃えの工夫など、コンビニの不思議をできるだけたくさん見つけて、見取り図に書く。
- ・発見したことを具体的に伝えられるように、ワークシートやデジタルカメラを使って記録する。

コンビニの不思議をいろいろな視点で仲間分けする。(1時間)

- ・コンビニの工夫に目が向くように、不思議だと思ったことを仲間分けしながらワークシートにまとめる。
- ・自分のみつけた不思議がわかりやすく伝わるように、画像やコンビニマップを使って友達に発表する。

STEP 2 コンビニの不思議をもっと探検しよう。(5時間)

コンビニの不思議について、もっとくわしく調べる計画を立てる。(1時間)

- ・探検記にまとめて公開することを想定しながら、計画を練る。

計画にしたがって、各自で方法を選びながら、調べ活動を行う。(4時間)

- ・見学では見つけることができなかったコンビニの工夫をインターネットの検索システムを使って調べる。
- ・コンビニの店の人や、コンビニを利用している人などいろいろな立場の人にインタビューし、不思議を解決する。
- ・コンビニチェーンのホームページで調べたり、電子メールや郵便で質問したりして、不思議を解決する。

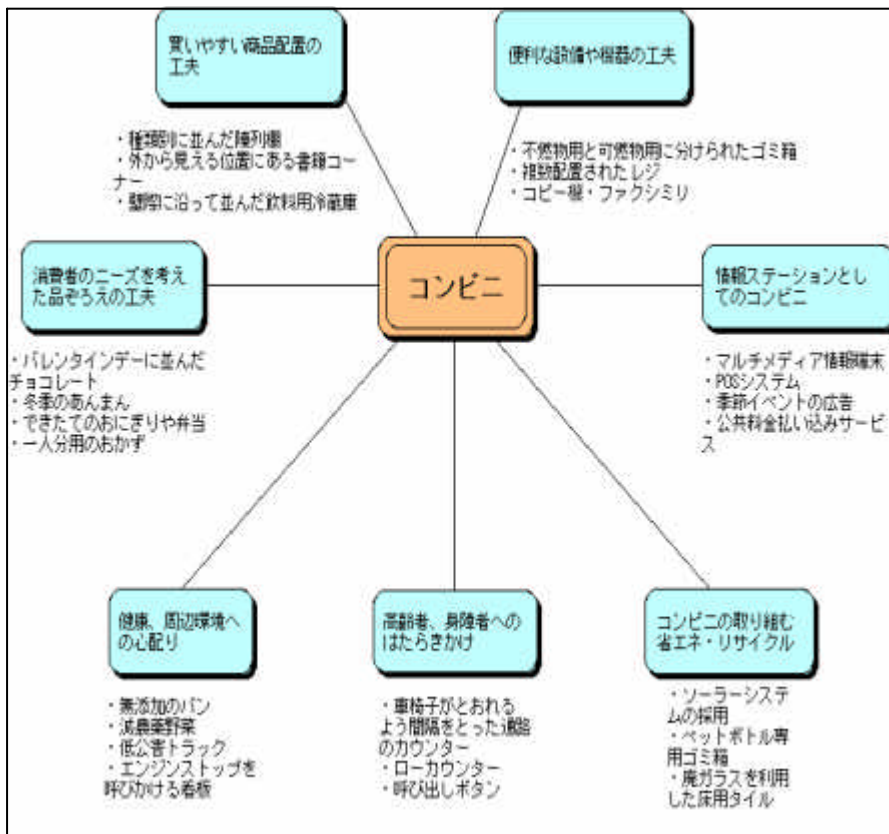
STEP 3 コンビニ探検記をわかりやすくまとめよう。(3時間)

調べてわかったことやコンビニの取組に対する自分の考えが、コンビニ店の人に伝わるように工夫してまとめる。(2時間)

- ・調べたこと、わかったこと、考えたことを、文や画像を使ってわかりやすくまとめる。

コンビニではたらく人に、自分が見つけたコンビニの不思議を伝える。(1時間)

- ・だれでも見られるように、探検記をホームページで公開する。
- ・意見を伝えるために、コンビニ会社に電子メールを出す。
- ・探検記を冊子にまとめ、近くによく利用するコンビニに届ける。



[図 1] ウェビングによる活動のテーマ例

3. 実践と考察

(1) 情報に対する見方の広がり

本研究における学習の対象は小学校高学年である。5年生社会科の学習内容として、わが国の通信などの産業について、見学、資料の活用を通して調べ、情報の有効な活用が大切であることを考えるようにしたり、これらの産業に従事している人々の工夫や努力を理解したりすることが内容にあげられている(文部省、1998)。本教材では、これらの学習の関連から、さらに環境、福祉など教

[表 1] コンビニを見る子供の視点の変化

	見学前から気付いていた視点	見学後に気付いた視点
消費者のニーズを考えた品揃えの工夫	1 4	2 6
買いやすい商品配置の工夫	0	1 6
便利な設備や機器の工夫	5	7
健康や周辺環境への心配り	0	3
高齢者、身障者へのはたらきかけ	0	7
省エネ、リサイクルへの取組	0	7
情報ステーションとしてのコンビニ	3	1 6

(数字は人数、回答者 3 4 名による複数回答)

科を枠を超えた今日的な課題へと考えを広げ深める学習が期待できる。

子供たちの多くは、日頃からコンビニを利用している。しかし、自分が購入する物の配置は知っていても、関心のないことには、全く気付いていないのが実状である。そこで、学校近くのコンビニを見学し、設備や商品の配置などを自分の目で確かめることによって、これまでとは違った視点で、コンビニを見つめ、そこから課題を見付けだすことができた [表 1]。見学以前にも、たくさんの商品が置いてあると感じていた子供は多かったが、実際見学を行った後は、今まで気付かなかった品揃えの工夫に目を向け、それらの品物を置いている理由を考えていた。

(2) 情報収集、選択能力の高まり

STEP 2 では、予想される子供の活動テーマを 7 つの視点で取り上げている [図 1]。これらの活動は、思いに合わせて子供が自分で選択できるように配慮する。また、7 つの活動をすべて選択する必要はない。活動時間の中で、すべてを調べたいという子供も、1 つのテーマについてくわしく調べたいという子供も等しく認め、情報を選択する力を育てるよう支援する。

また、子供が情報を収集、選択し、再構成するための手だてとして、各STEPの学習活動に対応したワークシートを用意した。

学習の結果、商品配置や省エネ、リサイクルの工夫など、これまで考えたこともない視点での発見が多くあった。特に、コンビニ内

にあふれる情報に気付き驚きを感じる子供が多かった。これら新しい発見が子供たちの知的好奇心をくすぐり、この後の追究に意欲的に取り組む原動力になったと考える [表 2]。コンビニで見学を行うことで、新たな情報を収集し分析する力の高まりが見られたと考えられる。



[表 2] 見学後の子供の反応

工夫の視点	子供の主な気付き
消費者のニーズを考えた品揃えの工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・なくなったときにちょっと買いたい物がある。 ・季節に合わせた商品を置いている。 ・新製品の揃うのが早い。 ・すぐに食べられる商品がある。
買いやすい商品配置の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・品物が整頓して並べられている。 ・商品名がよく見えるように並べてある。 ・同じ種類の商品が、まとめて置いている。
情報ステー	<ul style="list-style-type: none"> ・「新製品」「おすすめ」など、宣伝

ションとしてのコンビニ	ラベルが棚に貼ってある。 ・クリスマスなど季節のキャンペーン広告がある。 ・商品の注文はコンピュータを使って行う。
-------------	---

(3) デジタルコンテンツを活用した情報収集、選択能力の高まり

[表3] 実際の調べ学習のテーマ

調べたいコンビニの不思議	人数(人)
消費者のニーズを考えた品揃えの工夫	18
買いやすい商品配置の工夫	5
便利な設備や機器の工夫	2
健康や周辺環境への心配り	4
省エネ、リサイクルへの取組	3
情報ステーションとしてのコンビニ	5

見学の後、子供たちが調べてみたいと思ったコンビニの不思議は[表3]の通りである。品揃え、商品配置といった小売業としての工夫の他、環境(ゴミの減量化、ユニフォームのペットボトル再生繊維使用など)、情報(売り上げと直結した仕入れのシステム、マルチメディア情報端末機の設置)など今日的な課題に対するコンビニの取組について関心を持ち始めた子供も少なくない。

コンビニは、比較的歴史の浅い小売業であるため、書籍による資料は極めて少ない。そこで、子供たちは、以下のような方法で、自分の課題を解決を図った。

【デジタルコンテンツの活用】

- ・コンビニの公式ホームページ
- ・NTTこねっとプランの素材検索サイト「みつけ」

【学校、自宅周辺コンビニの見学】

- ・最初の見学先に再見学、取材
- ・他のコンビニへの見学、取材
- ・家族やコンビニ利用者への取材

子供たちは、これまでの調べ学習では、書籍資料を中心に問題を解決しようとする傾向が強かった。しかし、今回の学習では、様々

な方法で資料を収集し、自分の問題を解決しながら、学習を深めていった。

インターネット上の情報は、子供が問題を解決する上で重要な資料になった。また、それら資料では解決できない問題について調べるために、再び見学に出かけるなど、体験的な活動が生まれた。以上のように、コンビニをテーマにした学習を通して、子供たちは多様な学習方法を身につけることができた。



4. 終わりに

コンビニは、子供たちの生活に密着した、大変身近な教材であったため、子供たちは意欲的に学習に取り組むことができた。

また、コンビニは、環境、福祉、エネルギーといった今日的な課題性をもった教材であり、多様な視点から選択し追究できる点や、高度に情報化されている点で、情報教育的にも優れた教材であった。子供たちは、関心の高い視点から課題を選択し、調べ学習を進めていく中で、情報活用の実践力を高めていくことができた。

このような学習のテーマは、コンビニに限らない。子供たちの身近にあり、多様な追究活動を引き出すテーマであれば教材化できる。例えば、「歩道」「祭り」「紙」「ペットボトル」などのテーマで、同様のカリキュラムを考えることは可能である。

[参考文献]

文部省(1998)「小学校学習指導要領」