

【導入事例】

学級担任の視点から紐解く、子どもの主体性を引き出す床投影システム

「Wizefloor」

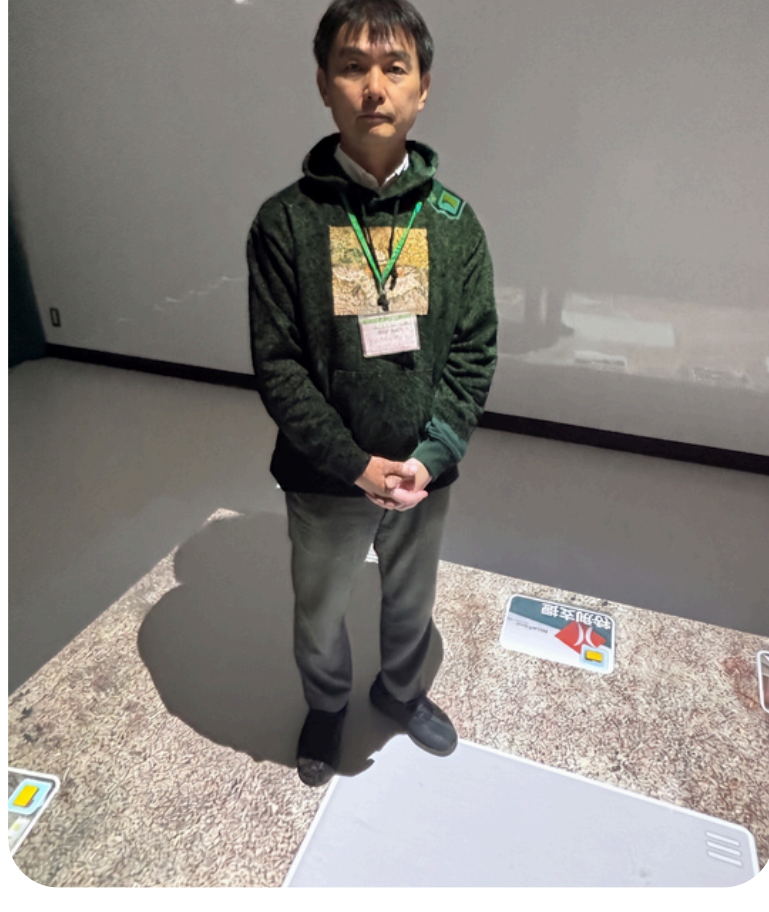
東京学芸大学附属小金井小学校
鈴木秀樹先生インタビュー

LEARN MORE



東京学芸大学附属小金井小学校では、校舎改修を機に「インクルーシブ×ICT教育の推進」の拠点として、床面投影型システム「Wizefloor（ワイズフロア）」を設置した専用室を構築しました。

前回お届けした佐藤先生へのインタビューに続き、今回は6年生35人の通常学級の担任・鈴木先生にお話を伺いました。単なる遊具に終わらせず、児童自身によるクイズ制作や教科指導へ繋げる工夫、通常学級の中で子どもたちの挑戦意欲や協調性を引き出すリアルな実践例を紹介します。



イントロダクション

1. 体を動かすのがいやな子どもも自然と動く Wizefloorの空間がもたらす心理的効果

-- 体育や集団行動に消極的な子どもたちが、Wizefloorの前に立つと自発的に動き出すというお話を伺いました。具体的にどのような変化が見られるのでしょうか。

鈴木先生：

「ちょっと極端な例かもしれませんが、ピアノがすごい得意な子がいて、『今度コンクールがあるから怪我したくない。体育の授業出たくない』という子がいるわけですよ。でも、ここに連れてくると楽しくプレーする。いろいろな理由から『体を動かすのが嫌』という子たちも自然と体が動いてしまうのは、Wizefloorのすごいところだなと思いますね」

-- 本日の取材でも、保健室登校の児童がWizefloorをプレーする様子を見学させていただきました。その際、途中で見ていただけだった女の子が、『しょうがないなあ、やるか!』という言葉とともに参加してくれる姿がありました。

鈴木先生：

「ああいう感じになるんですよ。私もこの学校は長いですけど、そういうことは初めてだったので、テクノロジーで実現できるって

うところはやっぱりいいと思います。プレーしているときの子どもたちは、すごいはいでますね。ゲームにもよるんですけども、自然と戦略が発生したり、チームワークが発生したりするんですよね。だから、例えば風船割りみたいなものだったりすると、『お前あっち! 私これ!』みたいなことが自然と発生するんです」



1. 体を動かすのがいやな子どもも自然と動く Wizefloorの空間がもたらす心理的効果

【Wizefloorのクラウドコミュニティにあるコンテンツの例】



神経衰弱で、足して10になる数字の組み合わせを探す。神経衰弱というテンプレートに沿って正解の組み合わせを自由に設定できる。音声と画像の組み合わせもおもしろい。



色のスペルを2択で選択するゲーム。画像や音声に紐づく正しい答えを設定し、さまざまなクイズを作成することができる。

-- 楽しむだけでなく、知識の定着など学習面での活用はいかがですか？

鈴木先生：

「知識の定着を狙って活用する面では、他の教員が単語学習のコンテンツをやっているようです。やっぱりある程度のことは覚える必要がある教科もありますが、記憶が苦手だとか、やる気がしないという子もいるんですよ。でも、Wizefloorだとクイズを解く感覚でやってくれるので、特に学力下位の子たちにとっては、知識の定着につながるかなと思いますね。以前6年生のクラスをもった時に歴史のクイズを作ったのですが、戦国武将の顔が出てきたときは結構盛り上がりしました」

1. 体を動かすのがいやな子どもも自然と動く Wizefloorの空間がもたらす心理的効果

-- 子どもたちの「挑戦意欲」や「行動の変化」という点については、どのような手応えを感じていますか？

鈴木先生：

「ここまで簡単に言っちゃっていいかわからないですけど.....。例えば体育の授業でミニバスケットボールやりましようとなったら、もう嫌になっちゃってやらないだろうなという子たちが、Wizefloorはちゃんとやるんですよ。

普段はカウンセラーから「順番守りなさい」などと注意されると反抗してどこかに行ってしまうような子が、ここではちゃんとルールを守ってやろうとなる。子どもたちにとっては、この枠でやるにあたってはルールがあって、ちゃんと守ろうという気持ちにさせるのかなっていうことがありますね。

また、これは予想ですが、この部屋のように、子ども自身が全部把握できるようなところってというのが実は結構いいのかなと思うかもしれません。グラウンドや体育館に比べたらずっと狭いんですけど、でも室内でこれぐらいのスペースでドタバタ動き回れるところって、他にないんですよ。



2. 「目的意識」がIT学習の意欲を高める 高学年による教材設計とクイズ制作

-- 単なる娯楽のゲームで終わらせないために、先生はどのような仕掛けをされているのでしょうか。高学年が低学年向けのクイズを自作する取り組みがあると伺いました。

鈴木先生：

「私は高学年を担当することが多いので、低学年向けの教材を作らせるということをよくやります。低学年のニーズに合わせるようになるので、生活科や保健指導的な、子どもたちの生活に密着したところに合わせています。例えば保健の内容だと、6年生の単元に『けがの予防』や『病気の予防』といったものがあり、それを1年生にどうやって伝えるかというときに、『じゃあWizefloorを使ってゲームを作ったら楽しく学んでくれるんじゃない?』みたいなコンセプトでやっています。

ただ、子どもたちは楽しいのでサッカーゲームをやりたいがのですが、やっぱり学習につなげたいんですね。そこで『これを使って学びが実現するにはどうしたらいい? ちょっと勉強みたいに』と伝えます。

すると『じゃあこういうクイズがいいよね』とか、『BGMに凝ってるんじゃないほうがいいよね』といった意見が子どもたちから出てきます。『目的を外さないように!』というところに気をつけていますね」



6年生が1年生のために作成したコンテンツ

2. 「目的意識」がIT学習の意欲を高める 高学年による教材設計とクイズ制作

-- 実際のゲーム制作は、子どもたちにとって難しくはないのでしょうか。

鈴木先生：

「ゲーム制作の際は、教室でタブレットを使って編集をしています。前に受け持った6年生の子たちは余裕で使いこなしていました。教室にも大型ディスプレイがあるので、フロアプロジェクション室に来る前に教室のディスプレイでまず試すんです。それで、『あ、こんな感じか。じゃあ床でもいけるかな』って確かめてからやるみたいな流れで進めていたので割と快適でしたね。

操作そのものは4年生くらいからできると思うんですけど、作ったコンテンツを利用して学習として成立させるとなると、教材設計力が必要になります。そういうことを考えると、やはり5、6年生の方がいいかなと思います。でも、1年生が楽しく遊びながら学んだという目的があると、ITの学習も意欲がすごくなるんですよ。目的があるとやっぱり一生懸命やるという相乗効果は確実にあります」



コンテンツ編集画面はシンプルで、小学校高学年であれば直感的に編集ができる。画像や音声など好きなものを自由に設定でき、プレー時間の長さやオブジェクトの動く速さなども調節可能。

3. 導入の経緯とインクルーシブ教育へのアプローチ

-- そもそも、鈴木先生がこのWizefloorの導入に動かれたきっかけは何だったのでしょうか。

鈴木先生：

「私はこのシステムを知り、授業での可能性を非常に感じました。Wizefloor開発元のデモンストレーションにも視察に行き、特別支援学校で利用している様子を見させていただいたんです。

自閉症の子たちのクラスだったので、みんな黙っているんですけど、ニコニコしながら協力して一生懸命やっているのを見て、凄いなと思ったんです。さらに、最後は笑顔で手を振ってくれて教室に帰っていったんですよ。それがすごく驚きで、決定的な出来事でした」

※さらに詳細な経緯は前回の記事を参照のこと

-- 貴校がこれまで歩んできたインクルーシブ教育の歴史と、現在の支援の対象について教えてください。

鈴木先生：

「この学校では2014年からインクルーシブ教育に取り組んでいて、当時は『授業に適應できない』『教室に入れない』という子が出始めた時期だったようです。私が赴任してから、教室にいて授業も受けているけれど、実は学びに困難を抱えているという子も思いのほかいっていることが分かりました。

そして、そうした子たちにICTを使ってもっと分かりやすい授業や、勉強しやすい環境を作るということをしてきました。特別な支援の対象としては、なかなか教室に行けないような子たちのほか、普通に教室にいる子たちの中にも対象としている子はいるという感じです」

通常学級における多様な子どもたちへの配慮や、主体的な学びの実現に向けて、鈴木先生が学級担任のリアルな視点から模索しているWizefloorの活用は、現場に即した多くのヒントを示しています。

単に体を動かして楽しむ遊具にとどまらず、高学年が低学年のためにクイズを設計・制作することで生まれる「目的意識」やIT学習への意欲。そして、体育に消極的な子や保健室登校の子が自発的に参加し、普段は注意されると反抗してしまいがちな児童が、この空間では自然とルールを守ってチームで動き出すという心理的な変化。

Wizefloorは子どもたちの挑戦意欲や協調性を引き出し、通常学級のなかで誰も取り残さないインクルーシブ教育を工夫していくための心強いツールとして、これからの豊かな可能性を感じさせてくれます。

おわりに

