

[B6] 地域学習に活かす校内資料のデジタル化：

デジタルコモンズによる DX 時代の地域学習環境づくり

○前川道博¹⁾

¹⁾ 長野大学企業情報学部, 〒386-1298 長野県上田市下之郷 658-1

E-mail: maekawa@nagano.ac.jp

Digital Archiving of School Materials for Area-Based Learning: Educational Environment Using Digital Commons Service

MAEKAWA Michihiro¹⁾

¹⁾Nagano University, 658-1 Shimonogo, Ueda, 386-1298 Japan

【発表概要】

全国の学校で GIGA スクールが実施されながら、学校で地域学習を計画しようとする、地域を知る情報源がネット上には極めて少ないことが直ちに顕在化する。特に学校区の情報源は殆どの地域においても存在しないと言って過言ではない。さらには地域資料があっても、教員の経験不足等の理由によりその活用が図りにくい課題がある。

以上の課題を解決するため、これからの学校教育に求められる児童生徒の主体的で探求的な学びを包摂的に支援できる分散型デジタルコモンズサービス d-commons.net を用いた「d-commons メソッド」により、校内資料のデジタルアーカイブ構築に取り組んだ。校内資料のデジタル化は「やればできる」ことなのに、学校現場ではその課題の気づきや実践が行えない壁がある。その壁を取り除き、DX 時代にふさわしい地域学習の環境づくりが全国の学校で進んでいくことを期待したい。

1. はじめに

全国の学校で GIGA スクールが実施されながら、学校で地域学習を計画しようとする、地域を知る情報源がネット上には極めて少ないことが直ちに顕在化する。特に学校区の情報源は殆どの地域においても存在しないと言っても過言ではない。さらには地域資料があっても、教員の経験不足等の理由によりその活用が図りにくい課題がある。

その一方で、それぞれの学校には郷土資料などを保管展示する資料館や過去に発行された「創立〇〇年史」といった学校や地域の記録を扱った刊行物等がある。それらが学校教育で利用される機会は殆どないのが大方の状況である。

本研究では、GIGA スクールの学習において、特に指導要領の改訂[1]で示された「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善に資する学習環境改善の試みとして地域学習に活かす校内資料のデジタル化に取り組んだ。この取り組みにおいては、DX(Digital

Transformation)時代の学び環境となる「分散型デジタルコモンズ」のモデルおよびサービス[2]を適用して校内資料のデジタル化、地域学習の環境づくりを行った。

2. GIGA スクールでの学習支援の課題

GIGA スクール環境の学校現場への導入はコロナ禍を背景にほぼ全国一斉になされたため、どの学校現場においても少なからず戸惑い、混乱が起きている。新指導要領においては「主体的で対話的で深い学び」が授業改善の視点に据えられている。教員にとってそうした教育実践は経験がない場合がほとんどである。現実的に総合学習を担う教員がその理念を咀嚼し実践するには相当に大きな壁があると言わざるを得ない。

この課題に対してはその解決策として、私たちはかねてから次の方法を提案している。

分散型デジタルコモンズクラウドサービスを構築しその運用を図ること[3]

キュレーション型学習を①の環境において

行うこと[4][5]

キュレーション型学習とは探求の問いを立て、それをさまざまな資料を利用し、分析・考察・例証したことをアウトプット化する学習方法である。

以上の方法を開発したサービスにちなみ「d-commons メソッド」と呼ぶことにする[6]。

校内資料化のデジタル化については、①と同じサービスの適用で構築が容易であり、かつ②の学習にシームレスに連結することができる。

d-commons メソッドを適用するとそこで直ちに顕在化した課題は、地元を知る情報源、特に学校区の限られた地域に関わる情報のほとんどがデジタル化されておらず、GIGA スクール環境下の教室においてタブレットから参照すらできないという学習環境の分厚い壁であった。

3. 校内資料が活用されない課題

地元を知るデジタル化資料が極度に少ない一方で、校内には地域を学ぶ上で欠かせない情報資源が眠っている。資料室、刊行物等である。多くの教員はそうした資料があることを知らなかったり、知ってはいてもどう利用できるかがわからない。学校の「創立〇〇年史」などはその年度、学校やPTAなどが力を入れて編纂したもので、学校史・地域史の情報の宝庫となっているケースはめずらしくない。それらは過去の刊行物であるため、校長室のロッカーや学校図書館の片隅に眠ったまま、多くの場合、忘れ去られているのが実情である。

この課題にはさらに資料活用を阻む壁がある。つまり教員の側に、学校区の地域について何も知らない、関心もない、という「慣習的・社会的な意識の壁」の存在である。

資料館の資料や地域の冊子等の資料は、児童生徒がそれから学ぶ以前に、まず教員が知らないことを知ることの面白さに気づいてもらうことが何よりも肝要である。「知らない」ことは実は壁でなく、「知らない」から共に学びを楽しむことが原動力になる。校内資料こそまさに「灯台下暗し」のたとえのごとく、

地域学習のこの上ない学習コンテンツとなる。

4. 主体的な学習支援環境のデザイン

4.1 校内資料の活用課題

本研究は、2021年度、上田市からの委託による「信州上田学事業」において、上田市内の施設にある史資料を対象にデジタルアーカイブ化を試みた取り組みの一部である[7]。長野県上田市立塩尻小学校の「郷土資料館」、上田市立神川小学校の「山本鼎先生の部屋」の所蔵資料をデジタルアーカイブ化の対象とした。これらの資料は、展示物を見ただけでは、児童ばかりでなく、教員や一般の市民ですら理解が難しい対象である。

これらの2ケースは、校内資料のデジタル化により、GIGA スクールでの学習支援、主体的な学習の支援に活かすことをねらいとして取り組んだものである。

4.2 『塩尻小デジタル資料館』[8]の制作

塩尻小学校のある塩尻地区は近世から近代にかけて日本を代表する蚕種製造業地だった地域である。全国で広く営まれていた養蚕業ではなく、養蚕の原料となる蚕種（蚕の卵）を製造し全国に販売し、一時期は欧州にも輸出するなど我が国の蚕糸業の発展に大きく貢献した。蚕種製造業は近代において隆盛し、蚕種製造業が終焉した現在もお塩尻地区には数多くの蚕種製造民家が数多く存在している。また、蚕種製造や養蚕に使われた道具類が塩尻小学校郷土資料館に多数保存・展示されている。郷土資料館は1964年資料室として開設後、1997年新築の資料館に移行した。

その一方、蚕種業、養蚕業を経験した世代は少なくなり、解説できる人材も減少した。展示のみでは知識の授受が行えない。

以上の課題を踏まえ、郷土資料館のデジタル化では以下の改善を試みた。

①資料館収蔵の文物を一つ一つ撮影しデジタル画像としてデジタルアーカイブサイト『塩尻小デジタル資料館』に公開した(図1)。



図1. 塩尻小デジタル資料館

②蚕種製造・養蚕などをよく知る地元の方々に口頭で道具の解説をしてもらい（図2）、それを解説動画として掲載した。



図2 地元の方々によるビデオ解説収録

漢字等にはすべてルビをふった。

現在は 200 点余りの記事を『塩尻小デジタル資料館』に公開している。

4.3 『山本鼎の部屋アーカイブ』[9]の制作

神川小学校がある上田市神川地区は、ほぼ100年前、児童自由画、農民美術運動を興した画家・山本鼎(やまもとかなえ 1882-1946)がその活動拠点とした地域である。その他、同地区は当時の神川村の青年だった山越脩蔵、金井正が主催した上田自由大学(当初は信濃自由大学)とゆかりが深い。神川小学校が創立90周年を迎えた1987年、校内に「山本鼎先生の部屋」が開設された。同館には山本鼎の作品、関係資料の他、昭和初期の児童画数百点が保存されている。

「山本鼎先生の部屋」は校内の1室を使って開設されているものの、ほぼ開かずの間と化している。資料・作品はショーケースに陳列されているのみで、資料を手にとってみることはできない。総じて経年の変化と共に旧態化した印象は否めない。寒暖の影響を受けやすいのも展示室形式の欠点である。夏は暑く、冬は寒い。じっくりと鑑賞する状況ではない。児童の学習に使われる機会も限られている。

現在は 740 点余りの資料・収蔵品を『山本鼎の部屋アーカイブ』に公開している(図3)。

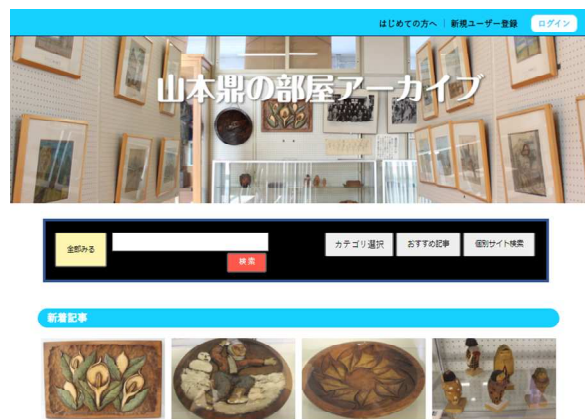


図3 山本鼎の部屋アーカイブ

5. 校内資料のデジタル化の効果

以上、塩尻小学校、神川小学校の資料のデジタル化の実践ケースを紹介した。いずれも「やればできる」というものである。しかし現実には、学校現場において校内資料をデジタル化して公開することにより、児童生徒の地域学習で参照できる地元の情報源となることに気づけないのが実情である。デジタル化は何よりも、一番の学習者である児童生徒に校内資料を教室からタブレットで手軽に参照できるようになることが最大のメリットである。地元を知らず、地域学習をためらっていた教員にとっても、デジタルアーカイブサイトで校内資料を閲覧できる。

資料を見て問いを立て、地域学習を探求的に深めていく学びに校内資料は有用である。児童生徒が何に関心を持ち、また探求したいと思うかは、誘導的な問いかけでなく、さま

さまざまな情報源から児童生徒が発見して気づいていくことが大切である。地域を教えるのではなく、校内資料を含むさまざまな情報源から対話的に掘り取ることが肝要である。校内資料から問いを立てる例を図4に示す。



図4 校内資料から探求の問いを立てる

6. おわりに

本研究で紹介した特定2校のケースは全国の学校においても適用が可能である。「どの学校にでもできる DX 実践」となるよう各学校において校内資料のデジタル化が取り組まれることを期待したい。

さらには、校内資料を情報源の一つとして児童生徒の主体的な学習を実現するために「d-commons メソッド」の適用を提案したい。

参考文献

[1] 文部科学省／学習指導要領
https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/1383986.htm (参照 2022-09-26)

[2] 前川道博. 地域デジタルコモンズ概念とその構築. 日本教育情報学会 年回論文集 33. 2017.

[3] 前川道博. 分散型デジタルコモンズの汎用モデル開発:下諏訪町地域アーカイブの構築を通して. デジタルアーカイブ学会誌 2020,Vol.4, No.4

[4] 前川道博. 市民参加型キュレーションによる地域資料のデジタルアーカイブ化. 日本教育情報学会第15回デジタルアーカイブ研究会 2021.

[5] 前川道博. キュレーションモデルによる地域資料のデジタルアーカイブ化. デジタルアーカイブ学会第6回研究大会. 2021.

[6] 地域デジタルコモンズクラウドサービス d-commons.net

<https://d-commons.net/> (参照 2022-09-26)

[7] 長野大学／信州上田学

https://www.nagano.ac.jp/education_research/uedagaku/ (参照 2022-09-26)

[8] 塩尻小デジタル資料館

<https://d-commons.net/shiojiri/> (参照 2022-09-26)

[9] 山本鼎の部屋アーカイブ

<https://d-commons.net/ykanae/> (参照 2022-09-26)



この記事の著作権は著者に属します。この記事は Creative Commons 4.0 に基づきライセンスされます(<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)。出典を表示することを主な条件とし、複製、改変はもちろん、営利目的での二次利用も許可されています。