

第1章 教育

ThinkQuest Japanの発足

▶ 小中高校生対象のHPコンテスト、教育推進プログラム ◀

ThinkQuestとは、世界中の中学・高校生に対してウェブページ制作のコンテストを通じて、自らの興味のある分野について深く考え探究する機会を提供すると同時に、その成果をインターネット上の教育ツールとして世界中で共有できるようにしようとする画期的な教育プログラムである。

ThinkQuestのコンテストに参加するには、2~3名の生徒がコーチ（先生）と共に1つのチームを組む。そして、世界中の生徒の教育に役立つウェブページの制作を（英語で）行いその成果を競い合う。募集部門は、「科学・数学」「芸術・文学」「社会科学」「スポーツ・保健」「学際（複数の分野にまたがるもの）」の5部門である。

応募したチームのメンバーは、ThinkQuestという名前のとおり、半年から1年に渡って深く考え制作することになる。最終的な審査においては、その作品の教育的な価値のみならず、作品ができあがるまでの協力状況、できあがった作品が世界の人々からどれだけ広くアクセスされているか、などが総合的に評価される。つまり、ThinkQuestでは、単なる最終的なアウトプットの出来映えだけではなく、途中プロセスも重視されている。そして提出された作品群は世界中からアクセス可能なインターネット上のライブラリーを形成することになる。

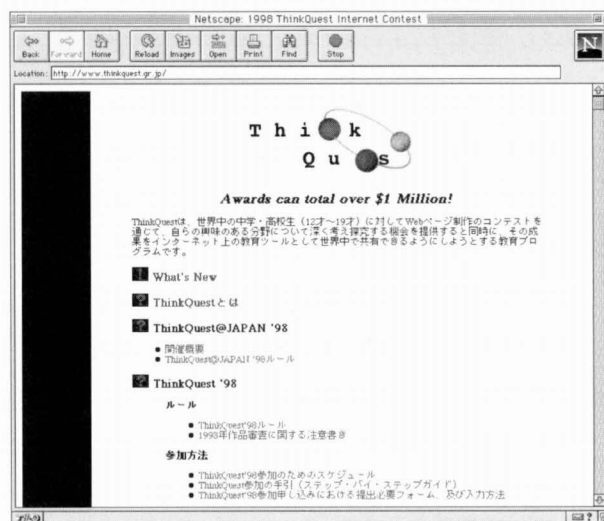
ThinkQuestのホームページには、すでにたくさんのインターネット型の教材が収められている。初年度（96年度）のコンテストを通じて、356点がライブラリーに収められた。株式について学ぶページ、環境にやさしいまちづくりをするためのページ、C++を学ぶためのページ、世界のさまざまな手話を学ぶページなどの優秀作品をはじめ、ライブラリーのデータ量は7.5GBバイトにのぼり、教材の宝庫となっている。また、その教材ライブラリーは実際によく利用されており、1週間に100万回のヒット数に達している。

優秀賞の受賞チームは米国（Washington, D.C.）での授賞式に招かれる。さらに、生徒に対しては奨学金、コーチには賞金、学校に対しては寄付金が授与される。賞金の総額は100万ドルで、最優秀賞の栄誉に輝くと、生徒1人につき15,000ドルの奨学金、コーチには2,500ドルの賞金、参加生徒の学校に2,500ドルが寄付される。

次年度（97年度）の作品の応募者数は3,615チームであり、うち作品を提出した数が1,519件であった。大賞は「ヒマラヤ山脈」を紹介するウェブページに与えられ、数多くの優れた作品がライブラリーに登録された（図1）。その優れた作品をご覧になりたい方は、いますぐThinkQuestのホームページにアクセスしてみてください。

作品は、米国だけでなく世界各国からの応募を受け付けている。実績でいえば、97年に応募者の25%がアメリカ以外の国からの応募であった。なお、優秀作品の審査は、ISOC（インターネット・ソサエティ）に推薦された審査員によって行われている。

図1 ThinkQuest Japanのホームページ
<http://www.thinkquest.gr.jp/>



ThinkQuest Japanの立ち上げ

ThinkQuestでは、プログラムの国際的な展開を進めているが、98年のコンテストから、日本での活動を始めることになった。これは、IAJ（日本インターネット協会）がThinkQuestの国際ナショナル・パートナーとなり、JPNICと共同で主催するものである。さらに、こうした活動を支える実行委員会（委員長：石田晴久氏）も組織化され、本格的な活動を開始した。

ThinkQuest Japanに関しての詳しい情報や、参加校への説明会のスケジュールなどは、ThinkQuest Japanのホームページにて紹介されている（図2）。

ThinkQuest Japanは、日本からのコンテストへの参加を促進・支援する活動を進めている。まずは、98年のコンテストへの応募支援のために、参加を検討している先生、生徒に対してThinkQuestの意義やルールや、これまでの作品例などを紹介するワークショップを開催する。その第1回は、97年12月に慶應大学藤沢キャンパスにおいて村井純教授と同研究室のメンバーの支援の下で実施された。ほかにもThinkQuestのウェブの主要なページを日本語に翻訳したり、紹介ビデオの日本語版を配布するなどの便宜を図っている。さらに、参加を検討している方からの質問を受け付けるヘルプデスク業務をスタートさせた。そして将来的には「日本版ThinkQuest」すなわち日本語をベースとしたウェブ教材のコンテストの実施を視野に入れた活動を展開していく予定である。

図2 大賞受賞のヒマラヤ山脈を紹介するホームページ
<http://library.advanced.org/10131>



ThinkQuestに思う

全ての学校でインターネットが活用される時代にそなえて我々が取り組まなくてはならない課題は多岐にわたる。ThinkQuestのような試みを通じて、次世代の教材の着実な蓄積がなされるものの、それで全ての課題をクリアーできるわけではない。ほかにも、どのようにすれば優れたネットワーク接続環境を学校に提供できるか、いかにしてインターネット型の

教育を実践できる教員を増やすことができるか、さらには、なにもをもってして高度にネットワーク化された時代における優れた教育の価値尺度とするかなど、論点が噴出している。

米国では、噴出する課題への取り組みに、いくつもの非営利の活動が重要な役割を果たしてきた。ThinkQuestの提案者であるアル・ワイズ氏は、1990年代初めにNSFのために高速バックボーンを提供していたAdvanced Network and Services, Inc.の代表であり、ThinkQuestは、そのバックボーンをAmerian On Lineに売却した利益によってスタートした非営利の活動である。ボランティアのパワーを活用して学校におけるLAN配線を実施する「Net Day」の試みはきわめて有益なものとして日本でも有名である。さらにインターネット教育を担当する教員への総合的な技術支援を実施するテキサス州の「Tenet」プロジェクトの功績は大である。このほかにも、学校が抱えている課題へアプローチする非営利的な活動は、枚挙に暇がない。

日本は、全ての学校へのインターネットの活用のプランを実行しようとしており、米国において立案されたものと同様の施策を数年遅れで実行することになる。ところが日本では、米国においてきわめて重要な役割を果たしたNPO（非営利活動主体）を公的に支える制度も未だ整備されないまま、そのタスクを実施しようとしている。もしかすると、日本では非営利な活動に頼らない別の方法による課題解決のメソッドが有効に働くかもしれない。しかし、その日本独自の方策の可能性は、いまだ明確に提示されたり、具体的に議論されてはいない。そして、こうしている今も、教育を受ける立場の世界中の多くの子どもたちが、ThinkQuestの優秀作をめざして、深く考え、次世代の教材を自ら産み出そうと、情熱を燃やしているのである。

（新谷 隆・国際大学GLOCOM）

表1 ThinkQuest 1997 コンテスト受賞者一覧 (<http://www.thinkquest.gr.jp/tq97winners/tq97winners.html>)

最優秀賞	Where Earth Meets Sky: The Himalayas				
	芸術・文学	学際	科学・数学	社会科学	スポーツ・保健
第1位	The Motion Picture Industry: Behind-the-Scenes	LinkAge 2000	Mission to Mars	The Holocaust: A Tragic Legacy	You Are What You Eat: A Guide for Good Nutrition
第2位	Shakey's Place: The 3D Globe Theatre Research and Collaboration Site	Chess Dominion	The Mysteries of Space and Time	Geo-Globe: Interactive Geography	The Climbing Guide
第3位	Trumpeter's Fanfare	InvestSmart: On-line Stocks, Bonds, and Mutual Funds Investing	BodyQuest	Women in Alaska's History	CyberCycle
第4位	Photo Interactive (PHOTOi)	Basketball Explorations	InterFACE (Internet Fractal And Chaos Education)	The Revolutionary War: A Journey Toward Freedom	Baseball: The Game and Beyond
第5位	Virtual School of Music	Land Mines - The Invisible Goliath	Are We Alone In The Universe? The Truth Is Within Our Reach	Global InSite	Bodies in Motion Minds at Rest
ファイナリスト	Online Music Encyclopedia (OME)	Join our English Language Club	Learn Physics Today	Brittania (Knights of the Realm)	AIDS- Education and Prevention of the Growing Epidemic
	To Kill a Mockingbird: Then and Now		The Sciences Explorer The Wadden Sea	Unica Island: Journey into Communication	Anatomy of an Epidemic Golf Course



[インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<http://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容（技術解説、データ、URL、名称など）は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者（執筆者、写真・図の作成者、編集部など）が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元（株式会社インプレスR&D）などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D（初期は株式会社インプレス）と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接的および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレス R&D

✉ iwp-info@impress.co.jp