

情報Cの授業の取り組みについて

富山県立石動高等学校 穴田 直樹

1 授業計画・学習内容

- ・使用教科書 日本文教出版 「豊かなコミュニケーション 新情報C」
- ・補助教材 日本文教出版 「実習ノート」教科書準拠
実教出版 「事例でわかる情報モラル」改訂版
- ・対象学年 1年普通科 120名 (40人×3クラス)
- ・担当教諭 2名

<学習計画>

	学 習 内 容 (座 学)	実 習
1 学 期	<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・情報機器の発達とデジタル化 ・ネットワークでかわる社会 ※外部講師特別授業「情報モラルについて」 	<ul style="list-style-type: none"> ・情報処理室の使い方・PC基本操作 ★オリエンテーションアンケート ★ライフプラン (傾聴トレーニング) ・文書作成実習 (Word演習) ・表計算実習 (Excel演習)
2 学 期	<ul style="list-style-type: none"> ・表現とコミュニケーション ・プレゼンテーションによる表現 	<ul style="list-style-type: none"> ★著作権アンケート ★IBコンテンツ制作 (マルチメディア作品制作)
3 学 期	<ul style="list-style-type: none"> ・総合実習 	<ul style="list-style-type: none"> ・バーチャルトラベルエージェント (2年次研修旅行の立案とプレゼンテーション) ※総合的な学習の時間と連携

★情報モラルに関しては、毎時間15分間実施

2 生徒の実態

(1) 授業態度：本校生徒は、授業態度は落ち着いて静かな反面、受け身の姿勢が強く、自分の考えを発言しようとしないう生徒が多い。また作業に取りかかるまで時間がかかる生徒が増えてきている。課題を出さなくても平気な生徒も増えてきている。

(2) オリエンテーションアンケートから (クリッカー使用)

*携帯電話の所持率96%、自宅のPCの所有率94.9% (自分専用のPC所有率は20.5%)、自宅のインターネット環境92.3%が使用可能。

→携帯所持率は、ほぼ100%、インターネット環境の普及率も年々上がってきている。使用のルールやマナーについて家庭で話し合っている生徒が50%、ルール・使用時間が決められている生徒が42% (H20年の調査26%) に比べると、年々多くなっているのは、家庭での普及に伴い、家族の意識も変化していると考えられる。しかし、半数の生徒は、まだ子供に任せられているところが気がかりである。

*タッチタイプ (キーを見ないで入力出来る) 8.5%、Wordが使える32.5%・Excelが使える25.6%・Power Pointが使える46.5%・PCで情報検索ができる93.2%。

→文書作成・表計算・プレゼンテーション・情報検索等一応なスキルについては、中学校では学習しているものの、相変わらず学校間格差、個人差が大きい状況にある。

*ブログの所持率37% (H20は16%)、特に女子の割合が多い。SNSの利用率42%、チャットの参加率61%、BBSやブログ等に書き込みの経験あり54%。

→明らかに人とのコミュニケーションの方法が変化しており、ネットに依存している生徒が多く

なっている。一方では、悪口を書き込まれたり、個人情報を載せられたり、トラブルに遭った生徒もいるので情報モラル（個人情報の扱い・パスワード等のセキュリティ面・ネットワークの恐ろしさ、実際の被害の事例等）についての指導が大切になる。意識調査からも、自己中心的な考え、幼稚さからあまり重要だと思っていない生徒もいる難しい面はあるが、現在はあまり大きなトラブルがないからよいではなく、いろいろな場面で指導することが大切である。

3 今年度の新たな取り組み（工夫）

重点事項 (1) 情報モラル指導の充実 (2) コミュニケーションの能力を高める
(3) 特別活動（生徒会・部活動等）・他教科（総合的な学習）との連携

(1) 情報モラル指導の充実

a. 指導事例1

毎回の授業15分で副教材「事例でわかる情報モラル」改訂版（実教出版）を使用し、情報モラルのテーマを一つ与え、四コマ漫画の事例について、クイズ形式での発問、内容説明、ワークシートの作成を実施している。最初からは、レクチャーせず、すべて生徒に質問をし、そのことについてフォローする形式で進行している。※ルール：「わかりません」や「沈黙」は禁止！ この内容は、定期考査の出題範囲としている。

○効果→ポイントを絞って指導ができる。発問に対して素直に意見・解答を答える生徒が増え、授業に対する意欲が高まった。

●問題点→毎回の授業で継続して指導ができる反面、盛り上がり過ぎて、時間が長引き、本来の単元の授業が思うように進まない。時間内にワークシートが作成できないことが多いので課題になる。（点検は、学期ごとに2回程度）期末考査後の授業や夏休みの課題として、集中してやる方法も検討したが、理解度・定着度・コミュニケーションの能力アップ等を考えると毎回の方が良いと判断した。今後は、授業進度がどうしても遅くなるので集中して行う部分も考え計画的に進める必要がある。

b. 指導事例2

毎年実施していた、情報モラルに関する意識調査アンケートについて、**クリッカー**を用いて、集計結果をリアルタイムに生徒に示すことで意識の高揚を図る。

<クリッカーとは？> **△実演して説明**

クリッカー（オプティクス・レスポンス・システム ARS）とは、専用ソフト（Turning Point2008）を入れたパソコンに無線受信デバイス（レシーバー）をUSBに接続し、複数の送信デバイス（レスポンスカード）からの回答を瞬時に集計して、パソコンのディスプレイに上映することができる情報機器である。本校で使用しているクリッカー（Turning Point2008）はKEEPAD JAPAN(株)のARSであり、手のひらサイズのデバイス（レスポンスカード）を最大1,000個まで無線接続できる。（接続数はライセンス数による）

○長所→授業の双方向化：質問に対して回答をリアルタイムに集計・視覚化することで生徒の理解度や考え方の傾向を把握し、それを瞬時にフィードバックしながら授業を進めたり修正したりすることができる。

授業の全員参加化：回答が匿名性をもつので、挙手等よりも全員がしやすく、生徒が主体的・能動的に授業に参加しているという意識を持つことができる。

授業の学び合い化：生徒は自分の回答と他の生徒の回答とを対比させることで、自分の意見を相互に認識し客観化することができる。

授業の分析・統合化：Response Cardを個人に対応すれば、誰がどう回答したかを把握することができ、そのデータを分析することで、授業の反省・改善に活かすことができる。

●短所→・Power Pointと連携した専用ソフトを使って質問スライドを作成するため、準備にそれなりの時間が必要である。

・Response Cardを授業の度に生徒に配布、回収する必要があるため、確実に回収して確

認するには時間がかかる。

- ・普通教室で実施する場合は、パソコン、プロジェクター等セッティングに時間がかかる。

○効果→生徒の実態を即時に把握することが可能であり、授業内容の検討にも役に立つ。アンケートの集計に時間がかからない。

●問題点→機器に依存するため、設問が多いとアンケートの実施時間が長くなる。

c. 指導事例3 「アンケート結果に基づいた著作権の指導」

* 【ねらい】

情報モラル教育の中で著作権は重要な内容の一つである。著作権をめぐるトラブルを回避する指導の徹底が必要である。しかし、近年の情報社会の進展に伴い、どこまでが適法でどこからが違法か不明瞭なところもある。そこで、著作権に関する学習内容を生徒にとって身近なものにし、生徒の著作権に関する現状を把握した上で、著作権の必要性の理解・知識の習得・意識の向上を図る。

* 【授業内容】

①事前アンケートの実施（クリッカー使用）

アンケート内容は、ア．著作権を知っているか？

イ．身近な事例に関する質問

ウ．著作権法など知識に関する質問

②アンケート結果に基づいて、著作権の必要性と著作権法の基礎知識やアンケート結果で理

解度の低い、私的使用のための複製についての正しい知識・インターネットで著作物を利用する際の注意点などについて説明し、正しい判断で適切な行動がとれるよう指導する。

③著作権クイズで復習（クリッカー使用）

* 【指導上の留意点】

①著作権の必要性や著作権者の持つ権利を理解させ、ただ法律があるから守るという意識だけでなく、興味・関心を持たせ道徳的規範意識を養う。

②なぜ、著作権が必要であるかについては、グループで考えさせ、発表させる。

* 【次回に向けて】

今後は、著作権でなく、他の内容についても、定期的に情報モラルに関する調査を行い、意識や知識の定着をはかるための効果的な指導をしていきたい。

* 【生徒の感想】

・いっぱい権利のことが知れて良かった。家族にも言って行動に気をつけたいです。

・今まで知らなかった権利や、曖昧に覚えていた権利をしっかりと勉強することが良かった。知らない人にも知ってほしいと思った。

・「自分も知らないうちに著作権を侵害していた」ということがないようにしたいと思いました。

(2) コミュニケーション能力を高める

a. 指導事例4 「聞く態度のトレーニング（傾聴）ライフプラン発表」

* 【ねらい】

コミュニケーションが成立するためには、話す姿勢（話し方）と相手を理解する姿勢（聞き手）が大切である。傾聴とは、相手から多くの情報を聞き出すこと、相手を尊重する聞き方である。コミュニケーションを効果的にするためには、どのようなことに気をつけたり、心がけたりしたらよいか、またどのような技能を身につければよいかを考えさせる必要がある。授業態度にも現れているように、質問してもずっと黙ったままの生徒も少なくない。また、人の話を聞いていない生徒も年々増加しているように思う。日頃の生活の中でもコミュニケーションがうまくいかず、悩んだり、いやな思いをしている生徒もいる。

そこで、まず授業で話しやすい雰囲気・環境を作るために、聞く態度のトレーニング（傾聴）の体験を通じてコミュニケーションの能力の向上を図る。発表する人は、①伝えたい内容を正

確に伝える、②聞き手に満足を与えること、聞き手は、③聞く姿勢を考える。④しっかり発表を聞いて評価することを目標とする。

***【授業内容】**

テーマ：自分が思い描く未来を発表

- ①話す内容を考える。
- ②情報収集と発表資料（Power Point）作成
- ③発表1回目準備（時間配分に注意して）時間は、一人3～5分程度
- ④リハーサル
- ⑤本番（発表）※1回目は、情報関連機器を不使用 2回目はスライド使用

発表の役割 1グループ4人組

Aさん（発表） → Cさん（Aさん発表者を評価）
Bさん（聞き手・コメント） → Dさん（Bさん聞き手を評価）

※終わったらローテーション

- ⑥全員が終わったら発表者で1番良かった人を選ぶ。
- ⑦評価表を交互に見て次回の参考にする。

***【指導上の留意点】**

- ①プレゼンテーション実習の場合、発表者の評価が中心となるが、聞き手の評価もしっかりさせる。
- ②コミュニケーションというと、言葉だけで伝わると思われがちだが、実際には3割が言葉で、残りの7割が、表情や態度などの言葉以外のもので伝わることを気づかせる。

***【次回に向けて】**

- ①生徒の反応は、最初はコメントできずにもじもじしている者もいる状態であった。生徒の緊張を解くためにも事前にアイスブレイキング（1分間伝言ゲーム）などで話しやすい雰囲気作りをすることが大切だと感じた。また、わざと聞く態度を悪くさせ比較することも試してみたい。
- ②聞く姿勢だけでなく、話し合う・伝え合う活動の効果的な指導方法についても今後は研究していきたい。

***【生徒の感想】**

- ・授業で他の人と話したり、寝ている人がいるけど、先生側からしたらとても不愉快なんだなと思った。
- ・携帯いじって話を聞く人にはむかつくことがある。
- ・人の目を見たり、相手の話をしっかり聞くのが思っていたよりも重要なことだと感じました。

(3) 特別活動（生徒会・部活動等）・他教科（総合的な学習）との連携

a. 指導事例5 「IB（インフォボード）を利用し広告・案内を作ろう」

***インフォボードについて**

コンテンツ管理ソフトウェア「EMP o p M a k e r」ミラクルリナックス社製でネットワーク経由のリアルタイム配信を実現

現在は、生徒玄関（55インチのディスプレイ）3年教室2階廊下（32インチ）、職員室（42インチTV兼用）にタイムスケジュールを設定し、朝・放課後・休み時間に配信している。先生が作成しているものが多いが、今後は生徒が中心となって活用でき、先生方の負担も減るよう推進していきたい。

***【ねらい】**

- ①昨年導入されたデジタルサイネージ（電子看板）インフォボードを有効利用するために生徒にコンテンツ制作方法について学習させ、特別活動・学校行事等の広報活動に生かすことを目標とする。
- ②作成を通じて、表現することにもなう権利と責任について理解する。（著作権・個人情報

報保護・肖像権の侵害についての学習を深める)

③情報を効果的に伝えるためには何が大切か？また、デジタル技術を使って、表現する方法を体験し、その利点を感じる。

***【授業内容】**

①著作権・個人情報の保護・肖像権についての学習

②コンテンツ制作

- ・テーマ決め：学校行事、部活動、生徒会、各種委員会、クラス紹介、交通安全、ボランティア活動、マナー向上などの啓蒙活動に関することから選ぶ
(目的、対象、内容、効果等を考える) →プランシート作成
- ・シナリオ検討→絵コンテ作成
- ・素材を集める (写真、イラスト、BGM)
- ・Power Pointを使ってコンテンツ作成
- ・Windowsメディアファイルに変換
- ・モニターテスト
- ・公開 (発表)、評価

③評価手順については、4人グループ内で相互評価→全員が終了した時点でNO. 1を決める→フィードバック (発表者に評価表を渡す) →各グループNo. 1が発表→クリッカーで投票し、クラスMVPを決定する。

***【指導上の留意点】**

- ①コンテンツ作成に際しては、ストーリー (シナリオの展開) が大きなカギを握っている。絵コンテをしっかりと仕上げられれば、自分の実現したい作品を作成するためにソフトウェアの操作に集中でき作成時間が短縮できることをしっかり指導する。
- ②写真や音楽素材は、CD素材集やインターネットなどからも入手することができるが利用する際には著作権等に十分配慮させる。

3 まとめ

情報モラルの指導については、アンケート調査を行う事により、生徒の実態を把握した上で、より具体的な事例を用いて効果的に指導することができた。また、コミュニケーション能力の向上に関しても、傾聴トレーニングを通じて「聞く」ことの重要性のほか、人間関係を深めるために相手から信頼できる体験が大切であることを意識させることができたと考える。よりよい人間関係を構築するためにもいろいろな場面で「聞く」・「話す」・「伝え合う」力を身につけさせる必要がある。今後も効果的な指導方法についても研究していかなければいけない。

教科「情報」が導入されて以来、ずっと同じ学校で教えてきたので正直、授業がマンネリ化していたことは否定できない。生徒の能力、考え方も変化している中、来年度から実施の新教育課程も視野に入れながら、新しいものに挑戦した。検証するには、まだ終了していないものもあり、しっかり分析できたわけではない。今後は、情報活用の実践力・情報モラル・コミュニケーション能力向上を3本柱として、しっかり年間指導計画を見直し、また、他教科との連携を深め、さらにステップアップできるよう取り組んでいきたい。

<参考>

- ・教師のための著作権入門「教育現場と著作権」 上吉原特許商標事務所
- ・しまちゃんの情報モラル特別講座 情報モラルクイズ著作権編 大人編
- ・人権教育中高校生用学習教材「共に生きる」 - 群馬県総合教育センター
- ・愛知県総合教育センター 県立高等学校教育課程課題研究「情報教育研究班」資料 以上

著作権アンケート 質問別のグラフ結果

資料3

〇調査対象 1年普通科 115名 2012/9/3実施

※身近な事例に関する質問の中で特に学習(指導)が必要となるものを抜粋 全問で25問

2.) A-1 地図帳のコピーを貼った同窓会の案内状を友達に配布した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	16	13.91%	3	7.7%	9	23.7%	4	10.5%
侵害にはならないがマナー違反 △	17	14.78%	9	23.1%	5	13.2%	3	7.9%
侵害にはならない ○	78	67.83%	25	64.1%	23	60.5%	30	78.9%
わからない ?	4	3.48%	2	5.1%	1	2.6%	1	2.6%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100%

5.) A-4 妹が自分で考えたキャラクターの絵が可愛いので自分のWebに勝手に公開した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	50	43.48%	23	59.0%	17	44.7%	10	26.3%
侵害にはならないがマナー違反 △	44	38.26%	13	33.3%	14	36.8%	17	44.7%
侵害にはならない ○	21	18.26%	3	7.7%	7	18.4%	11	28.9%
わからない ?	0	0.00%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

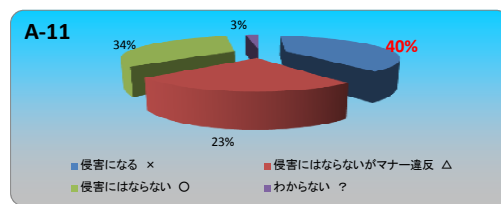
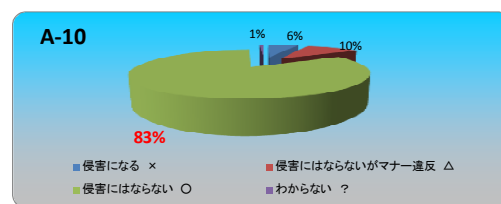
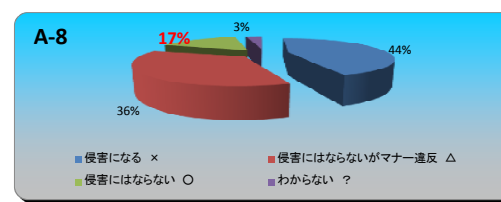
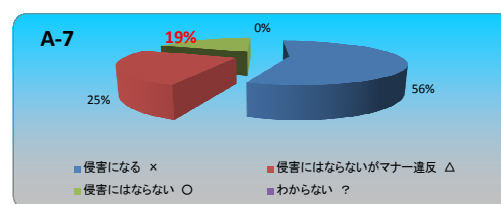
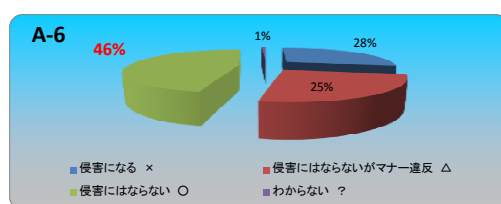
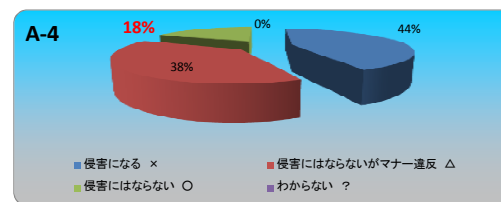
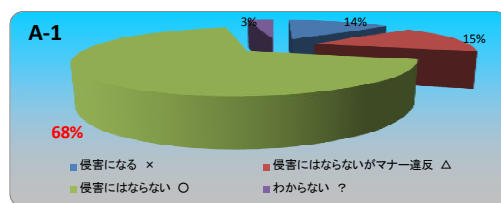
7.) A-6 もらった宿題に先生が手書きしたミッキーマウスが描かれていた。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	32	27.83%	13	33.3%	11	28.9%	8	21.1%
侵害にはならないがマナー違反 △	29	25.22%	14	35.9%	4	10.5%	11	28.9%
侵害にはならない ○	53	46.09%	12	30.8%	22	57.9%	19	50.0%
わからない ?	1	0.87%	0	0.0%	1	2.6%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

8.) A-7 運動会でキャラクターを描いた応援旗を作成して使用した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	64	55.65%	20	51.3%	29	76.3%	15	39.5%
侵害にはならないがマナー違反 △	29	25.22%	8	20.5%	7	18.4%	14	36.8%
侵害にはならない ○	22	19.13%	11	28.2%	2	5.3%	9	23.7%
わからない ?	0	0.00%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

9.) A-8 ドラえもんイラストの頭に耳を書き加えて「ネコえもん」として漫画新聞を作成し、みんなに見せた。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	51	44.35%	15	38.5%	20	52.6%	16	42.1%
侵害にはならないがマナー違反 △	41	35.65%	15	38.5%	15	39.5%	11	28.9%
侵害にはならない ○	19	16.52%	7	17.9%	1	2.6%	11	28.9%
わからない ?	4	3.48%	2	5.1%	2	5.3%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

11.) A-10 レンタルビデオ店で借りてきたビデオを修学旅行の観光バスの中で見た。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	7	6.09%	4	10.3%	3	7.9%	0	0.0%
侵害にはならないがマナー違反 △	12	10.43%	2	5.1%	4	10.5%	6	15.8%
侵害にはならない ○	95	82.61%	32	82.1%	31	81.6%	32	84.2%
わからない ?	1	0.87%	1	2.6%	0	0.0%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

12.) A-11 音楽の時間に著作者の承諾なしで生徒の分まで歌詞をコピーして学習した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	46	40.00%	18	46.2%	12	31.6%	16	42.1%
侵害にはならないがマナー違反 △	27	23.48%	10	25.6%	7	18.4%	10	26.3%
侵害にはならない ○	39	33.91%	11	28.2%	17	44.7%	11	28.9%
わからない ?	3	2.61%	0	0.0%	2	5.3%	1	2.6%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%



13.) A-12 部活動で勝手に楽譜を部員にコピーして配布した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	38	33.04%	17	43.6%	8	21.1%	13	34.2%
侵害にはならないがマナー違反 △	30	26.09%	8	20.5%	9	23.7%	13	34.2%
侵害にはならない ○	42	36.52%	12	30.8%	20	52.6%	10	26.3%
わからない ?	5	4.35%	2	5.1%	1	2.6%	2	5.3%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

14.) A-13 ソフトウェアのバックアップ目的で コピーした。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	55	47.83%	16	41.0%	22	57.9%	17	44.7%
侵害にはならないがマナー違反 △	17	14.78%	5	12.8%	2	5.3%	10	26.3%
侵害にはならない ○	24	20.87%	10	25.6%	9	23.7%	5	13.2%
わからない ?	19	16.52%	8	20.5%	5	13.2%	6	15.8%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

17.) A-16 書店で本の写真を携帯で撮影した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	97	84.35%	34	87.2%	33	86.8%	30	78.9%
侵害にはならないがマナー違反 △	14	12.17%	3	7.7%	3	7.9%	8	21.1%
侵害にはならない ○	3	2.61%	1	2.6%	2	5.3%	0	0.0%
わからない ?	1	0.87%	1	2.6%	0	0.0%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

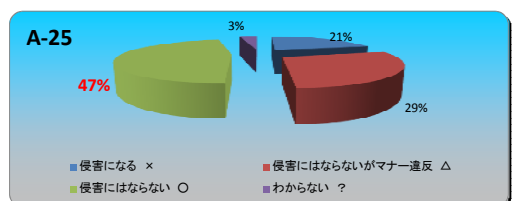
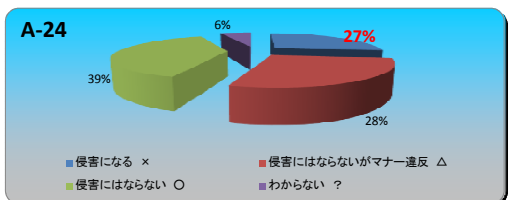
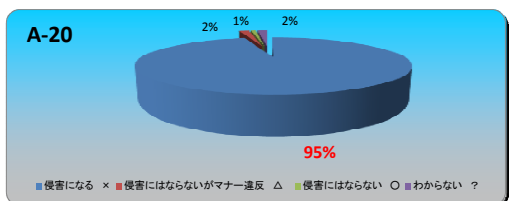
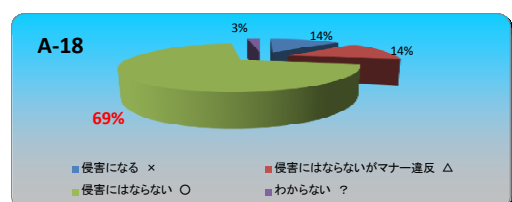
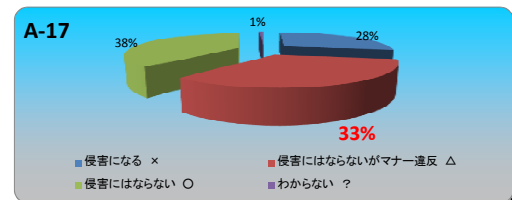
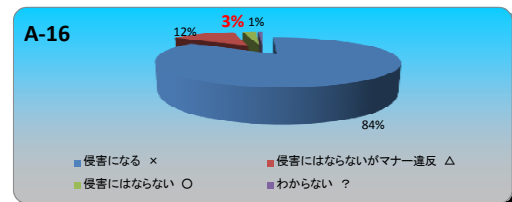
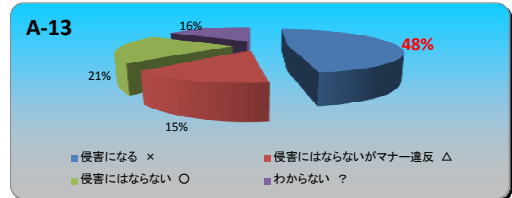
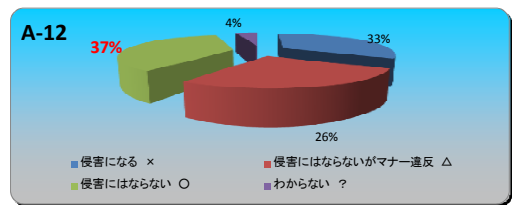
18.) A-17 小説のタイトルとカバーをブログに掲載した。(選	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	32	27.83%	12	30.8%	13	34.2%	7	18.4%
侵害にはならないがマナー違反 △	38	33.04%	12	30.8%	11	28.9%	15	39.5%
侵害にはならない ○	44	38.26%	15	38.5%	13	34.2%	16	42.1%
わからない ?	1	0.87%	0	0.0%	1	2.6%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

19.) A-18 テーマパークのお城を背景に撮影した写真を自分のWebに掲載した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	16	13.91%	5	12.8%	9	23.7%	2	5.3%
侵害にはならないがマナー違反 △	16	13.91%	8	20.5%	4	10.5%	4	10.5%
侵害にはならない ○	80	69.57%	24	61.5%	24	63.2%	32	84.2%
わからない ?	3	2.61%	2	5.1%	1	2.6%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

21.) A-20 映画館で上映中の作品を自分で楽しむためにビデオ撮影した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	110	95.65%	37	94.9%	37	97.4%	36	94.7%
侵害にはならないがマナー違反 △	2	1.74%	0	0.0%	0	0.0%	2	5.3%
侵害にはならない ○	1	0.87%	1	2.6%	0	0.0%	0	0.0%
わからない ?	2	1.74%	1	2.6%	1	2.6%	0	0.0%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

25.) A-24 クラシックを自分のWebのBGMとして採用した。(選択問題)	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	31	26.96%	12	30.8%	12	31.6%	7	18.4%
侵害にはならないがマナー違反 △	32	27.83%	12	30.8%	9	23.7%	11	28.9%
侵害にはならない ○	45	39.13%	13	33.3%	14	36.8%	18	47.4%
わからない ?	7	6.09%	2	5.1%	3	7.9%	2	5.3%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%

28.) A-25 漫画のセリフや文をブログに掲載した。(選択問	全体	11H	12H	13H				
侵害になる ×	24	20.87%	9	23.1%	9	23.7%	6	15.8%
侵害にはならないがマナー違反 △	33	28.70%	11	28.2%	13	34.2%	9	23.7%
侵害にはならない ○	54	46.96%	17	43.6%	16	42.1%	21	55.3%
わからない ?	4	3.48%	2	5.1%	0	0.0%	2	5.3%
合計	115	100%	39	100.0%	38	100.0%	38	100.0%



○評価表

ライフプラン発表

プレゼンテーション評価シート

発表者 H 番氏名 _____ 評価者 H 番氏名 _____

それぞれの項目について評価しましょう。(数字で記入)
 評価目安: 5. すばらしい 4. 良い 3. 普通 2. 悪い 1. がんばりましょう

	評価項目	評価
話し方	①聞き取りやすい声で話していた(大きさ・トーン)	
	②適切な速さだった(問の取り方)	
	③言葉使い(主語・述語・クセ)	
	④聴衆を偏りなく見ていた(視線・顔の表情)	
	⑤身振り手振りを有効に活用している	
	⑥態度(マナー・服装・言葉使い)	
全 体	⑦発表時間が守られている	
	⑧主張したいことがはっきりわかった	
	⑨伝えたいという意欲が感じられた	
	⑩印象に残った・興味を持った	

【コメント】わかりやすく記入しコメントしよう！(より具体的に)
 ●この発表で気づいたこと・自分の発表に役立てたいことなど
 例、良かったところ・参考したいアイデア

●アドバイス(工夫が必要など)

傾聴トレーニング評価シート

聞き手 H 番氏名 _____ 評価者 H 番氏名 _____

それぞれの項目について評価しましょう。(数字で記入)
 評価目安: 5. すばらしい 4. 良い 3. 普通 2. 悪い 1. がんばりましょう

	評価項目	評価
聞き方	①姿勢(悪い例: いすの背もたれに寄りかかる・手に物を乗せる・肘をついているなど)	
	②視線の傾度(悪い例: 相手を見ない、目をそらす)	
	③視線の高さ(悪い例: 見下ろす・上目使い・目を落とす)	
	④表情(相手にあわした感情を出す⇒○相づちを打つ、笑顔など)	
	⑤全体的な印象(コメントの内容も含めて)	

【コメント】わかりやすく記入しコメントしよう！(より具体的に)
 ●聞き手の様子で気づいたこと・自分の時に役立てたいことなど
 例、良かったところ・参考したいところ

●アドバイス(工夫が必要など)

IBコンテンツ制作 相互評価シート

グループの中で発表しながら、相互評価してみよう！5段階で評価してください。
 ※5: そう思う 4: ややそう思う 3: どちらともいえない 2: ややそう思わない 1: そう思わない
 →各項目について、1から5の数字のうち、1つ○をつけなさい。
 最後に、改善点のアドバイスを記述してください。全員終わったら、発表者に渡してください。

① 発表者→ 学籍番号 _____ 氏名 _____

1. 映像・BGM・効果音が効果的に配置され、ストーリー展開がわかりやすい。	回答→	5	4	3	2	1
2. 作成者のメッセージが伝わってくる。	回答→	5	4	3	2	1
3. 発表がわかりやすく上手であった。	回答→	5	4	3	2	1
4. 改善点のアドバイス						

① 評価者 学籍番号 _____ 氏名 _____

IBコンテンツ作成 相互評価シート

グループの中で発表しながら、相互評価してみよう！5段階で評価してください。
 ※5: そう思う 4: ややそう思う 3: どちらともいえない 2: ややそう思わない 1: そう思わない
 →各項目について、1から5の数字のうち、1つ○をつけなさい。
 最後に、改善点のアドバイスを記述してください。全員終わったら、発表者に渡してください。

② 発表者→ 学籍番号 _____ 氏名 _____

1. 映像・BGM・効果音が効果的に配置され、ストーリー展開がわかりやすい。	回答→	5	4	3	2	1
2. 作成者のメッセージが伝わってくる。	回答→	5	4	3	2	1
3. 発表がわかりやすく上手であった。	回答→	5	4	3	2	1
4. 改善点のアドバイス						

② 評価者 学籍番号 _____ 氏名 _____

IBコンテンツ制作 自己評価シート

学籍番号 _____ 氏名 _____

作成したコンテンツを自己評価してみよう！それぞれの評価項目を5段階で評価してください。
 ※5: そう思う 4: ややそう思う 3: どちらともいえない 2: ややそう思わない 1: そう思わない
 →各項目について、1から5の数字のうち、1つ○をつけなさい。
 最後に、反省(苦労した点・次へ向けた工夫点など)を記述してください。

1. 作成にあたって、計画から発表まで満足できる活動ができた。	回答→	5	4	3	2	1
2. BGMや効果音と組み合わせ魅力のある作品として仕上げる事ができた。	回答→	5	4	3	2	1
3. 他の作品にはない、オリジナリティがある。	回答→	5	4	3	2	1
4. 作品を通して、メッセージを伝えることができた。	回答→	5	4	3	2	1
5. 反省(苦労した点・次へ向けた工夫点など)を記述してください。						

IBコンテンツ制作プランシート

制作者	年	組	番	氏名
テーマ (タイトル)				
目的				
対象者				
伝えたいこと				
ストーリー展開 構成				
必要な素材(画 像・クリップ映 像・効果音・BG M等)				
作成スケジュール	月日	制作内容	作成箇所	留意点

I B コンテンツ制作実習絵コンテ

作成者名 (H 番氏名) No. 1
 タイトル名 ()

スライド1		スライド2	
スライド3		スライド4	

* 生徒玄関モニター(55インチ)



* 職員室モニター(42インチ)



* 3年教室2階廊下



* 授業風景

