

総合実習を振り返って ～内容改善への取り組み～

富山県立滑川高校 板川和則

1. 総合実習について

- ・教科「情報」の授業で、毎年3学期に実施している。
(2学期後半には、Powerpointで4コマのスライドを作成し、一人ずつプレゼン発表を実施している。)
- ・1班4～5人、1クラス9～10班ほどになるよう班分けを行い、班ごとにテーマを決めてスライド作成および発表を行う。
- ・授業は2時間連続で週に1度実施。発表までの授業は4～5回程度、進度が遅れた場合は学年末考査後の特別授業で発表会を実施する。
- ・活動内容について毎時間報告を行い、各班の進度を把握する。改善点や不備なところは、先生からもコメントを出す。
- ・プレゼンテーション実施場所は視聴覚室。発表を聞きながら、クラスの全員でその評価を行う。

2. これまでの流れ

H15年度 (2003)	学習指導要領改訂。教科「情報」の授業が スタート 。 生徒の希望で班分けをおこなう。班長・副班長を選ぶ。 班ごとに計画・実施表を1枚配布し、毎回提出する。
H16年度 (2004)	自己評価表・相互評価表を作成し、全員に配布する。 全員が各班の発表を5段階で相互評価 するようにした。
H17年度 (2005)	発表内容に、「データのグラフ化と分析」を盛り込むよう指示する。 全員の評価内容を集約 し、学年末考査後に各班へ還元した。
H18年度 (2006)	班員が分担して作業するよう、事前に 発表スライドの絵コンテ を作成するよう指示する。 2学期実施のプレゼンを「自己紹介」から「私の身近にあるもの」にテーマを変更する。
H19年度 (2007)	各班の実施計画書のほか、毎時間の活動報告書(雛形)を全員に配布し、 自分の活動内容を全員が毎時間報告 する体制をつくる。
H20年度 (2008)	リハーサルの実施 を呼びかけ、その内容を報告するよう指示する。 実施計画書→プランニングシートと名称変更。 発表前に各班で チラシ を作成し、前々日を目処にまとめて印刷・配布する。
H21年度 (2009)	発表本番の様子を ビデオ撮影 する。
H22年度 (2010)	報告書による各班の進捗を確認しながら、 先生からも毎時間のコメント を各班へ伝える。 ただ調べるだけの発表にならぬよう、調べた内容を実践・検証するようにして「 やま 」を 2つつくる よう、強調して指示する。 リハーサルを複数回実施 することと、所要時間や反省事項を報告するよう指示する。 高教研情報部会で研究発表。
H23年度 (2011)	それまでいいかげん?だった、 班長・副班長の役割を明確 にし、相応しい者を選ぶよう指示する。 (班長:まとめ係、副班長:提出物係)
H24年度 (2012)	班分けを、生徒の自由意志でなく「 くじ引き 」で行う。 学校生活の中での疑問点や今後の高校生活に役立つことを、実際に行動・検証しながら解決するよう指示を出す。
H25年度 (2013)	学習指導要領改訂。班長・副班長の他に、 パソコン係 を追加。 発表時での問い掛けや実演など、 双方向コミュニケーション を意識するよう指示する。
H26年度 (2014)	滑川高校へ異動。以後しばらくのあいだ、情報の授業は担当せず。

●改善への取り組み（詳細）

- H16：「発表が終わればこれでおしまい」ではなく、他班の発表を評価しながら自分たちの発表を振り返る機会を設けた。**自己評価表と相互評価表をExcelで作成**し、そのシートに**リアルタイムで評価**を入力するようにした。
- H18：班のなかには、何をすればいいのか見つけられず、他人任せで発表日までほとんど作業しない者がいる。スライドの**絵コンテ**を事前につくることで、全員が分担してスライド作成を進めていけるようにした。
また、2学期に実施しているプレゼン実習では、それまでの「**自己紹介**」から「**私の身近にあるもの**」にテーマを変えた。単に自己紹介だと、全員が同じようなプレゼンになってしまい、面白くない。身近なものは人それぞれ異なるため、個性の見える自己紹介にすることができた。
- H19 毎時間、**実施報告書**を全員に配布した。個々に活動内容を記録していくことで、各班のなかでの一人一人の動きが分かるようにした。作業の「見える化」など、効果があったのではないかと思われる。報告書は毎時間班長(副班長)が集めて提出。プレゼン発表終了後には、ここまでの報告書や絵コンテ・計画書すべてを班で集約し、再度提出させた。
- H20 スライド作成に時間を掛け過ぎるためか、ぶっつけ本番で発表する班が多く、途中で間が空いたり、発表時間(5分)を大幅に超過するなど、失敗する班が多々見られた。そのため、スライド作成と**シナリオ作成**を分担して行うことを指示した。また、本番1週間前の授業では、強制的に**リハーサル**をさせてみるようにした。このあたりから、スライドの棒読みではなく発表原稿(シナリオ)をつくってプレゼンする班が出てきたように思われる。
また、本番の発表に向けての**チラシ**(B6サイズ)を各班に作成してもらい、印刷して事前に全員へ配布した。これらにより、準備が遅れる班が少なくなったように感じる。
- H21 前年度、「これは例として見せたい!」と思うようなプレゼン発表があったことから、発表の様子を**ビデオ撮影**し、次年度の生徒たちに見せることを考えた。事前に**良かった発表**や**失敗した発表**を見せることで、プレゼン発表のイメージを掴む一助になったものと思われる。
- H22 インターネットで調べるだけの発表をなくすため、いちど発表した後にもう一度何かを付け加えるよう、プレゼン発表のなかに「**ヤマを2つつくる**」ことを指示した。突撃インタビューやその場での実演、クイズの出題、つくったお菓子を景品で渡すなど、今までに無い工夫をする班がこの頃からぼつぼつと出始めた。
また、リハーサルを2回以上実施して報告するようにも指示を出した。この頃から、**発表会場(視聴覚室)**で**本番に向けたリハーサル**を行う班も徐々に出てくるようになった。
- H24 ここまで、中身の濃い発表を行う班がある一方で、準備もそこそこにアドリブで発表する班も無くならず、その格差がどんどん大きくなってきた。生徒の自由意志を尊重した班づくりでは、必ず似たものどうしが集まってしまう。その「**デメリット**」が影響しているものと考え、この年から「**くじ引き**」で**4~5人の班をつくる**ことを試みた。事情によって班員のトレードもありと伝えているが、ここまで移動を申し出る生徒はいない。
発表テーマも、「今後の高校生活に役立つこと」「学校の授業(体育・芸術・家庭・情報・部活動なども含む)の中で、日頃から疑問に思ってきたことを検証・解決して、次年度以降につなげていく。」と、**学校生活をテーマ**に「**実践・検証**」することを生徒たちに指示した。

●くじ引きによる班分けで、生徒の様子は...

知らない者どうしがプロジェクトチームを組むことは、社会現場では当たり前のことである。好きな者どうしでグループをつくった場合と比べると、最初はやや戸惑いが見られるが、自然と各自の長所を活かすかたちで班が動き始めている。この時期はインフルエンザ等で全員が集まらない日もあるのだが、やるべきことが事前に分かっているからか、なんとかうまく進めている。

また、調べた内容を発表した後、もうひとつ「**やま**」をつくるように指示してきたのだが、実際にTRYする、実演する、先生や現場の人たちにインタビューしてみる、撮影した動画を見せながら解説するなど、さらにワンポイントを工夫してくる班が徐々に増えてきたように感じる。それまでは「調べて終わり」とか「やって終わり」という班が毎年見られたのだが、くじ引きで班を決めてからは、そのような班は少なくなった。「初めてチームを組んだ者どうし」ということが、意外な方向に作用しているように感じる。

●本校(滑川高校)の生徒の状況

今年度(2019)、滑川高校で初めて「情報」の授業を担当した。授業の初日に、P Cのスキル(併せて情報倫理)についてのアンケートを実施したところ、Word、Excel、Powerpointともに、前任校(入善、2013)よりもスキルが低い結果が出てきた。

- ①地域による情報教育への考え方の違い (入善と滑川の地域差)
- ②スマホやタブレットの普及による影響 (パソコン操作やOfficeソフトに慣れていない?)

最初は、地域によるP Cの使用頻度に差があるからだろうと考えたのだが、実習を進めるなかで、パソコンでの読み込み・保存の操作や「フォルダ」の使い方など、基本的な操作を知らない者がまだかなりいることが分かった。このアンケートの入力中、「ワードって何?」との質問も一部の生徒から聞かれた。「これまでパソコンをあまり触ってこなかったんだなあ」と感じた瞬間である。

スマホやタブレットへと周囲が移行するなか、I C T教育にもその影響が及んできている。そのことが、このアンケート結果に繋がっているのではないか、と思えてきた。あらためて、高校で教える教科「情報」が何なのかを再確認する必要があると思われる。

教科「情報」を学ぶみなさんへ

(日本文教出版「新・情報C」より)

みなさんは、中学校でもコンピュータやインターネットは使ってきたことでしょう。便利だと感じたことも多かったでしょう。もう教えてもらわなくても使えると思っている人もいるでしょう。それでも、高等学校で学ぶのはなぜでしょう。何を学ぶのでしょうか。

そう、使い方を学ぶ部分は、もうあまりないかもしれません。高等学校で「情報」の教科を学ぶ理由は三つあります。一つは、どうしてできるのか、どうなっているのか、そんな原理や法則、しくみや方法を知ることです。「オレンジ色の光を発していないのに、画面にはオレンジ色があるのはどうして?」「1677万色って何?」こんな疑問を自分で発しながら、答えを自分で見つけてください。何か工夫があります。理由があります。それを見つめることができたら、きっと楽しいでしょう。いろいろなことが予想でき、それが自信につながるでしょう。

二つめは、ルールです。便利だけれど、やればできてしまうけれど、やってはいけないことがいろいろあります。著作権・個人情報の保護...。法律で決められていることですが、どのように決められているのか、どうして決めているのか、どこまで決められているのか、それを知っている人は少ないでしょう。

また、プロジェクトで取り組むような大きな課題を共同作業で取り組むときには、みなさんが決めなければいけないルールや方法、タイムリミットもあります。権利が認められるには義務があり、義務をはたしていない人は権利を行使できません。気持ちよい社会、長続きする社会にするために、ルールをつくり、ルールを守る。そういうこともしっかり学んでください。

三つめは、デジタルでの表現力を高めることです。自分が考えたことを、自由自在に映像や文字で表現できること。そして、遠方の人とでも、ときには文字だけでも正しくコミュニケーションがとれること。画像で表現して、それをインターネットで送ったり、Webページであらわしたりして伝えられること。内容に応じて、どういう情報の組み合わせで表すのがいちばんよいのかを判断し、実行できることです。それは、デジタル世代のみなさんだからこそ高められる力でもあるのです。

さあ、それでは教科「情報」の扉をあけて、学んでいってください。