

情報技法習熟を目的とした 旅行計画の考察

日本学園高等学校

情報科 磯崎喜則

2011年8月6日 大阪経済大学

第4回 全国高等学校情報教育研究会

高校情報で教える情報技法

- ◆ 高校情報で行うコンピュータリテラシは情報技法？
- ◆ コンピュータリテラシの授業を卒業

よく言われる情報技法

◆ KJ法とブレインストーミング

◆ どちらも高校生には難しい面がある

◆ 高校生に使いやすい情報技法はないものか？

具体的な実習で考えてみる

◆ 旅行計画を立てる実習

◆ 個人的な旅行は厳密に計画を立てなくても楽しめる

◆ 旅行業者の立場の計画を考える

誰が行く旅行なのか？

- ◆ 万人が満足する旅行はない
- ◆ 万人向けは誰も満足できない
旅行となる
- ◆ 特定のユーザ(顧客)を考える

ペルソナ・シナリオ法

◆ ペルソナ・シナリオ法とは

顧客集団を代表する特定の人物
(ペルソナ)を仮想し、そのペルソナの
個人情報をも明確にした人物像を特
定したうえで、ペルソナが満足する計
画を立てるという方法

本来のやり方とは違う

- ◆ 本来のペルソナ・シナリオ法では
- ◆ 代表的なペルソナを特定するために
厩大な費用と時間をかける

- ◆ もちろん授業では行えないので
今まで付き合いったり、知りあったりした
同年代の男子全体

自分の好みではない旅行

◆ 楽しい旅行計画ではない

◆ ペルソナ(顧客)が満足できる旅行

◆ 旅行情報を調べる授業でもない

実際のチラシ情報を分析

- ◆ プロの旅行業者が作った本物の
チラシに学ぶ
- ◆ チラシによりターゲット(ここでいうペルソ
ナ)の違いについて考える
 - ☆ この時点で個人旅行から業者の目に

ターゲットに合った旅行の設定

- ◆ 班を作り班でペルソナを検討する
仮想的に沢山のデータを分析する
- ◆ 想定したペルソナが満足できる旅行を考える

マインドマップを用いて検討する

- ◆ KJ法は文字だけを扱う
- ◆ マインドマップは絵の感覚
- ◆ 高校生にとって
マインドマップは扱いやすい
- ◆ 自由に行うより、ペルソナという縛りを入れて各種の設定をしておくが良い

実際にチラシを作成する

- ◆ 美術の授業でないので
絵のクオリティは問わない
- ◆ 検討された項目が
具体的に入っているか
- ◆ 概念として考えていたものをチラシと
いう具体的なものに表現する

プレゼンテーションを行う

- ◆ 仮想的な顧客（ペルソナ）ではなく
現実的な顧客（クラスメート）に対して
プレゼンテーションを行う
- ◆ プレゼン技術ではなく
「評価」と「改善」がポイント

まとめ

- ◆調べる主体を旅行ではなく
旅行者(ペルソナ)を中心とした
- ◆「個人的な計画」ではなく
「相手に合った計画」で考える

コンピュータを使わない授業

- ◆ 生徒各自のコンピュータリテラシの差を考慮しなくても良い
- ◆ 操作中心ではなく「考える」が中心

太古の時代より情報は利用されている。コンピュータに振り回されない授業も検討すべきではないだろうか

情報技法習熟を目的とした 旅行計画の考察

日本学園高等学校

情報科 磯崎喜則

2011年8月6日 大阪経済大学

第4回 全国高等学校情報教育研究会

第2分科会 社会と情報

- ◆ 制作意図を言語化する授業の実践
埼玉県立朝霞高等学校 春日井 優先生
- ◆ 「アート視点で読み解くスーパー戦隊」
秋田県立仁賀保高等学校 黒木 健先生
- ◆ 授業に話し合いを
神奈川県立平塚湘風高校 諏訪間雅行先生
- ◆ 情報技法習得を目的とした「旅行計画」の考察
日本学園高等学校 磯崎 喜則
- ◆ コミュニケーション能力の向上を目的とした授業の工夫
埼玉県立福岡高等学校 長谷川万希子先生
- ◆ 統計リテラシーを育成するアンケート調査実習の実践と課題
茗溪学園中学校高等学校 大貫 和朗先生

大阪大会

- ◆ 五十嵐先生・諏訪間先生・若林先生・磯崎 で参加
- ◆ 五十嵐先生・若林先生・磯崎は8月5日 ポスターセッション参加
- ◆ 五十嵐先生・諏訪間先生・磯崎は8月6日分科会発表参加