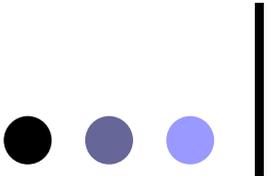


# 情報モラル絵本の作成

大阪府立桃谷高等学校

多部制単位制 I部・II部

野部 緑・長 文彦

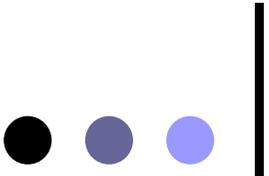


# 教材作成のきっかけ

- 授業で教員の話聞くだけでは、いろいろな事例を身近に感じることができない。
  - 授業をはじめたのは平成16年度でいまほど、ネット犯罪などが注目されていなかった
- 話を作ることで疑似体験として、身近なものとして感じることができる。  
絵本作成によるトラブルの具体的なイメージの習得
- 彼ら自身のことばに置き換えることで、理解を深める
- クラスで他人の作品を鑑賞することで、事例を知ることができる。

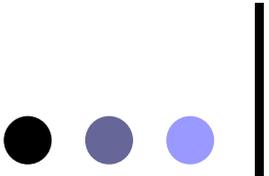
教師からの伝達ではなく、自分の問題として考えさせる





# 実践内容および評価

- 事前指導
  - 情報モラルの知識
  - 教材鑑賞
    - 作成する教材のイメージをもつ
    - 実際に作成されている漫画や動画を鑑賞
- 作成
  - パワーポイントによる作成
  - 絵はペイントで作成し貼り付け
- 評価の観点
  - 話がわかりやすいか。
  - 画面がみやすいか
  - 絵のうまさは特に問わない
- 評価の方法
  - 相互評価
  - 個人評価



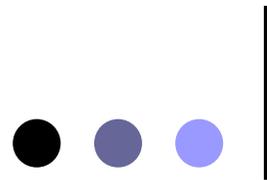
# ストーリー作成について

## ○ 1校目

- 簡単なストーリーを教師が提示
- 生徒がストーリーをみて、絵本に直す
- ストーリーの選択については自由とした
  - 同じストーリーでも捉え方が違う
  - 身近なものを選ぶ傾向にある
    - 女子 ネットショッピング メールでのコミュニケーション
    - 男子 ウィルス 法律違反の品物の販売

## ○ 2校目

- ストーリーの選択に偏りが見られたので、くじ引きでテーマを指定。
  - 作成しやすいストーリーとそうでないものがあった。
  - 多くのストーリーを見ることができたのでよかったという感想。



# 生徒の感想

- 難しいが面白かった
- 人に伝えようとすることで、自分で考えるようになる
- 人の作品を見ても勉強になる
- 絵が下手なので、大変だった

課題として絵が苦手な生徒をどうするかという問題がある。

# ●●● | 情報モラル意識の変化

- 20項目中7項目に対して、有意差
- ストーリーとして取り上げたものに有意差が見られた・・・教材の成果？
  - 個人情報・著作権・迷惑メール・ウィルス
- 自分の利益に関しては、モラル意識があるが、他人に対しては低い
  - 自分のデータを見られることは問題がある
    - 有意差あり
  - 他人のデータを載せることは問題がある
    - 有意差なし

# ● ● ● | 京都での実践のまとめ

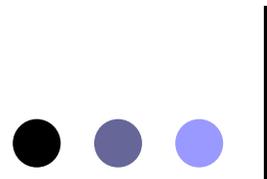
- 興味・関心を持たせるという部分では成功
- 教材作成により、内容を深めるという目的も達成できた
- 相互鑑賞の方法をどうするか
  - 人の作品について、考える時間をとる(40人を見ていると時間が少ない)
  - 誰の作品かわからないようにする
- ストーリー作成も生徒が行うかどうかと、その方法の検討が必要

# ● ● ● | 平成18年度より桃谷高校 I・II 部

## ○ 本校の特徴

- 単位制で半期認定の前期・後期制
- 登録する生徒のパソコン経験がかなり差がある
- 継続したグループワーク等は難しい
- 年齢層がさまざま(携帯を早くから持っている)

パワーポイントの課題としても、  
絵本作りは適しているのではな  
いか



# 桃谷高校での絵本づくり

## ○ 目的

- 課題作品として絵本をつくる
  - プロット作りの練習
  - ストーリーも自由に
- 情報倫理についても興味をもってもらう
- 作品を完成させることでの達成感

# ● ● ● | 感想(昨年度まで)

- 面白かった。
- アニメーションに工夫ができる
- 絵を書くのが難しい
- 絵を工夫してみた
- 完成したらうれしい

# ●●● | アンケート (2008前期授業分 23人)

## ○ ストーリー作りについて

- 難しい 10人      やや難しい 12人
- 面白い 7人      やや面白い 13人

## ○ 絵を描くことについて

- 難しい 11人      やや難しい 7人
- 面白い 7人      やや面白い 13人

## ○ アニメーションの工夫

- 難しい 7人      やや難しい 9人
- 面白い 8人      やや面白い 14人

## ● ● ● | 作品の傾向

- 自分や友人の体験談がふえてきた
  - 年齢層の問題？
  - 情報社会の発達
  - 今年度は23人中16人が自分または知人の体験
- ケータイを取り上げる比率が増えた。
  - 高校生にとってのインターネットはケータイ。
  - ただし、どれだけ意識しているかは疑問

# 情報モラルの教材として 実践を考えると

- 当初の目的の身近なものに感じるではなくなった。
- 体験をふりかえって整理する手がかりになっている。
  - 何をすればよかったか
  - 他人への注意喚起
  - 架空のものではないので、生徒への訴求力は大きい
- 絵本作成には結びつかないこともあるが
  - 生徒の現状を知ることができる
  - 体験談を語ってくれる
- ストーリー作成上の変化
  - トラブルになったことがないという生徒もいる。
  - トラブルを避ける知識を知る機会が増えてきた？

# ● ● ● | 作品の課題としての 実践を振り返ると

## ○ 絵について

- 当初はペイントで描くだけであった
- 今は
  - 顔文字などで工夫
  - 一部、クリップアートも使用。
  - オートシェイプの利用

## ○ アニメーションについて

- 順番等に工夫が見られるようになった。

# ● ● ● | 問題点と今年の改善点

- 評価をしたあと2回目の作品をつくる時間がない
- 他人の作品への感想が集まりにくい
  - 評価の時間になると欠席者が増える・・・。
  - 相互鑑賞をきちんとさせるにはどうすればいいか。
- 今年度は授業の内容の順番を変える予定