

# マルチメディア系科目の「実技試験」と「プレゼン試験」

## 定期試験を利用した学習効果の高い試験形式の実践報告

神奈川県立横浜清陵総合高等学校・五十嵐誠

### 1. 学校紹介

平成16年に2つの普通科高校の統廃合により開校。情報科学系など6つの系列があり、必履修科目以外は興味関心や進路に応じて自由に科目を選択することができる単位制総合学科高校です。



図1

上図に示す4つの特色科目では、繰り返し発表する機会があり、表現力に裏付けされたプレゼンテーション能力・コミュニケーション能力が身につきます。

最近では、総合学科高校として成功している「キャリア教育の実践」の部分を取り上げられることがありますが、その基盤は「産業社会と人間」と「情報A/情報B」の連携が支えていると言っても過言ではありません。また、行事の新聞や発表会のポスターなど、「DTP入門」「DTP活用」の授業の成果物が校内に掲示され、豊かな学生生活を盛り上げています。そのため、内外から情報教育に強い学校と評価されています。

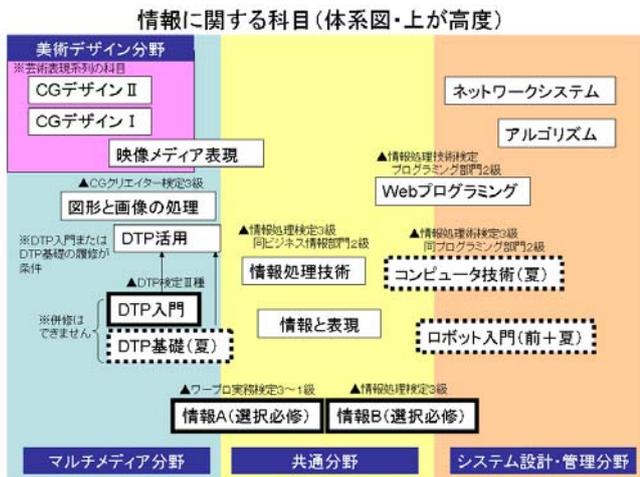


図2

### 2. 報告内容

分科会では、実技が多い情報の科目における「実技試験」と「プレゼン試験」の実践を、実際の映像をつかって報告させていただきます。どちらも評価のためだけでなく、次の課題に向けて技術の定着や意欲を高める効果があります。これらの試験形式の活用について参考になれば幸いです。

報告の対象とする科目は、新聞やポスターを題材に、情報を伝えるためのDTP技術を扱う「DTP入門」「DTP活用」、そして、科目の集大成として3Dアニメーションと画像を合成したムービーを作成する「図形と画像の処理」になります。

### 3. 担当している科目

私は、特色科目である「産業社会と人間」と「探求(課題研究)」の他、情報科の科目では「情報B」、「DTP基礎」、「DTP入門」、「DTP活用」、「図形と画像の処理」を担当しています。下線を引いたマルチメディア系の科目においては、前半の定期試験はペーパー試験ですが、後半の定期試験では実技試験またはプレゼン試験を課しています。なお、「DTP基礎」は夏季休業中に35時間で実施する短期集中講座のため、定期試験にあたるものを行っていません。

### 4. 実技試験の実践とその効果・問題点

ここで言う「実技試験」では、身につけたい技術の習得の度合いを測定する目的と、試験を機会に技術を定着させる狙いがあります。試験時間割に組み込んで実施し、評価活動に積極的に使う実技演習と考えることができます。実施するためには、少人数レッスンの科目で、試験中に受講者全員が同時にPC教室を利用できることが必要です。

「実技試験」を行っている情報の科目は、私が担当する「DTP入門」「DTP活用」と、他の教員が担当している「情報処理技術」になります。「情報処理技術」は全商の情報処理検定の合格を目指す科目なので、検定対応の実技試験を行っています。「DTP入門」「DTP活用」では、ソフトウェアがMicrosoft社のOffice製品とAdobe社のIllustratorと異なりますが、どちらもベジェ曲線を使って既存の画像をトレースする実技試験を行っています。「DTP入門」は手書きのイラスト、「DTP活用」は図1の下方にある港から丘までのシルエット図などが対象となります。評価の観点を事

前に予告して練習問題を与えるので、生徒はトレーニングをして試験に臨みます。

生徒にとっては通常の授業中の実技演習よりも高いレベルで取り組む姿勢が見られ、時間に追われる中で作業の工夫をしていることを観察してきました。試験によって、遅れていた生徒も一定レベルに到達することができます。学習効果だけでなく、授業時間の確保という観点からも、試験期間中の試験として実施することはメリットがあると考えています。

一番の問題点は、PCのトラブルがあった場合です。幸い事故は起きていませんが、心配は拭えません。具体策として、フリーズ等のアクシデントの影響を軽減するため、15分毎に別名で保存させています(図3)。終了時は上書き保存して提出させますが、ソフトを閉じずにそのままにさせて退出させ、教員の責任で最終確認をしています。また、試験中に管理用モニターで各PCの画面を巡回表示させ、それをビデオに録画しておくなど、二重の対策を練っています。



名前	サイズ	種	更新日時
2121前期中間試験 コピー-1.ai	459 KB	AL	2009/06/08 12:29
2121前期中間試験 コピー-2.ai	470 KB	AL	2009/06/08 12:43
2121前期中間試験 コピー-完成.ai	470 KB	AL	2009/06/08 12:58
2121前期中間試験.ai	472 KB	AL	2009/06/08 12:58
シムレット.psd	5,723 KB	A..	2009/06/07 10:56

図3

### 5. プレゼン試験の実践とその効果・問題点

ここで言う「プレゼン試験」は、作品の提出と共に、そのコンセプトや工夫した点などをアピールするものです。作品で伝えたい事や表現したい事、つまり「情報」をどのようにデザインしているのかを聞きとるために行っています。同時に提出させる作品とコンセプトシートと合わせてプレゼンも評価材料になります。必ずビデオ撮影をしておくので、プレゼンをじっくりと評価することができます。

「DTP入門」では、作品を作るたびに授業時間中にアピールと相互評価を行っています。年間のまとめとして、一年間の作品を紹介する三つ折りチラシ(A4両面印刷)を作成しますが、この課題については後期期末試験にてプレゼン試験を行います。作品を3枚印刷し、2枚は片面ずつ掲示し、1枚は三つ折りして手で持って説明に使います(図4)。この課題に取り組む前には前年度のプレゼンをビデオ紹介しているので、三つ折りチラシ特有の、開いて見て行くストーリーを考えた構成が出来るようになります。これは、ラフスケッチを描く段階で分かります。

「DTP活用」は「DTP入門」を履修した生徒が受講できる科目なので、早い時期からプレゼン試験を行

っています。実際に、定期試験の日程に合わせて作品課題を計画しています。高校生は一般教科と同様に、定期試験に向けて努力する傾向がありますので、この科目では「実技試験」と「プレゼン試験」が定着しています。後期期末試験では、3月末に行われる特色科目発表会のポスターを作成し、このプレゼンを行います。日程に余裕がある年は、複数のポスターを作成してプレゼンします(図5)。この「DTP活用」では、プレゼン試験を繰り返す度に、次の作品のコンセプト作りがしっかりしていくので、この効果は絶大です。



図4



図5

「DTP活用」は受講人数が少ないのですが、「DTP入門」は20名が定員なので、ひとり1分のプレゼンとしても、準備と入れ替えの時間を含めると、50分の試験時間もきついという問題点があります。そこで、複数の試験時間帯を確保して、指定の時間内に個別にプレゼン試験を行った年と、きついのを承知で速やかな入れ替えで試験時間内に行った年があります。前者の場合は控室を用意しておいて、一人ずつ試験会場に呼んで行い、後者の場合は受講生全員の前で流れ作業のように行いました。

「図形と画像の処理」は、前期はCGクリエイター検定3級のテキストとカリキュラムを利用して基礎理論と基礎実習を重ね、後期後半からは3DCGアニメの制作、そして総合課題としてアニメと静止画像・動画を合成したショートムービーを作ります。後期期末試験は、完成ムービーと、ソフトウェア上の制作工程を示してプレゼン試験を行います(図6)。このプレゼン試験という到達目標があってこそ、生徒が夢中になって制作に取り込んでいるという効果を感じています。

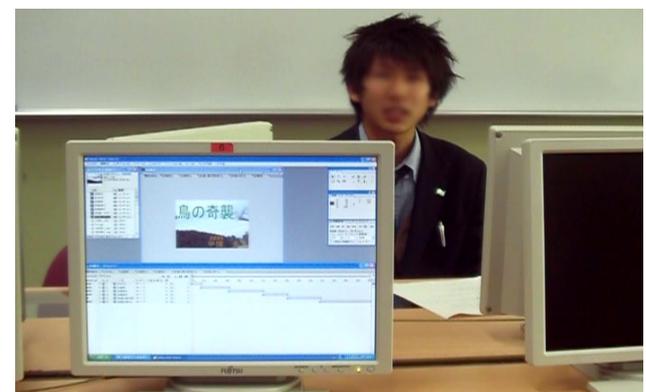


図6