

普通科校における生徒の実態と 生徒に興味を持たせる授業の工夫

神奈川県立綾瀬西高等学校

千葉 徹也

本日のメニュー

- i. 自己紹介
- ii. 「情報」に対する考え方
- iii. 学校紹介
- iv. 授業実践事例紹介

自己紹介

Tetsuya Chiba



名前：千葉徹也

生年月日：昭和57年4月21日（おうし座）

血液型：A型

出身地：千葉→茨城→福島→茨城

→埼玉→茨城→神奈川

前職：銀行系営業

facebook

: <http://www.facebook.com/tetsuya.j.chiba>

好きなもの：

福山雅治、

バームクーヘン、

カシスミルク、

泳ぐこと、心理学 など

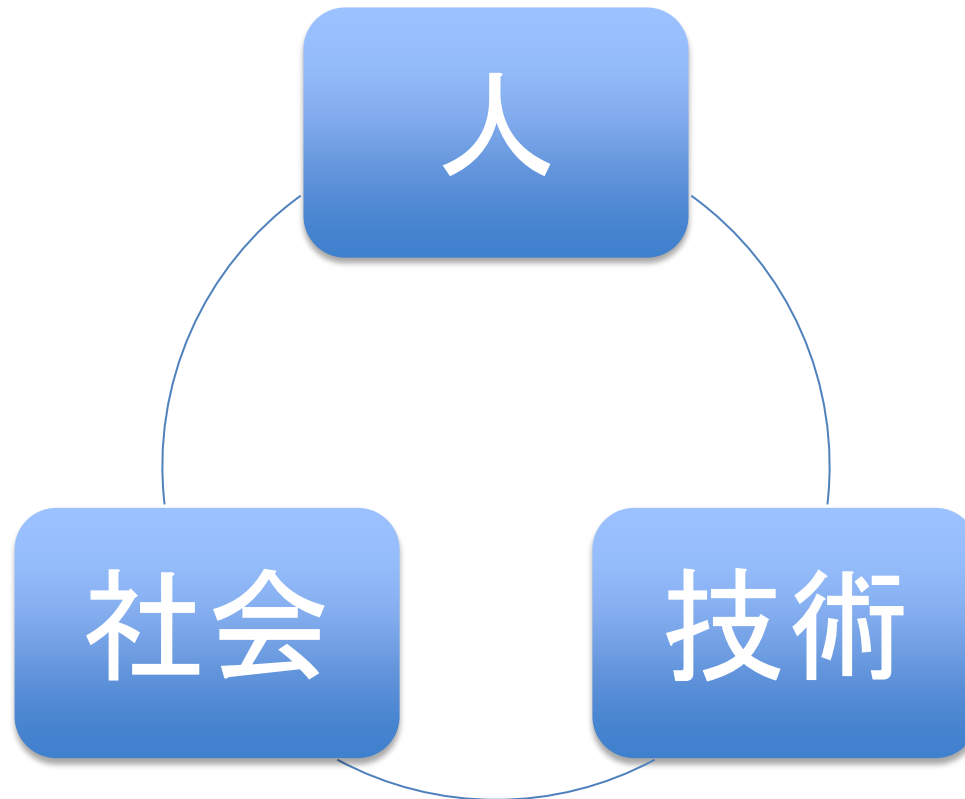
情報



社会で役立つ能力の育成
(生きる力)

情報機器技術を学ぶ前に
できることはないだろうか？

情報社会の関係性



参考引用: 茗溪学園中学校高等学校 大貫 和則 先生

- 想像力
- 判断力
- コミュニケーション能力

好きなもの:

福山雅治、
バームクーヘン、
カシスミルク
泳ぐこと

心理学

前職: 銀行系 営業

facebook
: <http://www.facebook.com/tetsuya.j.chiba>

具体的な取り組み(授業)

- 名刺から始まる関係(手書き名刺作成)
- 悪いヤツにだまされるな(契約書作成)
- 情報の伝わり方(ILLUSTELL／はてなBOX)
- インディージョーンズ
- 大学見学に行こう
- 喰わず嫌い王決定戦
- 高校生活のすべらない話
- クレイアニメーション制作 など

趣 旨

- 授業内でひとと関わること
- 想像し、考えること
- 判断し、決定すること
- 実習後、技術と結びつけて考えること

人の話を聞き、自らの考えをまとめ、人に伝える

想像力、判断力、コミュニケーション能力の育成



情報機器活用能力の育成へ

綾瀬西高校の紹介

所在地：神奈川県綾瀬市

生徒数：約900名（1学年9クラス展開）

学 科：普通科（一般／福祉教養）

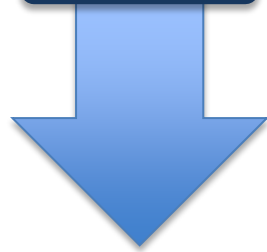


綾瀬西高校の紹介

特 色：「自律協働」「福祉マインド」の2本柱

進路先：大学・専門 **就職** 他が約25%ずつ

科 目：2学年次に **情報A** を履修



実社会に参画するための能力育成が求められる

授業内容紹介

- ILLUSTELL(伝絵ゲーム)
- はてなボックス
- 大学見学に行こう
- 喰わず嫌い王決定戦

ILLUSTELL(伝絵ゲーム)

❖ イラストを用いて情報を伝える

【おおまかな流れ】

- 1) 情報の伝達方法について学ぶ
- 2) 都市伝説・方言・メールなどの話
- 3) 伝絵(伝言アート)ゲームの実施
- 4) 感想・考察など(豊川信用金庫事件)

情報伝達を学ぶ

ILLUSTELL(伝絵ゲーム)

❖ イラストを用いて情報を伝える

【授業の流れ】

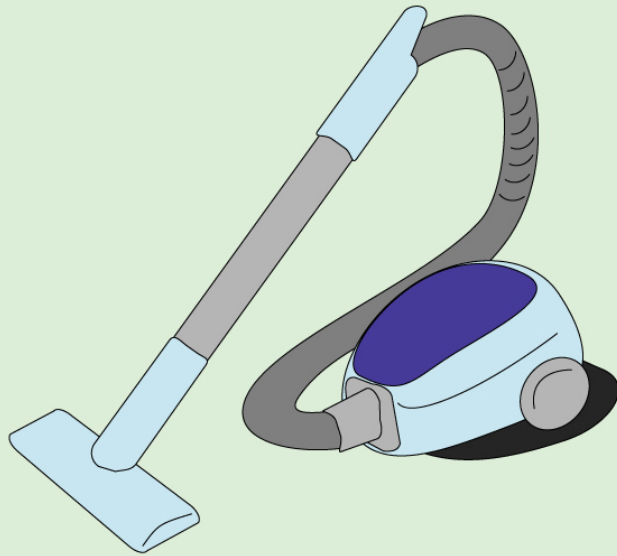
- 1) 黒板につい立てをし、小さいブースを5、6個つくる
- 2) 発表者5、6名がブースに入る
- 3) 一人がお題を見て、黒板にイラストを描く
- 4) 描いたイラストを隣の人が覚えて、黒板に書く
- 5) 最後の人描き終わり、答えを発表する
- 6) イラストがどのように変化しているかを考察

授業の様子 (※イメージ)



授業の様子(※イメージ)

～お題～



そうじ機

この絵を伝えてください。
(制限時間15秒)

わかるようにね！

授業の様子 (※イメージ)



授業の様子 (※イメージ)



授業の様子 (※イメージ)

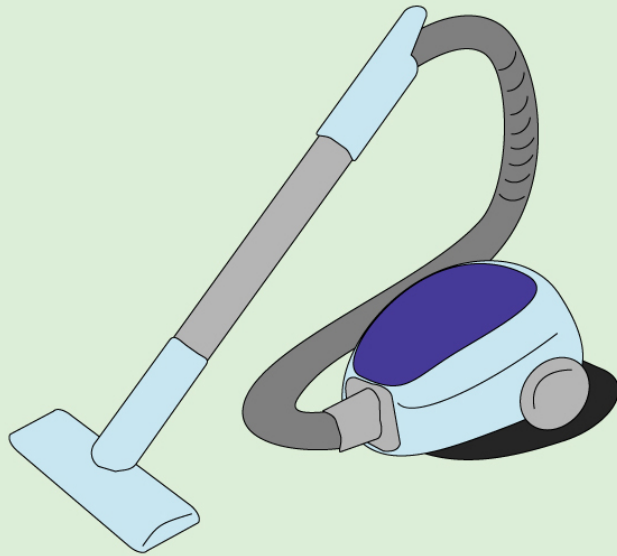


授業の様子 (※イメージ)

個人の考え・経験・環境などの要因により、
イラスト（情報）が変わっていく・・・

授業の様子(※イメージ)

～お題～



そうじ機

この絵を伝えてください。
(制限時間15秒)

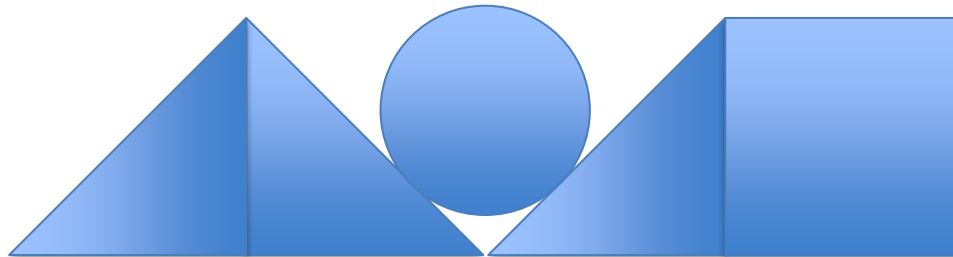
わかるようにね！

はてなボックス

❖ ボックス内のモニュメントを言葉で伝える

【授業の流れ】

- 1) 教卓にはてなボックスを置き、中にモニュメントを入れる
- 2) 代表生徒1人が前にでて、言葉だけで形を伝える
- 3) 他生徒は話を聞いてモニュメントの形をプリントに記入する
- 4) 正確に情報を伝えるためにはどうすればいいか考える



授業の様子 (※イメージ)



授業の様子(※イメージ)



伝絵ゲーム・はてなボックス

❖「情報伝達」を学ぶ

【想定される学習効果】

- 1) 他者(及びその作品や言葉)を確認し、表現する
- 2) 情報の伝わり方を体感する
- 3) 現在の情報伝達の方法と仕組みを理解する
- 4) 情報伝達の注意などを考察する

⇒ メール等での伝達に関する注意や、伝達エラーを防ぐための手段を考えることもできる

大学見学に行こう

❖カードの情報を元に、大学までの地図を作成

【おおまかな流れ】

- 1) グループ作成(時間内にどう工夫できるか)
- 2) 正確に情報を伝えるためにはどうすればいいか検討
- 3) 地図作成の実施
- 4) 感想・考察・相互評価など

情報の発信と共有を学ぶ

大学見学に行こう

❖ カードの情報を元に、大学までの地図を作成

【授業の流れ】

- 1) 4人程度のグループになり、50枚程度のカードを分配
- 2) カードの内容は口頭でのみ伝えることができ、
仲間に直接カードを見せてはいけない
- 3) 話し合いをしながら、1枚の模造紙に地図を作成する
- 4) 終了後、各グループの地図を公開、内容を発表する

授業の様子 (※イメージ)



授業の様子(※イメージ)



大学見学に行こう

❖ 情報の発信と共有を学ぶ

【想定される学習効果】

- 1) 自らの情報を他者に分かりやすく伝える方法を考える
- 2) 他者と意見を交換し、その気持ちを感じる
- 3) 情報を統合・整理し、必要かどうかを判断する
- 4) 最終形をイメージし、それに応じた手段を考察する

⇒ 進路学習や、修学旅行・文化祭などでのクラス活動(集団行動)で自ら活動できる力を育てる

喰わず嫌い王決定戦

❖ 人の心を読むことができるのか

【おおまかな流れ】

- 1) 人間には「癖」がある？
- 2) グループを作る + 個人で実習準備
- 3) グループ内で発表（嘘をつきあう）
- 4) グループの代表者の癖や言葉を改善
- 5) 代表者が前で発表（グループ戦）
- 6) 実社会での事例や、情報技術を含めて考察

情報の受発信とを学ぶ

メラビアンの法則より

①視覚要因 …… 55%

⇒ 表情、みだしなみ、姿勢、動作、外見など

②周辺言語 …… 38%

⇒話し方

(声のトーン、大きさ、滑舌、スピード、間)

③ 言語 …… 7%

⇒言葉、話の内容

喰わず嫌い王決定戦

❖ 人の心を読むことができるのか

【授業の流れ】

- 1) 嘘をつくとはどういうことか、その癖についても考える
- 2) 4人程度のグループに分かれ、一人ずつ好物3種を発表
それがいかにおいしく、好きなものであるかを語る
但し、3種の料理のうち1種は苦手な料理であり、発表者は嘘をついていることになる
- 3) 他人の嘘を見破れるか、見破られないためにどうするか
最終的に他人の嘘を見破ることができた生徒の勝ち

喰わず嫌い王決定戦

❖ 人の心を読むことができるのか

【授業の流れ】

- 4) グループで勝利者が決まったら、団体戦を行う
- 5) 代表者一名がクラス全員に対し嘘をつき、見破れないように二するためにはどうすればいいかをグループで考え、対戦
- 6) 最後に、相手の気持ちをどう考えるか、どのようにすると人に考えを伝えられるかを考察する

喰わず嫌い王決定戦

❖ 人の心を読むことができるのか 【想定される学習効果】

- 1) 他者(その言動)を確認し、理解する
- 2) 自己を理解し、情報を発信する
- 3) コミュニケーションを体感し、円滑な手法について考える
- 4) 情報入手の注意などを考察する

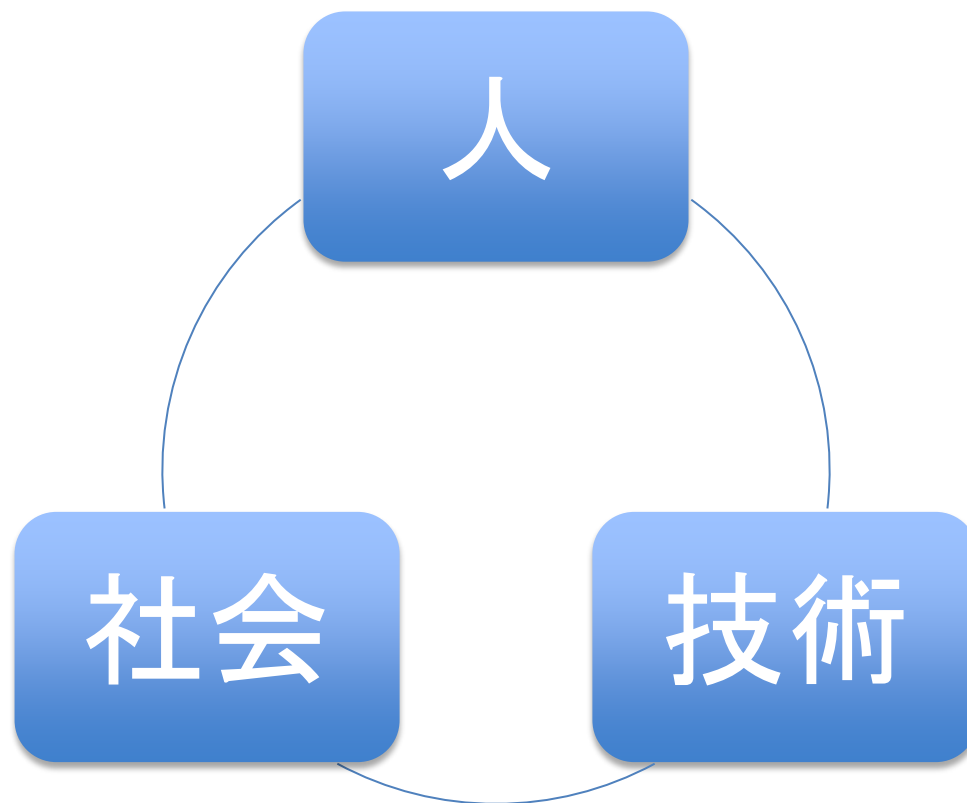
⇒ 媒体を通したコミュニケーションについて考える
自己理解から面接対策などにも活用できる

具体的な取り組み(授業)

- 名刺から始まる関係(手書き名刺作成)
- 悪いヤツにだまされるな(契約書作成)
- 情報の伝わり方(ILLUSTELL／はてなBOX)
- インディージョーンズ
- 大学見学に行こう
- 喰わず嫌い王決定戦
- 高校生活のすべらない話
- クレイアニメーション制作 など

まとめ

情報社会の関係性



参考引用: 茗溪学園中学校高等学校 大貫 和則 先生