

PBLの観点を踏まえた 情報デザインの授業実践報告

静岡県立浜松南高等学校 村松卓

1.自己紹介 & 本校紹介

氏名：村松卓（むらまつすぐる）

教職歴：9年目・2校目

担当教科：情報（社会と情報）

所属校：静岡県立浜松南高等学校（全日制）

普通科8＋理数科1、生徒数1,061名

進学先は主に4年制大学（国公立100名程度）

別の所属：GEG FUJI





現状をより良いものに変えることを目指して
創意工夫することである

ーハーバート・サイモン



他人の人生を支援したり、
改善したりするための
ソリューションを生み出すこと

ーガー・レイノルズ

デザインって何？



我々は皆デザイナーで
あり、またそうでなければ
ならない

ードナルド・A・ノーマン



情報を、人が効率的かつ
効果的に使えるような形で
準備する技と知識

ーロバート・E・ホーン

「仕掛け」が、駅の人の流れを変えた！！

(JR西日本グループ × 大阪大学シカケラボ)

【実験実施時の様子】



階段利用者	増加数
福島側	528人
天満側	814人
計	1,342人

デザインは、人の意識や行動に影響する

➡ 良いデザインは、人に良い影響を与える？

目次

1. 新学習指導要領が示す【情報】の話題の概要
2. 授業実践報告
 - a. 授業計画(内容、活動、評価方法)
 - b. 各時間の概要説明(途中、体験授業あり)
3. 授業前・授業後アンケートの分析結果
4. まとめ・謝辞

目次

1. 新学習指導要領が示す【情報】の話題の概要
2. 授業実践報告
 - a. 授業計画(内容、活動、評価方法)
 - b. 各時間の概要説明(途中、体験授業あり)
3. 授業前・授業後アンケートの分析結果
4. まとめ・謝辞

新学習指導要領【共通教科情報】の概要

科目	情報Ⅰ	情報Ⅱ
履修形態・単位	共通必修・2単位	選択・2単位
科目構成	<ul style="list-style-type: none">(1) 情報社会の問題解決(2) コミュニケーションと情報デザイン(3) コンピュータとプログラミング(4) 情報通信ネットワークとデータの活用	<ul style="list-style-type: none">(1) 情報社会の進展と情報技術(2) コミュニケーションとコンテンツ(3) 情報とデータサイエンス(4) 情報システムとプログラミング(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探求

共通教科情報科の目標(身につけるべき能力・手立て)

(1) 情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについての理解を深めるようにする。(知識及び技能)

➡ 情報デザインの基礎知識の習得

(2) 様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力を養う。

(思考力、判断力、表現力等)

➡ メッセージを的確に伝えるためのポスターのデザイン・制作

(3) 情報と情報技術を適切に活用するとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養う。(学びに向かう力、人間性等)

➡ 学校をより良くする機運を醸成

目次

1. 新学習指導要領が示す【情報】の話題の概要
2. 授業実践報告
 - a. 授業計画(内容、活動、評価方法)
 - b. 各時間の概要説明(途中、体験授業あり)
3. 授業前・授業後アンケートの分析結果
4. まとめ・謝辞

今回の授業のポイント

- 何のために表現をするのか？
 - 現状をより良いものに変えるために表現する、という視点をもつ
メッセージの伝達表現だけではなく、環境のRe-Designを意識する
- 相手に思い通りの行動を促すためには？
 - メッセージをデザインする(≡わかりやすい)、という視点をもつ
(良いデザインは人の気持ちや行動を変える、という考えをもたせる)
- デザインの力で、今ある環境を変えるためには？
 - 身近な問題課題を、今ある資源(人・もの)を見直す・改善することで
解決する、という視点をもつ。(Challenge(課題)にChallenge(挑戦))

今回の授業では、情報デザインをPBLの一環と捉え、
本校をより良くするための方策を提案するポスターを制作

今回実践した
情報デザインの
全てを学ぶ授業の
階層構造

より良い
南校の実現

問題解決

南校への働きかけ

情報伝達

メディア(メッセージ)

メディアの特性

表現技法

情報モラル

表・グラフ

配色

レイアウト

フォント

情報デザイン演習の指導計画

時間	内容・目標	学習活動	評価方法等
1	・情報の発信とメディア ・情報デザインとは	個人 ペア→グループ	プリント(キーワードマップ*1・R80*2)
2・3	・デザイン分析 ・情報をデザインする	個人→ペア 個人	プリント(くま手チャート*1・ワークシート)
4	・表現の工夫 ・ポスター課題発表	個人	プリント(表現の工夫)
5	・コンセプトシート作成	個人	プリント(ピラミッドチャート*1・コンセプトシート)
6・7	・ポスター作成	個人	ポスター(データ、紙(A4))
8	・ポスター評価	全体	プリント(ルーブリック・評価シート)
9	・ポスター修正 ・振り返りアンケート	個人	ポスター(データ)

1.情報の発信とメディア & 情報デザインとは

知識・技能

思・判・表

学び・人間性

目標: 情報を適切に発信する為に、情報の特徴とメディアの意味・伝達手段の選択・配慮すべき事柄・情報デザインを理解する

● 情報の表現と伝達

- メディアの性質を理解した上で適切な情報伝達方法を選択
→ 『相手に理解・行動を促す為の』情報デザインとは？

● 情報モラル

- 受信者の想定、発信内容の検証、著作権・肖像権・データ量への配慮

● 情報デザイン

- 『デザインとは、現状をより良いものに変えようとするものである』
→ 地図のデザイン手法と意図を探ることで、デザインへの理解を深める

評価: キーワードマップ(デザイン手法と意図を結びつけて理解できるか)

R80(デザインのポイントを80文字以内で文章で表現できるか)

横須賀美術館の地図は、 どんな手法・意図に基づきデ ザインしているか？



キーワードマップで考えをまとめた後、R80で文章化

教材: 横須賀美術館周辺地図
(上) Google Map
(左) 横須賀美術館作成・発行

<http://www.yokosuka-moa.jp/illustratmap/walkingmap.pdf>

2.3.デザイン分析 & 情報をデザインする

目標：情報伝達の3観点及び情報デザインの3観点に基づき、適切にデザインすることを理解したり表現したりする

● 情報伝達の3観点

- 『誰に・どのように・何を』伝えるか、3観点を理解する

● ポスター分析

- 3観点で御成門駅のポスターを分析し、制作者のデザイン概念を探る

● 情報デザインの3観点

- 『可視化・抽象化・構造化』の3観点に基づいた課題に対する自分のデザインアイデアを、紙に書き出して表現する

評価：くま手チャート(情報伝達の3観点に沿って、ポスターを分析できるか)
ワークシート(各課題に対する自分のデザインアイデアを表現できるか)

【演習】情報伝達の3観点

以下の視点で、ポスターを分析
してみよう

- 誰に伝えている？
(細かい人物描写を)
- 何のデータをどのように示している？
- 何を伝えようとしている？
(コミュニケーションの目的)

* 出題のため、一部加工を行っている



三田線
Mita Line



(三田方面) 混雑状況

○ 当駅を **8:30~8:40** ごろに出発する電車が混んでおります。

○

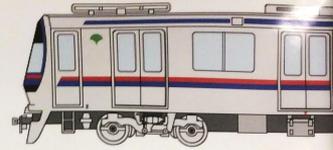


上記の混雑状況は、あくまでも目安であり日によって変動します。

オフピーク乗車にご協力ください



三田線
Mita Line



(三田方面) 混雑状況

- 当駅を8:30~8:40ごろに出発する電車が混んでおります。
- 混雑のピークを避けての通勤通学にご協力ください。



都営三田線の車体カラーと文字情報 (Mは丸の内線なので、Mitaの2文字目のIを使用)

トップの目立つ所に伝えたいメッセージ

言葉でグラフの説明とお願い(混雑のピークを避けての利用)

7:20~9:19の間に都営三田線の御成門駅を利用する人

混雑状況を視覚化(グラフ、色の濃淡)

駅を利用する『すべての人に』伝えたいメッセージが伝わりやすいようにするためには、

- ・何をどのように改善すべき？
- ・改善することで生まれる問題点とは？(トレードオフ)

情報デザインの3観点

- 可視化
 - 目には見えない事象・事柄のつながりや関係を見て理解できるように、情報を整理すること
- 抽象化
 - 伝えたいメッセージの概念(核)を取り出して表現し、他の情報を切り捨てること
- 構造化
 - 全体の構成及び構成要素を明らかにした上で、構成要素間の関係を整理すること

情報デザインにチャレンジ！
～抽象化、というデザイン～

【抽象化】視覚的に図記号*でわかりやすく示せ

教室を最後に利用した人は、戸締まりと消灯を確認すること

*図記号

図記号(シンボル)は、可能な限り言葉の助けを借りずに、それ自体において明確でなければならない。…。また、文字のように行に並べることができるぐらいシンプルであるべきだ。

【抽象化】デザインのための基礎情報

【誰に】

教室を使用する生徒全員

【どのように】

B4の紙に印刷して、教室掲示する

【何を】

教室を使用していない時には、戸締まりと消灯がきちんとなされている状態にすること。防犯上、省エネ上。現状、戸締まりと消灯の確認が不十分で、注意・指導されることがしばしばあり。誰か特定の生徒が確認をするのではなく、全員が確認できるようにし、不備がある場合は自らが行動して戸締まりと消灯が行われるようにしてほしい。

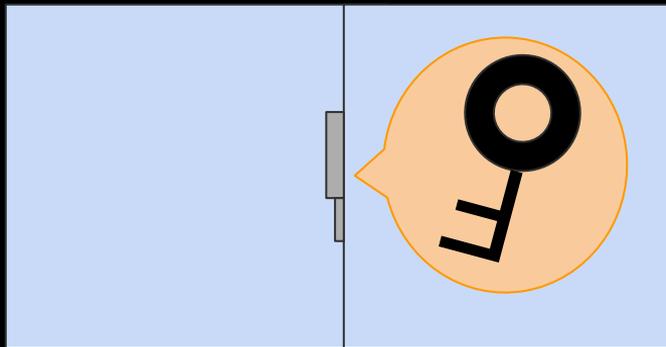
実際にデザインしてみましよう

【抽象化】視覚的に図記号*でわかりやすく示せ

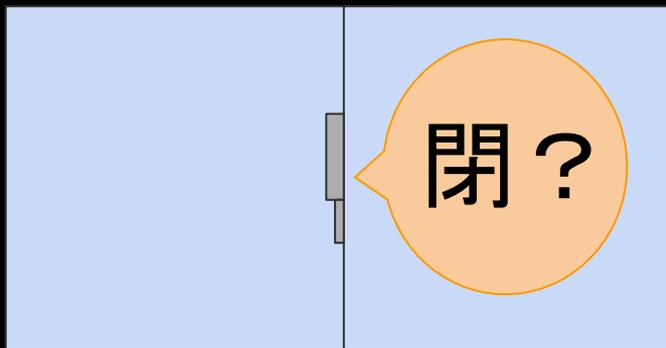
教室を最後に利用した人は、戸締まりと消灯を確認すること

制限時間 5分

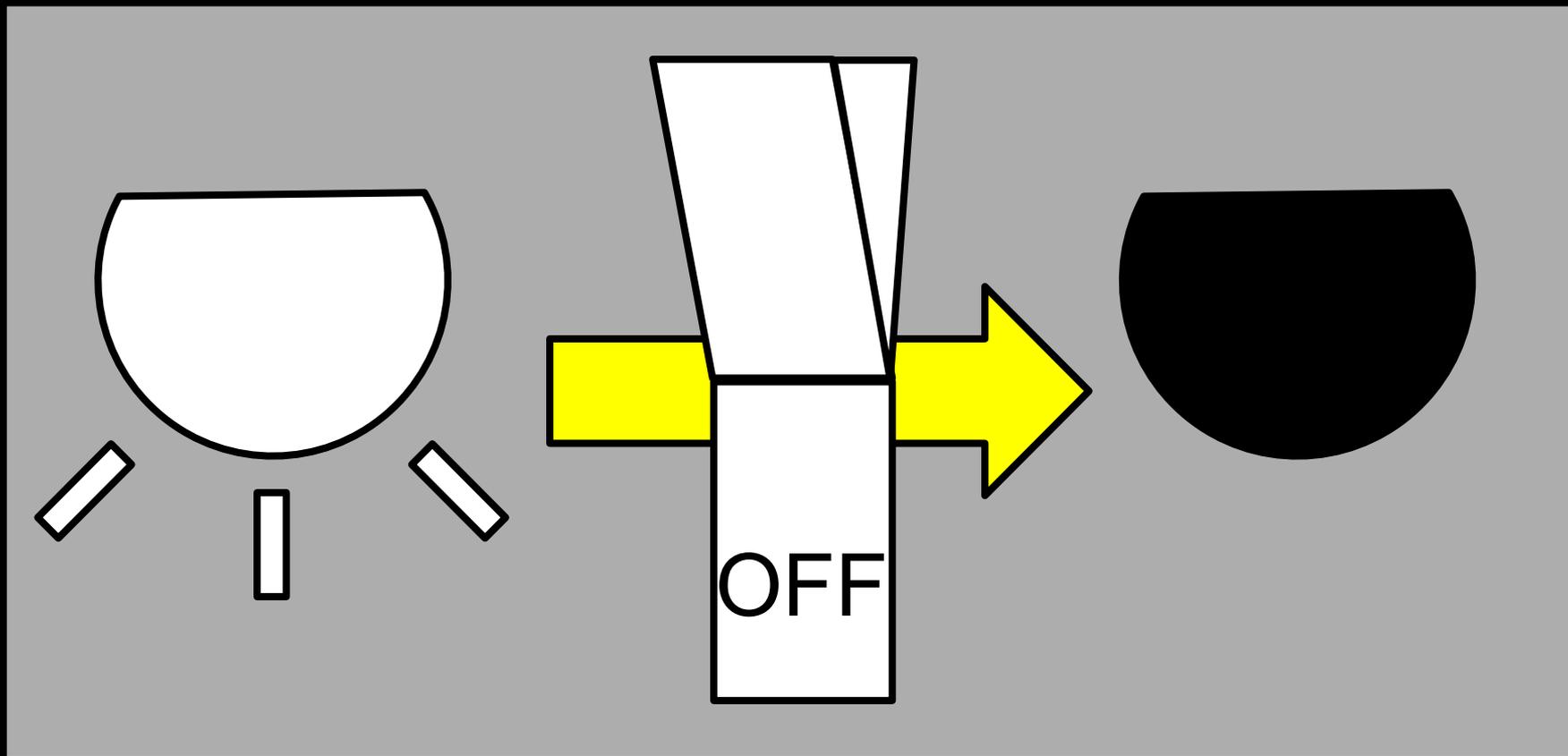
【抽象化】サンプル



OR



【抽象化】サンプル



4: 表現の工夫 & ポスター課題発表

知識・技能

思・判・表

学び・人間性

目標: 多様な形態の情報を統合化し、伝えたい情報をわかりやすく表現するために必要な基礎的な知識と技術を習得させる

- **レイアウト**
 - 情報の構造が明確になるよう秩序あるレイアウトを心がける
- **フォント**
 - 資料の印象は、どんなフォントをどう使用するかで変わる
- **表・グラフ**
 - 理解するのに必要な情報をシンプルに表現すること
- **配色**
 - 資料の印象は、どんな色をどう使用するかで変わる

評価: Q&A

左揃え

写真のグループ

左揃え

写真と文章のグループ

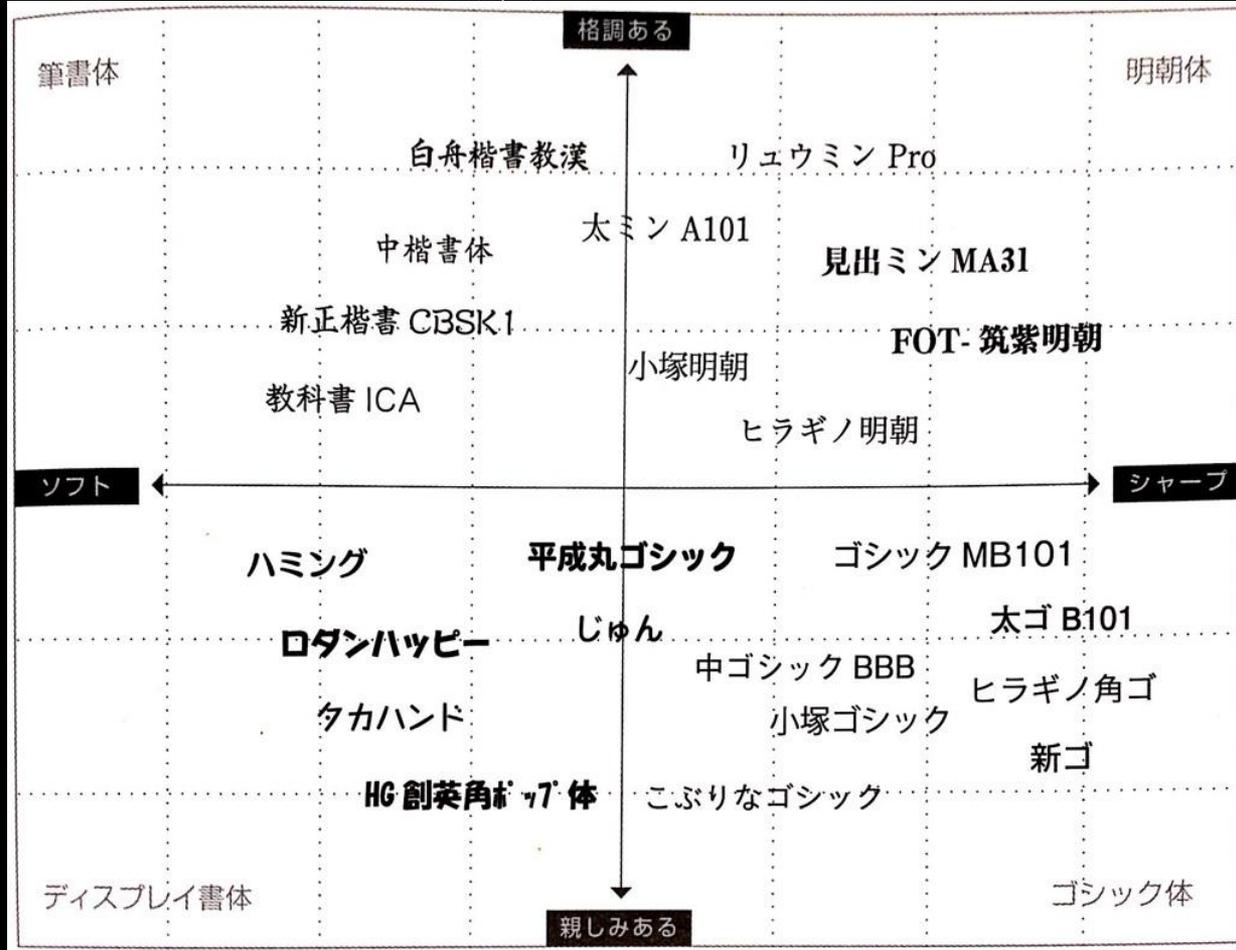
Photo

Photo

Photo

等間隔

フォントが与えるイメージの分類



正確な値を見せたい場合には、表

市区町別推計人口表(総数)

(令和元年8月1日現在)

(単位:人・世帯)

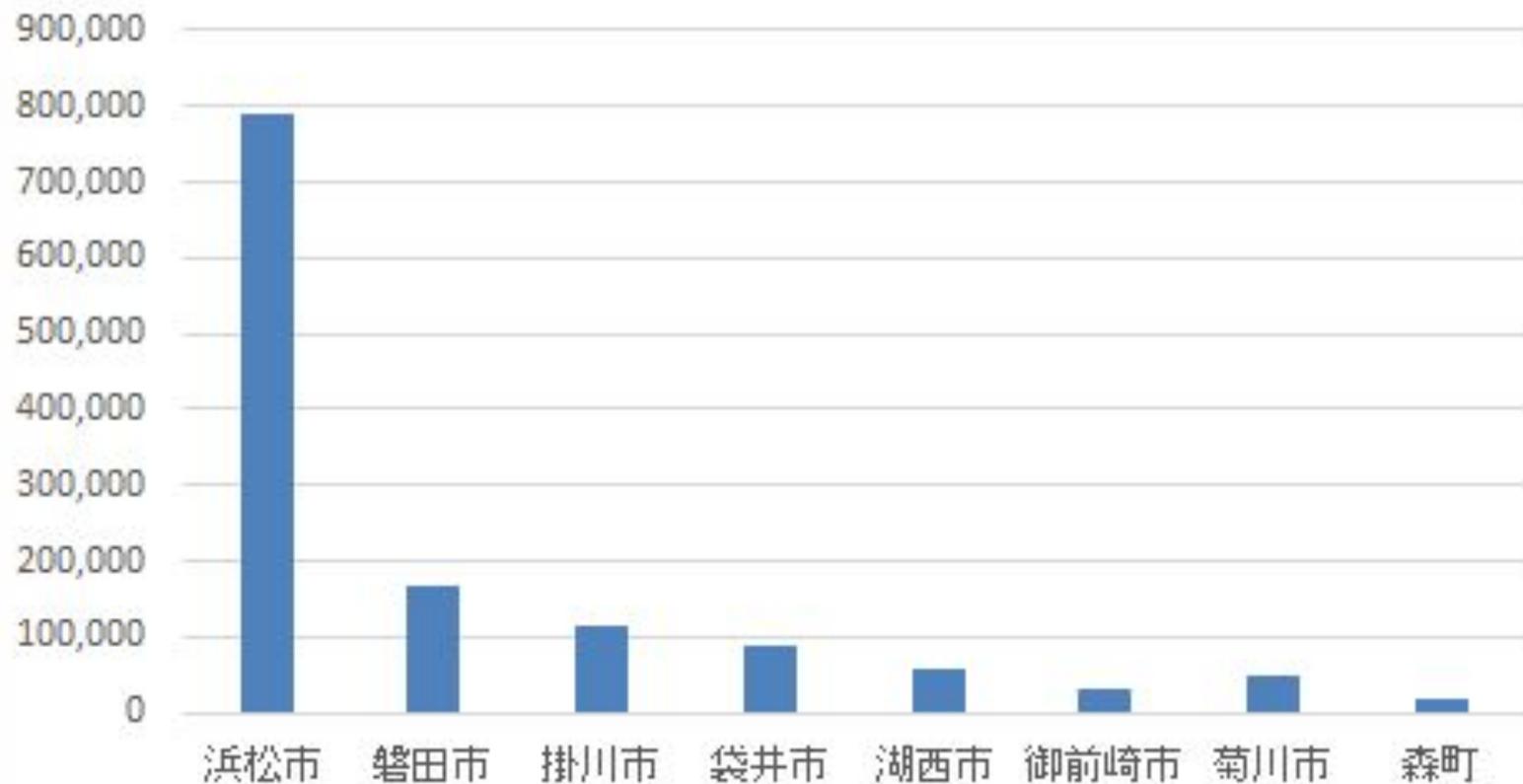
市区町名	日 本 人 及 び 外 国 人			
	人			世 帯 数
	総 数	男	女	
県 計	3,642,013	1,795,635	1,846,378	1,484,671
浜 松 市	792,242	393,417	398,825	322,351
磐 田 市	166,448	84,136	82,312	64,827
掛 川 市	115,075	57,586	57,489	43,888
袋 井 市	87,012	44,048	42,964	33,836
湖 西 市	58,387	29,885	28,502	23,229
御 前 崎 市	31,320	15,908	15,412	11,591
菊 川 市	47,483	23,994	23,489	17,412
森 町	17,703	8,798	8,905	6,339

市町名	男	女
浜松市	393,417	398,825
磐田市
掛川市
袋井市
湖西市
御前崎市
菊川市
森町

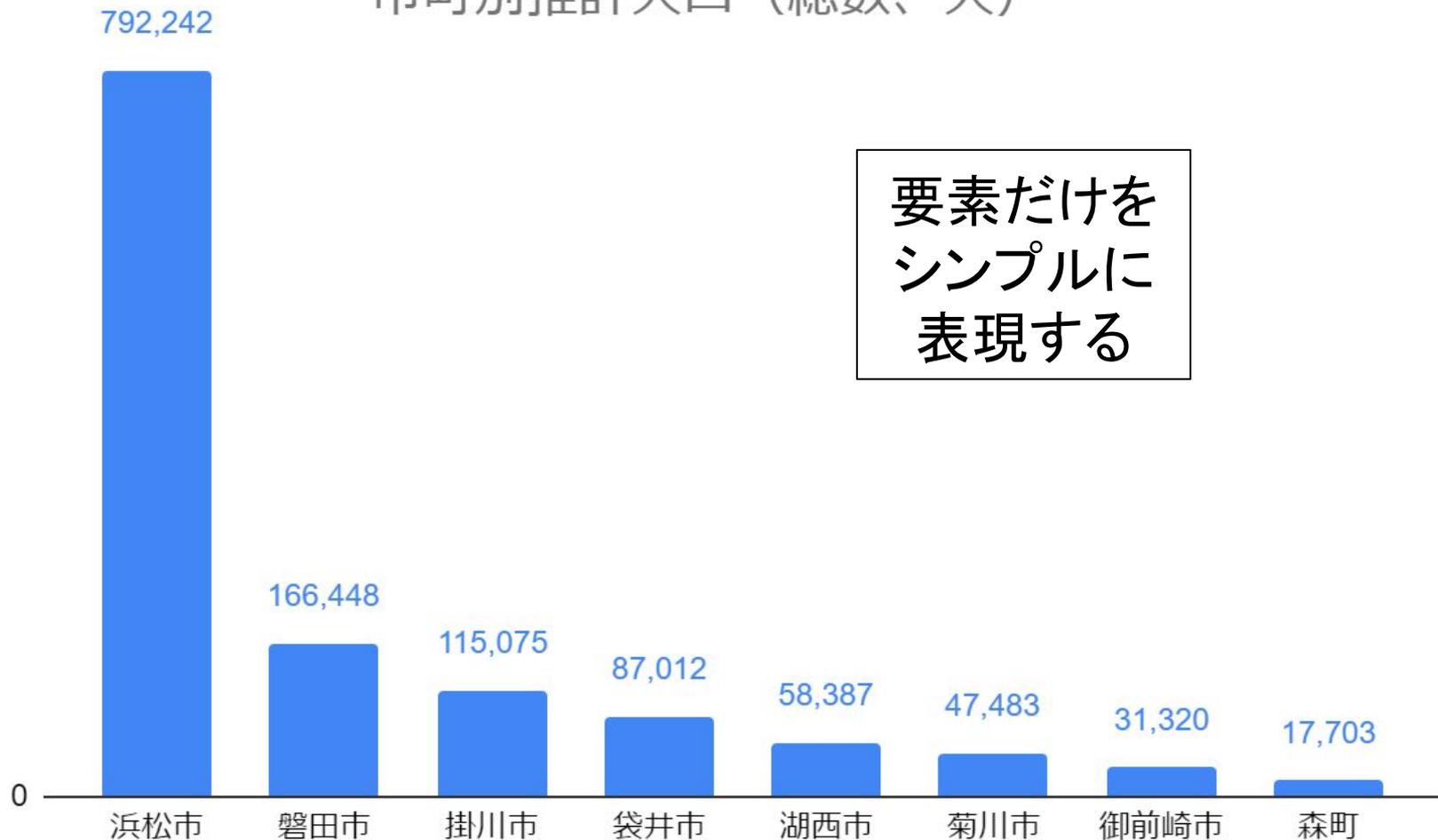
数値は右、項目は左・中央。余白を取る。背景色で見やすく。

データの傾向やパターンを見せたい場合は、グラフ

市区町別推計人口表(総数)

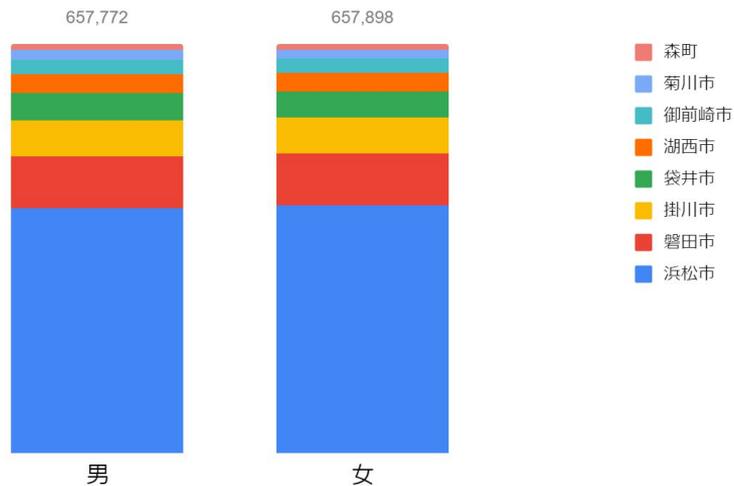
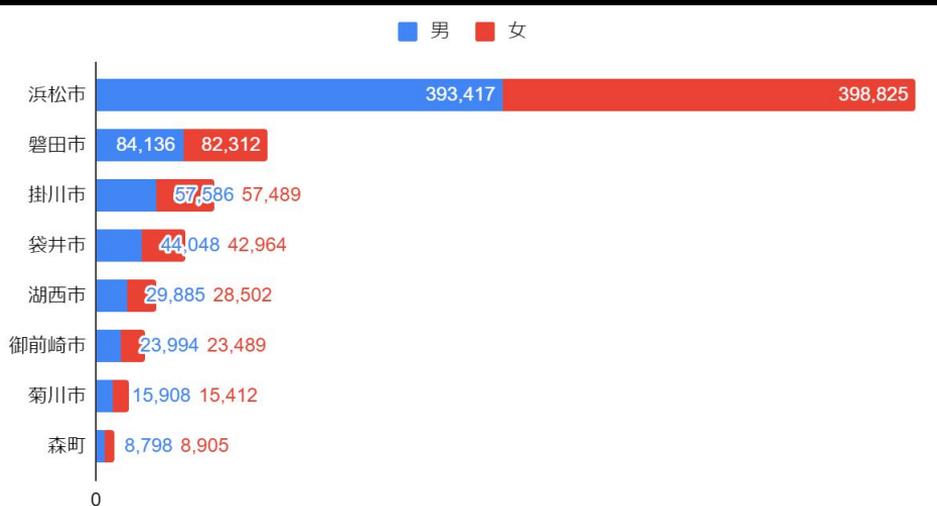


市町別推計人口（総数、人）



要素だけを
シンプルに
表現する

同じデータが基でも、表現が違えば...



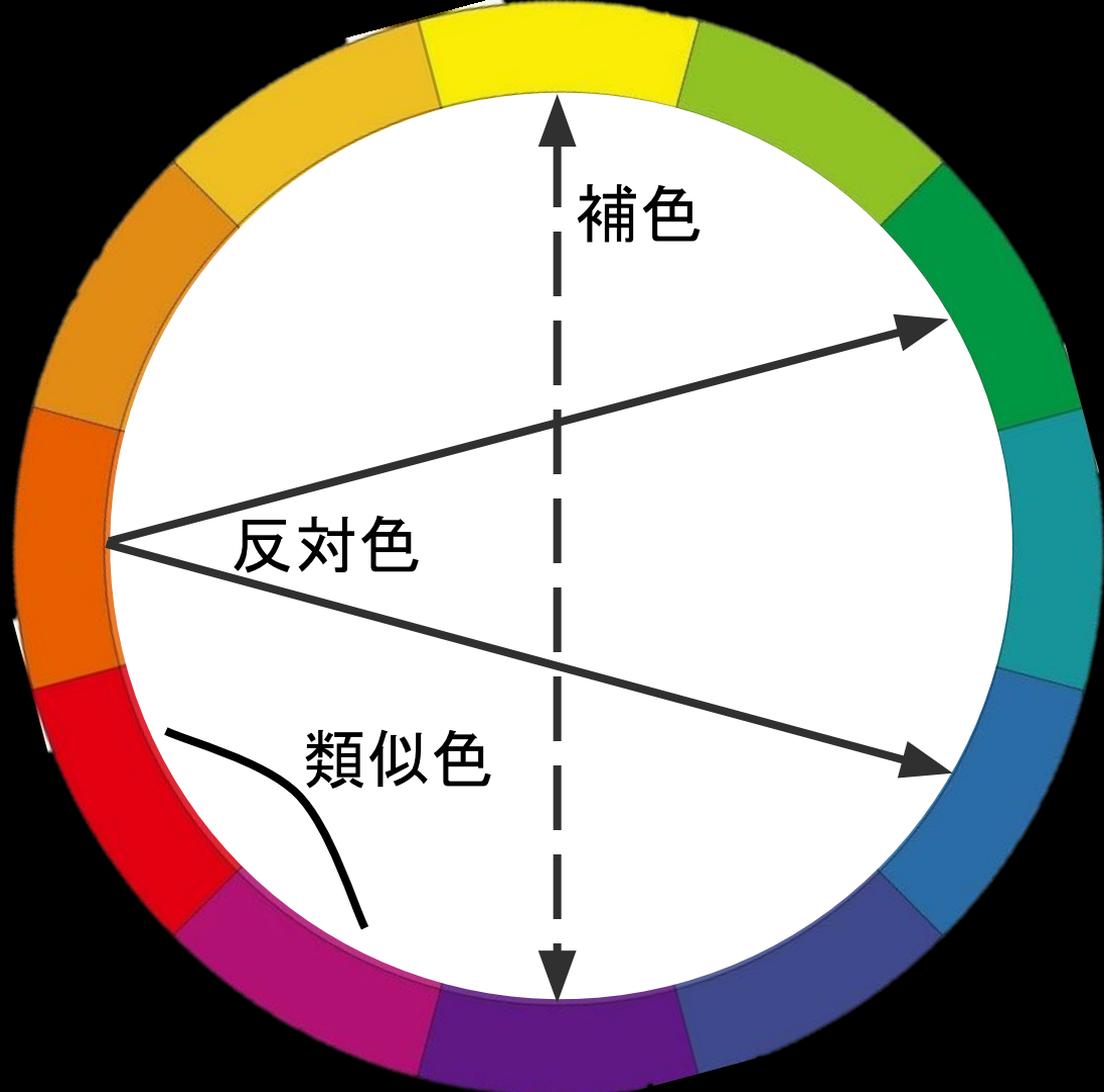
色が与える イメージ

良いイメージ	色の種類	悪いイメージ
情熱・熱い	 赤	危険・派手
活発・元気	 オレンジ	幼い・派手
大人っぽい	 茶	暗い・汚い
元気・軽快	 黄	眩しい・チープ
平和・若さ	 緑	未熟さ
理性的・涼しい	 青	冷たい・冷酷
高貴・高級	 紫	霊的・不安
清潔・潔癖	 白	冷たい・軽薄
重厚感・豪華さ	 黒	恐怖・憂鬱

伝わるデザインの基本
増補改訂版
高橋佑磨／片山なつ

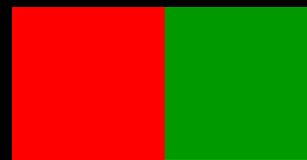
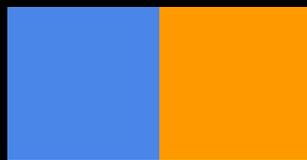
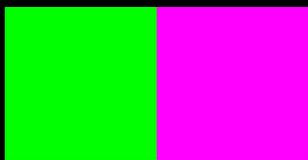
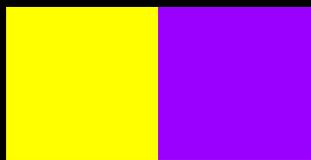
色相環

- 補色
 - インパクトを与える
- 反対色
 - 補色より抑えめだがインパクトを与える
- 類似色
 - 調和をとりやすい

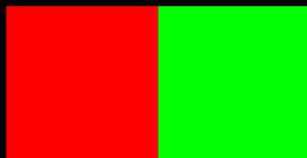
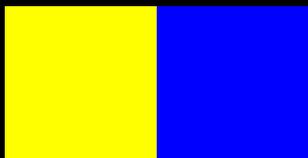
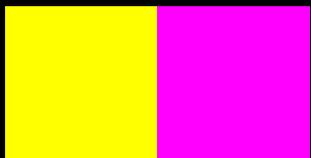


補色・反対色・類似色

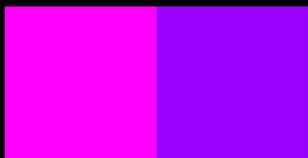
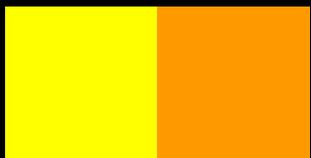
- 補色



- 反対色

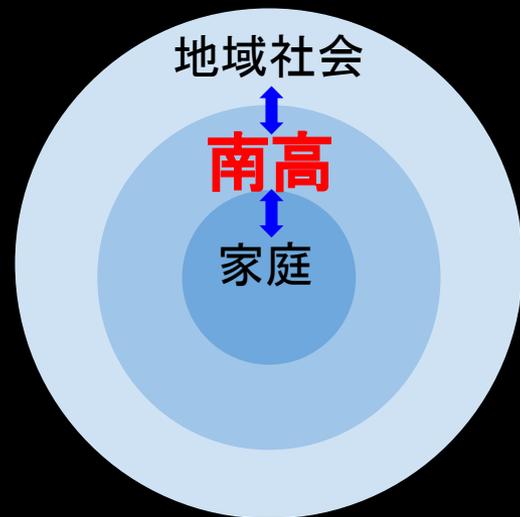


- 類似色



【宿題】デザインの視点で、南高を広く観察しよう

- デザインとは、現状をよりよくするものである
 - 今回は、南高をよりよくする
- 南高は、ハードとソフトで成り立っている
 - ハード：施設、設備、機器、道具
 - ソフト：人、意識、ルール、情報
- 南高は、社会の一部である
 - 地域社会や家庭と作用し合っている
 - 個人または組織として関わっている
- 発表対象は、本校生徒とする



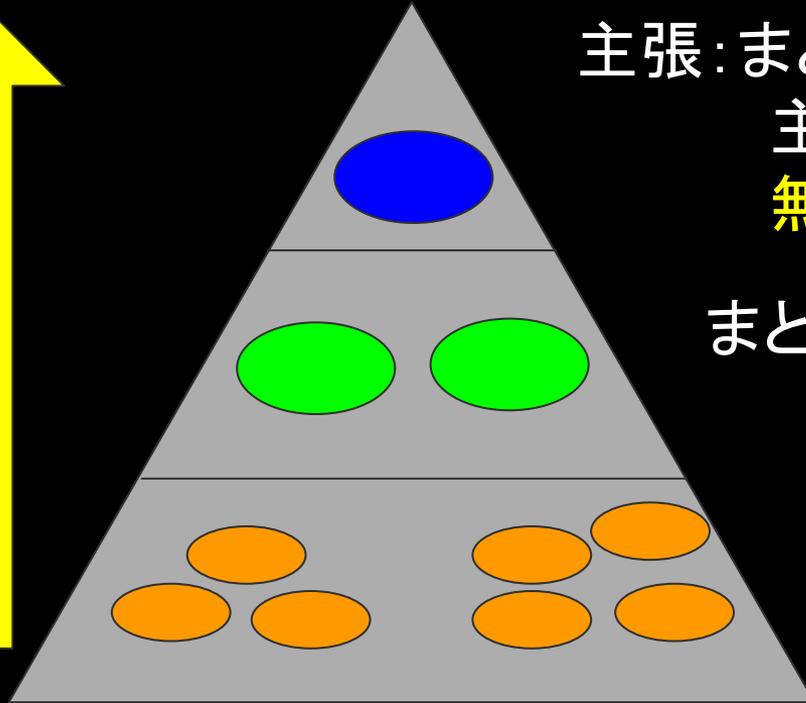
5:コンセプトシート作成

目標: 必要な情報を整理することで情報デザインの方針を固め、
ポスターの完成イメージを明確にもてるようにする

- **アイデアの発散(ブレインストーミング)**
 - 数多くのアイデアを出すことで、デザインのコンセプトを探る
- **アイデアの収束(焦点化)**
 - アイデアを論理的にまとめ、自らのメッセージを明確にする
- **アイデアの整理・統合**
 - メッセージを伝えるためのポスターデザイン案をまとめる。ただし、ひぼう中傷や机上の空論は避け、共感を得られるようなポスターにする

評価: キーワードマップ(数多くのキーワードを挙げることができたか)
コンセプトシート(ポスターのデザイン方針を決められたか)

(個) キーワードマップのキーワードを基に、
ピラミッドチャートで自らの主張をまとめる



主張: まとめから言えるオリジナルの
主張を書く。机上の空論、
無いものねだりは避ける。

まとめ: 下段のキーワードを
まとめたを書く

言葉: キーワードマップから
気になるキーワードを
そのまま書き出す

メッセージ	(主眼)			
			
	(理由)			
対象 (細かい人物描写を)			
			
	(願い)			
対象				
どのように	A4サイズでフルカラーのポスター。想定している掲示場所は			
デザインコンセプト (ポスターのイメージができるような説明文)				
使用する色	背景	文字色	メイン色	強調色
絵コンテ ・キャッチコピー ・レイアウト ・フォント ・色の指定 (着色不要)				

イメージマップの成果を参考に、自身のメッセージを明確にした上で、『情報の3観点』で整理

ポスターの内容や意図、考えについてまとめる

配色表を見て、ポスターに適した配色を考える

ポスターイメージを明確にする(授業での学びの成果を活かすよう促す)

6・7:ポスター制作

知識・技能

思・判・表

学び・人間性

目標:コンセプトシートに従い、メッセージを伝えるためのポスターをデザインする

- **ルーブリックで評価が見える化**
 - より良いポスターを作ろうとするモチベーションを高める
- **情報活用能力**
 - 情報技術を効果的に活用し、わかりやすいポスターを追究する
- **学校愛**
 - ポスター制作の過程で、学校をより良くするために主体的に行動しようとする意識や態度が必要だという認識をもつ

評価:ポスター(指定された条件を守って作ることができたか)

観点	4 (大変すばらしい)	3 (お応じね満足)	2 (もう少し)	1 (改善が必要)	
フォント	フォントの特性である視認性と可読性が高いフォントを1つずつ以上を利用している。フォントの特性を踏まえて規則的な使い方をしている。フォントの与えるイメージとポスター全体のイメージが合っている。	フォントの特性である視認性と可読性が高いフォントを1つずつ以上を利用している。フォントの特性を踏まえて規則的な使い方をしている。	フォントの特性である視認性と可読性が高いフォントを1つずつ以上を利用している。	フォントの特性である視認性または可読性が高いフォントのどちらかが1つを使用している	×視認性とは、見やすいこと。一般的に段が太い。代表例はゴシック体。 ×可読性とは、読みやすいこと。一般的に段が細い。代表例は明朝体。
文字	文字の大きさを、キャッチコピー・文章・強調などの表現に合わせて規則的に変えている。文字の大きさを変えることで、読みやすさや見やすさを向上させている。	文字の大きさを、キャッチコピー・文章・強調などの表現に合わせて規則的に変えている。	文字の大きさを変えている	文字の大きさがすべて同じである	
配色	4色を文字・背景・メイン・強調の用途に合わせて配色している。配色のルール(補色・反対色・類似色、色調・暖/寒/中間色)に従い配色している。配色の与えるイメージとポスター全体のイメージが合っている。	4色を文字・背景・メイン・強調の用途に合わせて配色している。配色のルール(補色・反対色・類似色、色調・暖/寒/中間色)に従い配色している。	4色を文字・背景・メイン・強調の用途に合わせて配色している。	4色より少ない、または4色より多い色で配色している。	
メッセージ	キャッチコピーが書かれている。キャッチコピーの意味を理解することができる。キャッチコピーに共感できる。	キャッチコピーが書かれている。キャッチコピーの意味を理解することができる。	キャッチコピーが書かれている。しかし、キャッチコピーの意味を理解することができない。	キャッチコピーが書かれていない。	×メッセージの前提として、オリジナルであること。また、机上の空論やないもの感だらけになっているメッセージは、ふさわしくない。
レイアウト	キャッチコピー、文章、画像などの要素を整列・グループ化・接近を意識して規則的にレイアウトしている。要素に対して、余白をとる・強調をつける・読み手の視線に配慮した配置をするなどの工夫をして、見やすい又は読みやすいレイアウトにしている。要素同士のつながりや関係、構成などがわかりやすいレイアウトである。	キャッチコピー、文章、画像などの要素を整列・グループ化・接近を意識して規則的にレイアウトしている。要素に対して、余白をとる・強調をつける・読み手の視線に配慮した配置をするなどの工夫をして、見やすい又は読みやすいレイアウトにしている。	キャッチコピー、文章、画像などの要素を整列・グループ化・接近を意識して規則的にレイアウトしている。	キャッチコピー、文章、画像などの要素を不規則にレイアウトしている。	
全体	南高をよりよくするというテーマに合っているデザインである。メッセージがわかりやすく伝わってくるデザインである。内容と表現の統一性を感じられるデザインである。	南高をよりよくするというテーマに合っているデザインである。メッセージがわかりやすく伝わってくるデザインである。	南高をよりよくするというテーマに合っているデザインである。	南高をよりよくするというテーマに合っていないデザインである。	

8:ポスター評価

知識・技能

思・判・表

学び・人間性

目標:ループリックに従い、ポスターを客観的に評価する

11 HR ポスター評価 *自分のHRNOに○をつけて、自己評価をする																	HRNOと氏名							
HRNO	フォント				文字				配色				メッセージ				レイアウト				全体			
1101	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1102	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1103	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1104	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1105	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1

評価:評価シート(ループリックに従い、ポスターを適切に評価できたか)

各クラス的最優秀作品 ~生徒に訴えかける Ver.~

生徒の作品
(略)

生徒の作品
(略)

生徒の作品
(略)

生徒の作品
(略)

- ・配色(明&暗)
- ・要素の整理
- ・メッセージの
大きさのバランス

- ・適切な画像
- ・要素の整理
- ・メッセージの
大きさのバランス

- ・配色(明&暗)
- ・要素の整理
- ・メッセージの
大きさのバランス

- ・適切な画像
- ・要素の整理 &
帯で強調
- ・配色(補色)

各クラスの最優秀作品 ~生徒に訴えかける Ver.~

生徒の作品
(略)

生徒の作品
(略)

生徒の作品
(略)

- ・配色(明&暗)
- ・要素の整理
- ・メッセージの
大きさのバランス

- ・配色(補色)
- ・統一した要素
- ・メッセージの
わかりやすさ

- ・配色(明&暗)
- ・要素の統合(表形式)
- ・適切な画像

各クラス的最優秀作品 ~先生に訴えかける Ver.~

生徒の作品
(略)

生徒の作品
(略)

- ・要素の整理&図形を重ねて強調
- ・要素の整理
- ・優しいメッセージ

- ・視線の誘導
- ・要素の整理
- ・配色(補色)

9:ポスター修正 & 振り返りアンケート

目標:評価を基に改善点を明らかにした上で、改良する

- **褒め合い&認め合い**
 - お互いのポスターの良いところや改善点について口に出して伝えることで、お互いにポジティブな気持ちを引き出す
- **高次のポスターをつくる**
 - より良いポスターを目指して改良する
- **自身の学びを振り返る(次の学びへの接続)**
 - デザインに対する意識の変化や、学習の成果を振り返ることで、自身の学びを今後どのように発展・活用していくかをイメージする

評価:ポスター(改善点を明らかにした上で、改良することができたか)
アンケート(授業を通して学んだことを基に振り返りができたか)

ポスター改善（メッセージを明確に伝えるために）

項目	改善点
フォント	読みやすいは可読性、目に入りやすいは視認性
文字	ジャンプ率。高いと目立つ、低いと落ち着く。
配色	色調を意識し、色のイメージを踏まえて選色。
メッセージ	要素で捉え、要素同士のバランスを考える。
レイアウト	余白をコントロールする。整理→整頓→整列。
全体	イメージに合ったフォント、文字、配色、画像

できる限りシンプルに、メリハリを付けて表現すべき

目次

1. 新学習指導要領が示す【情報】の話題の概要
2. 授業実践報告
 - a. 授業計画(内容、活動、評価方法)
 - b. 各時間の概要説明(途中、体験授業あり)
3. 授業前・授業後アンケートの分析結果
4. まとめ・謝辞

授業前・授業後アンケート

授業前：n=235、1年生198名＋3年生37名

授業後：n=288、1年生257名＋3年生31名

Q. デザイン (Design) とは何ですか？

授業前



授業後

新しい イメージ 面白い 発想
付ける いろいろ 独自の オリジナル
やすい 構造 美しい 加える 模様
見せる 伝える 物事 つけたり 活かす
つける 物 無い 想像 色 作り出す
レイアウト 工夫 表す あらわす 好き
よい 創造 惹く 形作る 表現 装飾 感情
文字 自由 感性 考え 彩る 個性 構成 頭 大きい
決める 設計 考える 作る 見た目 与える
強い 上 きれいな 描く わかり易い 変える
思う 良い

合わせる 正しい
生活 色 シンプル 改善 強い
見える わかり易い 情報 文字 個性 意思 うまい
理解 アイデア 視覚 レイアウト 現状 豊か
細かい 手段 わかる 受け手 方法
できる 構成 用いる 伝える 表す 作る デザイン
欲しい 構成 用いる 表す 分かる 見る
新しい 良い 伝わる 工夫 やすい 設計 意見
読む 考える 加える 物事 相手 配色 見やすい
まとめる 表現 作り出す 物 変える フォント 目的
いい つくる 示す 作り出す 物 変える メッセージ 美しい
ほしい 他人 使う 他人 使う 他人 使う 大きい
難しい よい

デザインは芸術表現のイメージ
『自分』の考えを『表現』すること

デザインは伝達行為のイメージ
『相手』に考えを『伝える』こと

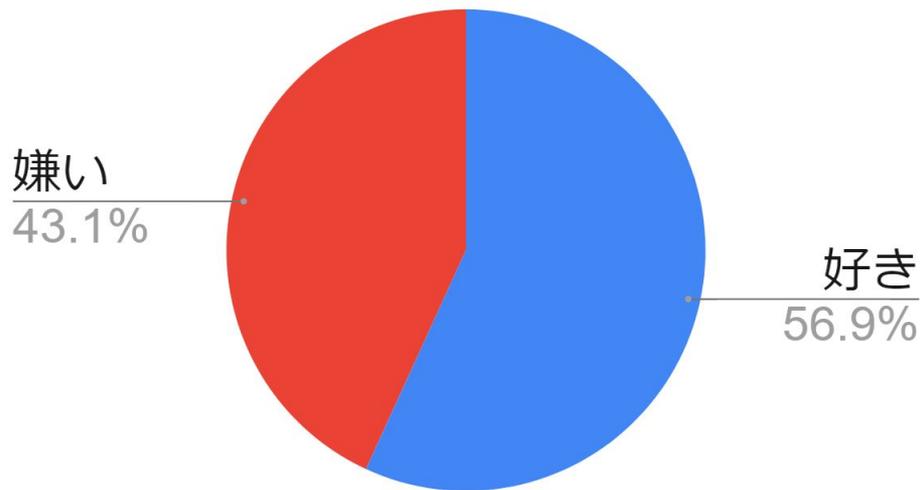
Q. デザインすることに対する意識

授業前

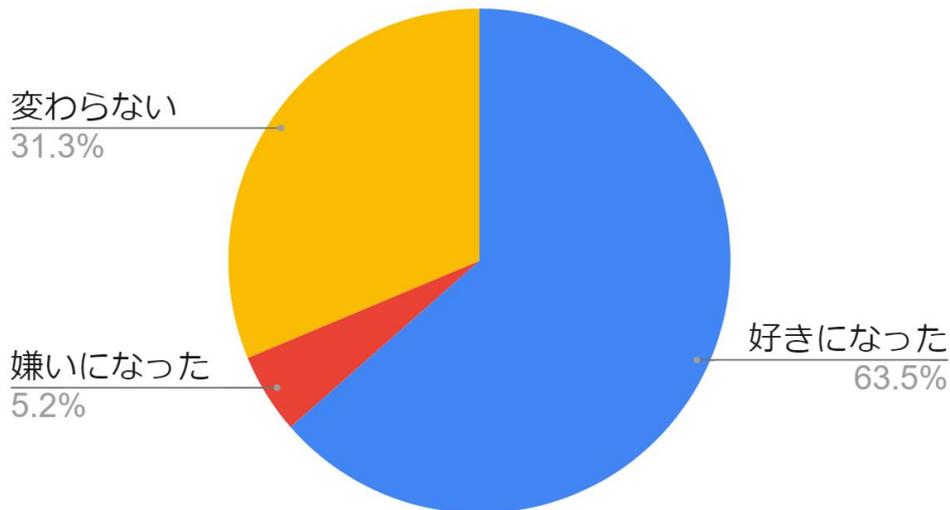


授業後

デザインすることが好きですか？嫌いですか？



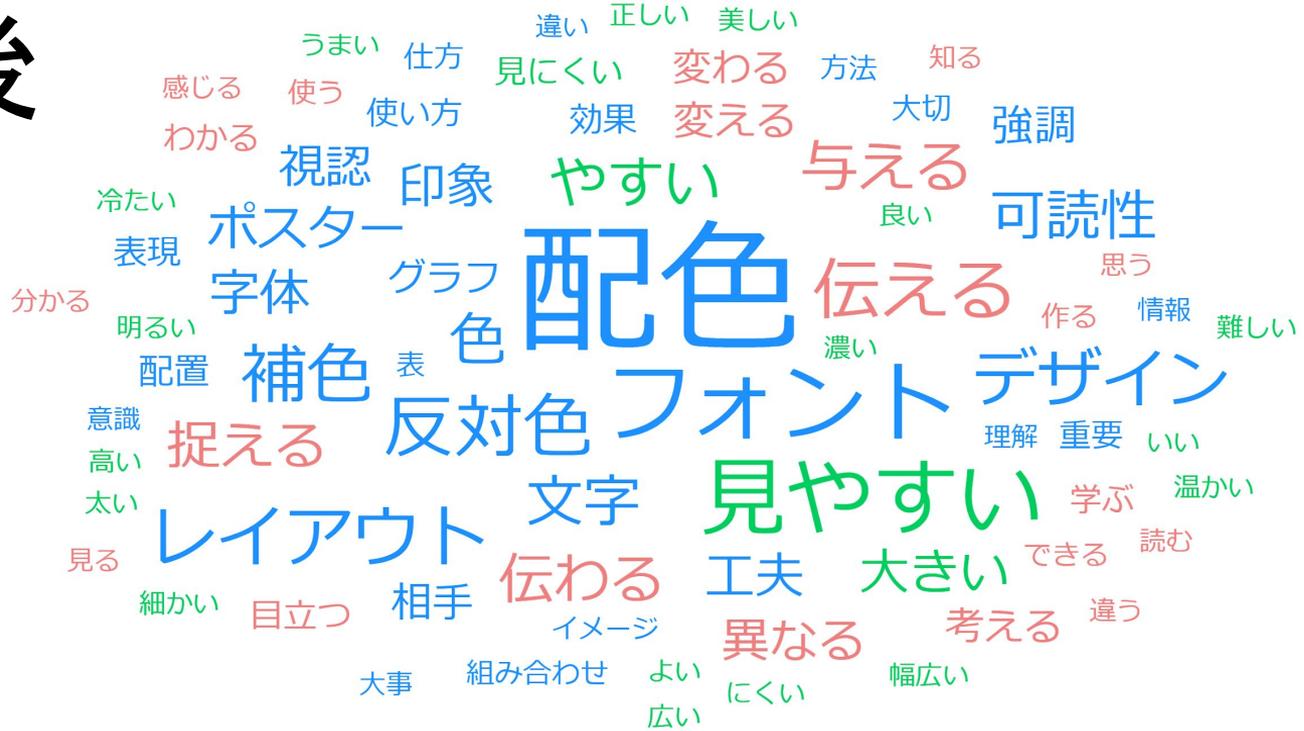
授業前と比べ、デザインをすることが好きになりましたか？



情報デザイン演習を通して、生徒のデザインに対する意識をポジティブなものにすることができた

Q. 授業を通して、新しく得られた事柄は何ですか？

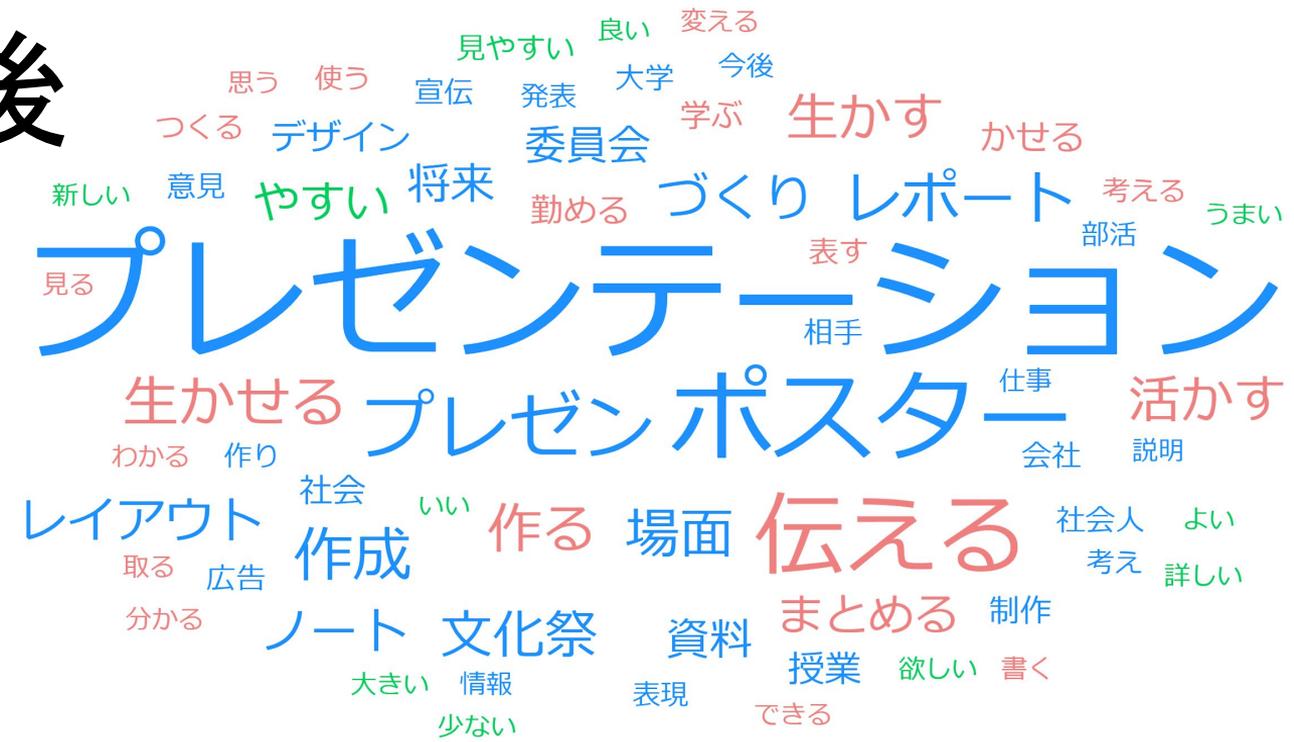
授業後



『色』と『フォント』に関する事柄が挙がった

Q. 情報デザインの学びを今後生かせそうな場面は？

授業後



プレゼンテーションやレポートなど、自らの考えを表現し
伝達する行為への正の転移が期待できる

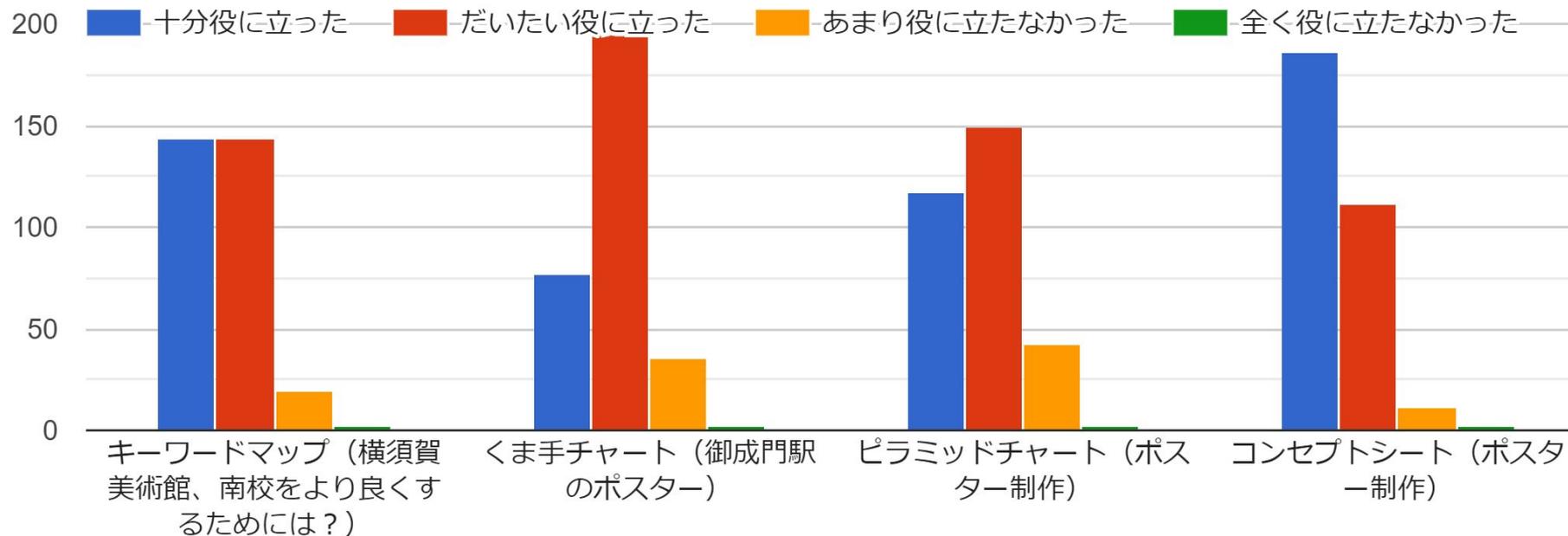
授業全般の感想（形容詞の出現頻度と出現パターン）



デザイン表現に関する事柄を
難しいと感じている傾向

デザインの全般的な話題や演習
内容への好奇心が高まった傾向

アイデアを整理するために使用した教材の効果について、教えてください



レイアウトの理解度／表現度

単位は%

		理解				計
		十分	だいたい	あまり	全く	
表現	十分	4.2	6.6	0.0	0.0	10.8
	だいたい	17.4	★40.6	2.4	0.0	60.4
	あまり	2.1	19.8	6.6	0.0	28.5
	全く	0.0	0.0	0.3	0.0	0.3
計		23.6	67.0	9.4	0.0	100.0

フォントの理解度／表現度

単位は%

		理解				計
		十分	だいたい	あまり	全く	
表現	十分	8.7	5.6	0.0	0.0	14.2
	だいたい	23.6	★ 24.7	2.8	0.3	51.4
	あまり	5.6	19.1	8.3	0.3	33.3
	全く	0.0	0.7	0.3	0.0	1.0
計		37.8	50.0	11.5	0.7	100.0

表・グラフの理解度／表現度

単位は%

		理解				計
		十分	だいたい	あまり	全く	
表現	十分	4.9	5.6	0.7	0.0	11.1
	だいたい	12.5	★ 31.3	1.0	0.0	44.8
	あまり	4.9	21.9	7.3	0.3	34.4
	全く	2.1	5.6	2.1	0.0	9.7
	計	24.3	64.2	11.1	0.3	100.0

配色の理解度／表現度

単位は%

		理解				計
		十分	だいたい	あまり	全く	
表現	十分	12.8	5.9	0.7	0.0	19.4
	だいたい	22.2	★ 24.7	2.4	0.3	49.7
	あまり	4.2	15.6	9.4	0.3	29.5
	全く	0.0	0.7	0.3	0.3	1.4
計		39.2	46.9	12.8	1.0	100.00

教師評価の平均 (n=364)

フォント	文字	配色	メッセージ	レイアウト	全体	合計
2.24	3.30	2.48	3.35	3.00	2.90	17.22

可読に線の細いフォント
視認に線の太いフォント
の使い分けが不明瞭

配色のルール無視、色
が与えるイメージを考
慮できていない

文字の大きさに強弱を
つけて視覚的リズムを生
み出している

問題を的確に捉えたわ
かりやすいコピーを表
現している

座学で学んだ知識技能を定着させる為に必要な手立てを検討中

目次

1. 新学習指導要領が示す【情報】の話題の概要
2. 授業実践報告
 - a. 授業計画(内容、活動、評価方法)
 - b. 各時間の概要説明(途中、体験授業あり)
3. 授業前・授業後アンケートの分析結果
4. まとめ・謝辞

授業を振り返って思うこと

- 授業を通して、高めることができた姿勢や能力
 - 効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの概念に関する知識理解
 - 課題に対して主体的に取り組む姿勢
 - デザイン手法を活かしたポスター制作の技能
 - コンテンツを表現・評価・改善する力
- 一方、うまくいかなかったと感じていること
 - ルーブリックの評価基準は妥当だったか
 - 座学で学んだ知識技能を定着させることができなかった

ルーブリック評価と知識定着のしかけ、どうすればよい？

今回の授業のねらい(兼 まとめ)

- 何のために表現をするのか？
 - 現状をより良いものに変えるために表現する、という視点をもつ
メッセージの伝達表現だけではなく、環境のRe-Designを意識する
- 相手に思い通りの行動を促すためには？
 - メッセージをデザインする(≡わかりやすい)、という視点をもつ
(良いデザインは人の気持ちや行動を変える、という考えをもたせる)
- デザインの力で、今ある環境を変えるためには？
 - 身近な問題課題を、今ある資源(人・もの)を見直す・改善することで
解決する、という視点をもつ。(Challenge(課題)にChallenge(挑戦))

情報伝達 × 情報デザイン = 主体的な社会参画を実現

謝辞

『すべての人がデザインを学ぶ時代に向けて』専修大学 上平崇仁 教授
ー今回の授業の基になりました。アドバイスをくださり感謝いたします。

『シンキングツールを学ぶ』関西大学 黒上晴夫 教授 + 株式会社LoiLo
ー生徒が思考したりアイデアを発散／集約するのに役立ちました。

『R80』茨城県立並木中等教育学校 校長 中島 博司先生
ー生徒が自身の成果をR80で効果的にまとめるのに役立ちました。

『ワードクラウド』AIテキストマイニング UserLocal <http://textmining.userlocal.jp/>
ーアンケート分析で、いろいろな見方考え方をさせてくれました。

PBLの観点を踏まえた 情報デザインの授業実践報告

静岡県立浜松南高等学校 村松卓

ご意見やご感想、アドバイス等をいただけたら幸いです。

takutakutakun@gmail.com