

第18回 全高情研全国大会（千葉大会）

自己有用感を醸成する
情報デザインの指導方法の模索

横浜市立戸塚高等学校定時制

杉山 大海



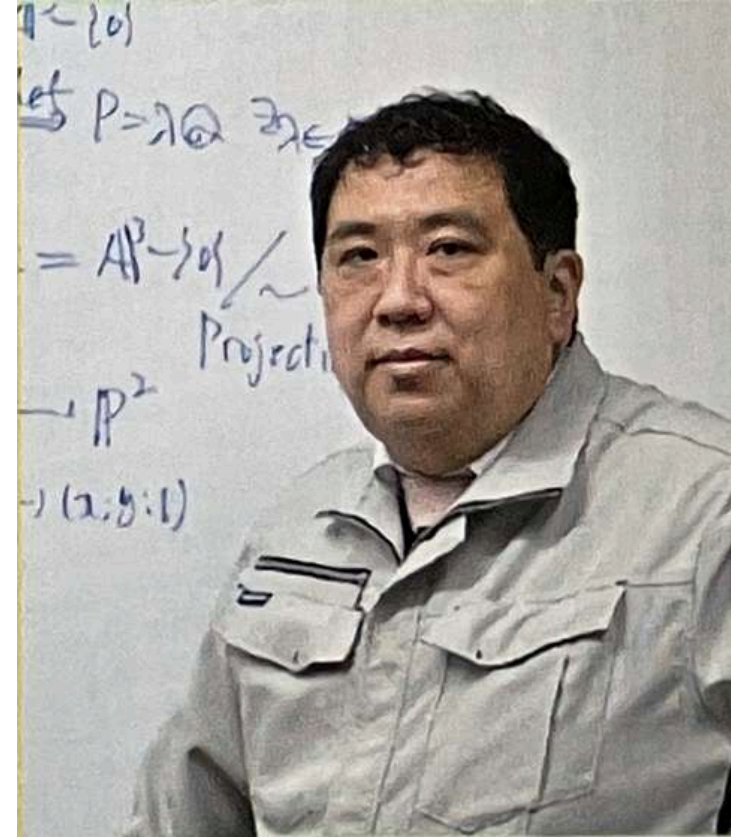
今回の報告の概要

3年生対象の選択科目「情報デザイン」の実践報告

- 新規開講科目の授業の組み立ての準備
- 課題制作の実際
- 年間の成果と課題

自分自身のこと

- もともとは数学科の教員
- 平成16年度～19年度 大阪府の高等学校で臨任
- 平成18年12月 通信教育課程で情報科免許取得
- 平成19年度 定時制高校で情報Aの授業を担当
- 平成20年4月 横浜市に採用され、中学校に配属
- 令和3年4月 横浜市立戸塚高等学校定時制
(トテイ) に着任



トテイのこと

- 4年制の定時制普通科高校
- 全校生徒は80名（R7.4月現在）
- 学び直し、表現プログラム、演劇祭など独自の特征がある
- 詳しくはトテイのWebページをご覧ください

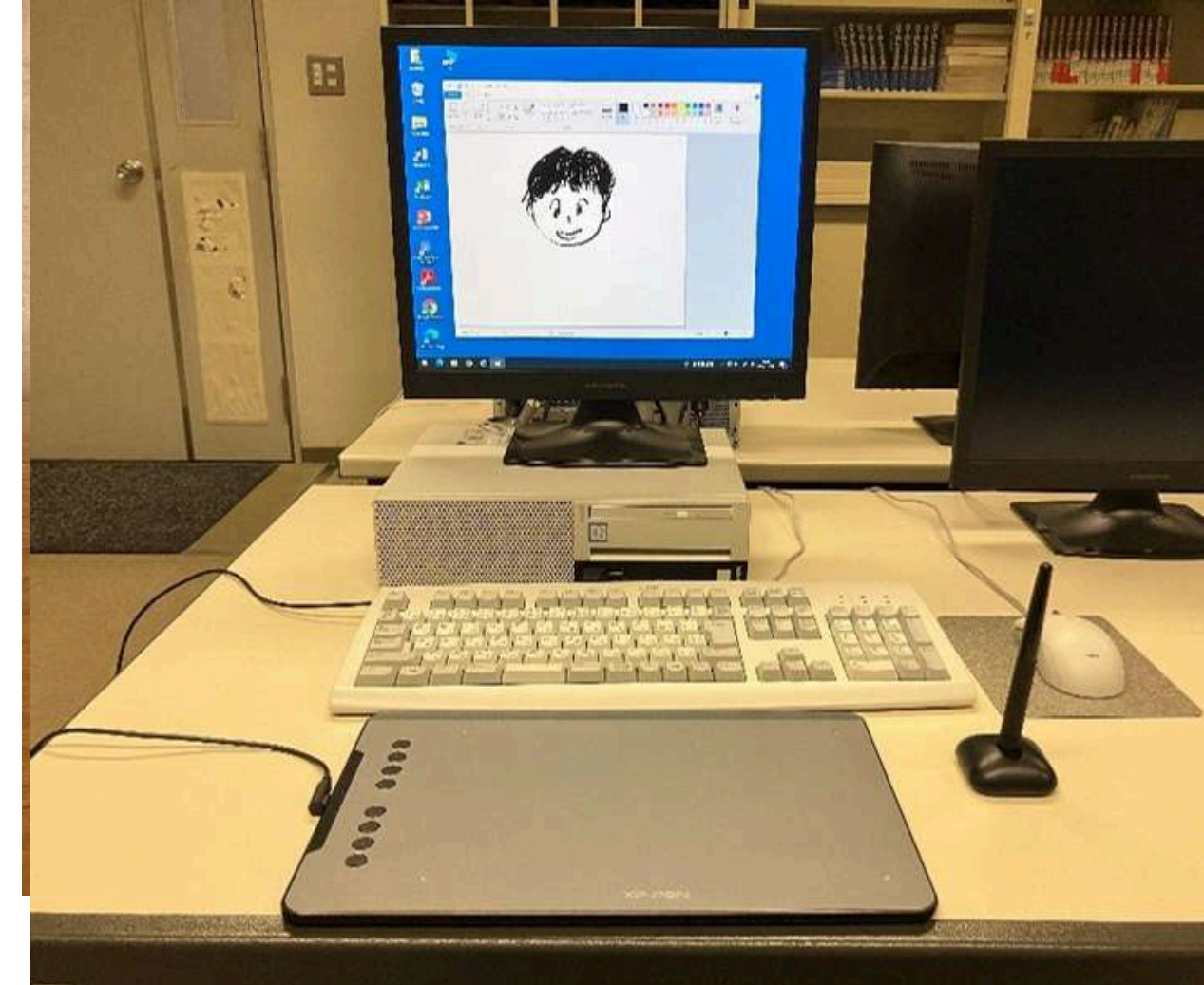


情報科の授業について（令和6年度）

- 情報科の授業は2時間連続
- 1年生対象の情報、3年生対象の情報デザイン、
4年生対象の情報の科学、課題研究の4科目を開講
- 情報においては教員は2名体制、座学と実習を分担
- 選択科目においては1名で担当

実習環境

- 授業は原則情報処理室で行う
- 実習環境は
 - Windows10のPC
 - 描画ツールとして板タブレット(XP-Pen)を情報科の予算で段階的に購入
 - 描画ソフトは、Canva for Educationを利用
 - 正式に利用申請を出して、2学期から利用
 - Google Workspace for Educationを介してCanvaにログインする



情報デザイン 生徒観・授業観

- 3年生7名（男子4名 女子3名）
- 授業へは前向きに取り組んでいる
- イラストが得意で凝ったデザインも難なく制作できる生徒、作業が雑で、粗が残る作品を出す生徒がおおむね半々いる
- 情報Iの復習をしながら、情報に関する基礎知識を再定着させる必要がある
- 成功体験を通して、自信をつけさせることができるような課題を出すことが必要である

情報デザインの授業デザイン

- 教科書は実教出版の「情報デザイン」
- 見本本を見ての第一印象は

美術の教科書みたいやなあ

- 授業づくりの参考に参考にしたのは
木村 浩著「情報デザイン入門」



情報デザインの授業デザイン

……膨大なデータから必要とする情報を得るには、わかりやすいコミュニケーションを成立させる必要がある。わかりやすいコミュニケーションのためのデザインが情報デザインなのである。……

- わかりやすいコミュニケーションのためのデザインをキーワードに、授業内容を設定

授業計画

	1 学期	2 学期	3 学期
座学	情報デザインとは 情報メディアの変遷 画像ファイルの特性	文字によるデザイン アイデアのまとめ方 動画ファイルの特性	情報の整理の仕方 効果的な表現
実習	画像編集の練習 子どもでもわかる地図の制作 ゆるキャラのデザイン	Canvaの使い方の練習 Canvaによる作品制作 <ul style="list-style-type: none">• 学校紹介VTRの編集• ばんそうこうケースのデザイン• 演劇祭プログラム表紙	名刺のデザイン インフォマップ (グルメマップ)

ゆるキャラの制作

- 果実や野菜をモチーフにしたゆるキャラを制作
- モチーフを選んだ理由、キャラの設定などを作りこませた
- 評価基準は絵の上手下手ではなく、キャラに共感が持てるか
 - 作ったキャラについてプレゼンしてもらって、相互評価を行った
- 生徒たちは果実や野菜が持つイメージや花言葉などを参考に、ユニークなキャラクターを創作した

杉山が示したサンプル



戸塚 カキ子ちゃん（17歳）トテイ2年生。
まだ熟す前の青い果実だけど、トテイで頑張って
甘柿になって卒業することを夢見る女の子。
趣味はダンス。

カキをモチーフに選んだ理由

「桃栗3年、柿8年」と言われるが、柿は果実を
結ぶようになるまで時間がかかる作物である。ト
テイも通常の高校と比べると卒業までに時間がか
かるが、しっかり頑張ることで世間に通用する一
人前の人材になれる。

学校紹介VTR

- 学校説明会の際に上映する10分程度の紹介VTRを作成した
- 1学期に制作したゆるキャラをアバターにすることで、親しみが持てる作品になるようにした

実際の制作

- 制作の手順は
 - 紹介シーンを分担させる
 - 各シーンで必要となる動画、写真のイメージを書きださせる
 - イメージに合致する写真や動画を用意する
 - 用意された素材から適当なものを選び、Canvaを使って動画に仕上げていく
 - 各パーツをつなぎ合わせ、1本の動画に仕上げる

制作した動画から



制作した動画から（施設紹介より）



実際にやってみて

- 動画は学校説明会において、好印象を持ってもらうことができた
- 生徒たちがトテイの後輩になるであろう中学生に対し、「トテイ愛」をもってアピール活動に取り組んでくれたので、この活動を通してよい形で有用感を育むことができたと考えている

VTRで、作るところが難しく、すごく時間がかかってしまいましたが、完成品が、学校紹介へ行く中学校の生徒さんやそのご家族の方に見てもらえたなど考えると、やってよかったの気持ちや達成感などを感しました。

自分が高校入る前にVTRを見て楽しそうだったので、この学校いいなって思っていたから、今回作ってそれが楽しさかちゃんと伝わったか不安。でも良い経験になった。

反省点

- 動画としての統一規格を詰め切ることができず、不統一な印象が残った

反省点

個性があって良かったけど、協同制作で1つの動画となると、
統一感があったら成り立つとは思いました。

↳ 人によって画の作り方が違う

全体の感じが違くて、しめしめの感じがあったから

写真・動画はこんな画に入れようってなんとなく決めてみる。

↑
とめか、色、とか作った感じ、とかの感じもしめしめ...

まずVTRを完成させ、見た後に、みんなが気になった点を改善し、話し合っ、よりよく完成にする。
もうちょっと良くできないかな?のところで。

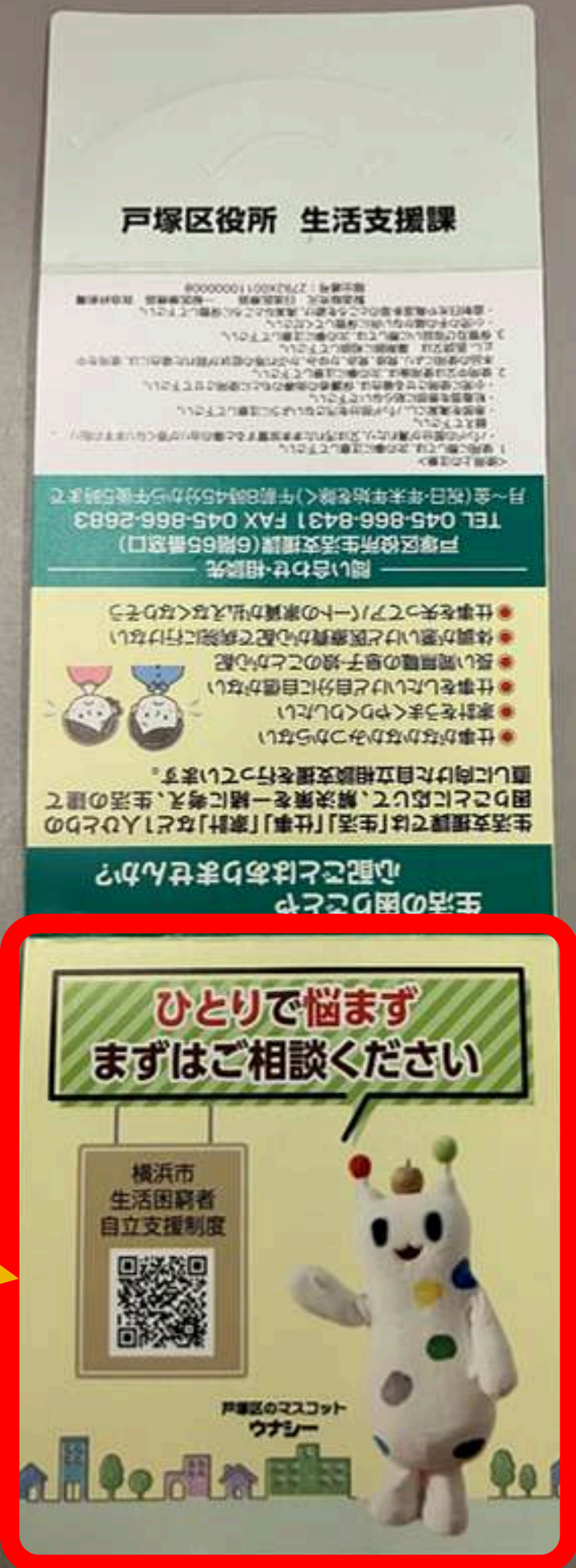
反省点

- 実際に使う素材をより慎重に選ぶ必要があった
 - 「大人の事情」で上映直前に画像を差し替える場面もあった
 - 生徒が個人情報扱うことの難しさ
 - 関係部署に素材写真を提供してもらおう形をとることで、問題となるケースが減少するものと思われる

ばんそうこうケースの制作

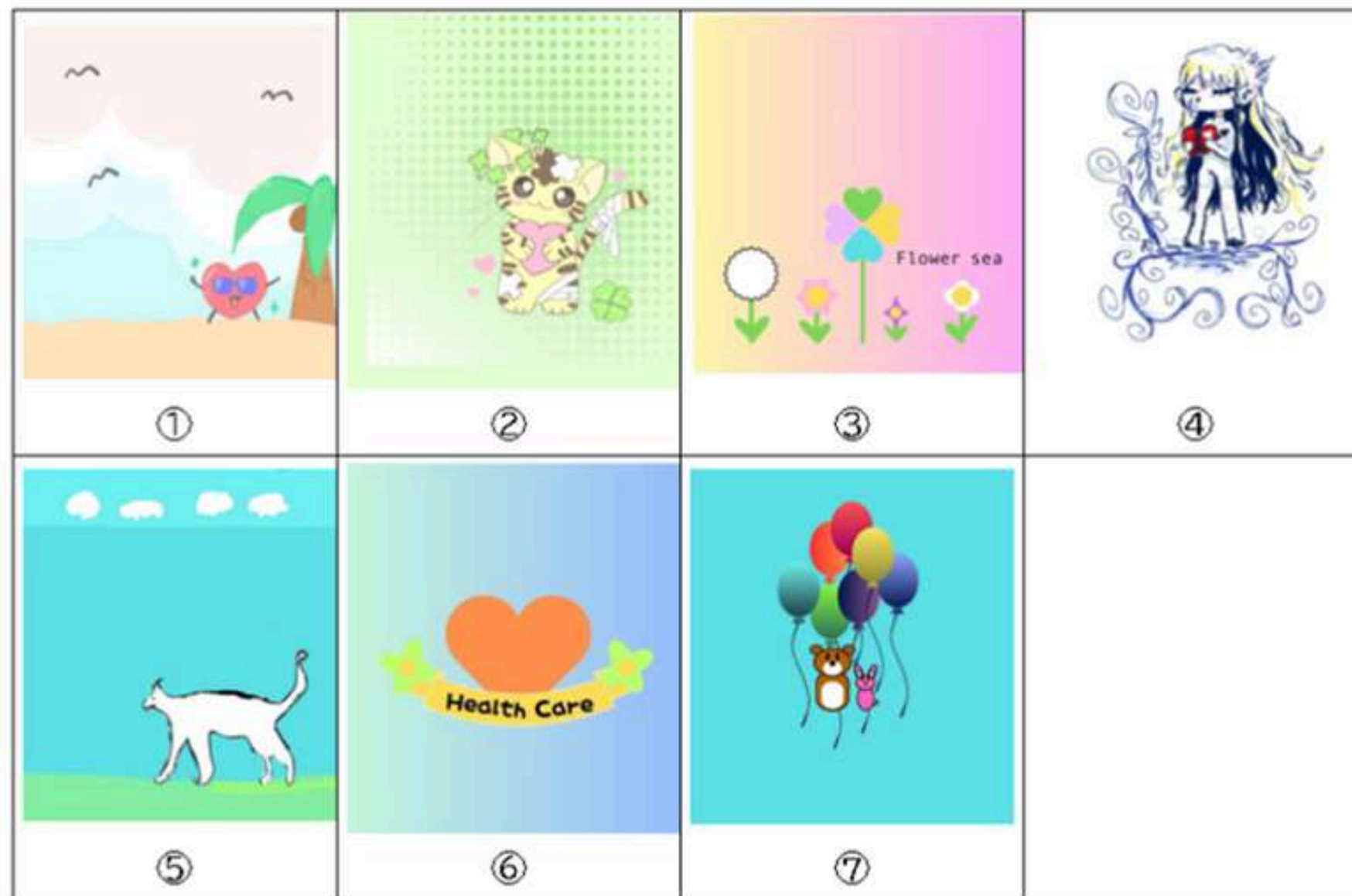
- 戸塚区生活支援課からのオファー
- 「小学校低学年くらいまでの子どもとその保護者が手に取りやすいデザイン」というオーダー

この部分を
デザインするのが課題



ばんそうこうケースの制作

- Canvaで作品を作り、受講者7名による相互評価、トテイ教職員、全校生徒による投票の結果をもとに、優秀作1点を選出。



実際にやってみて

- 区役所のコンセプトを理解し、いい作品が生まれた。
- 今回はコンペ形式でお互いがライバルという状況であったが、相互評価では友達の商品に対する賛辞がみられた。
- 全校を巻き込んだコンペを通して、頑張りを認めてもらうことができた。



一連の取り組みの反省点

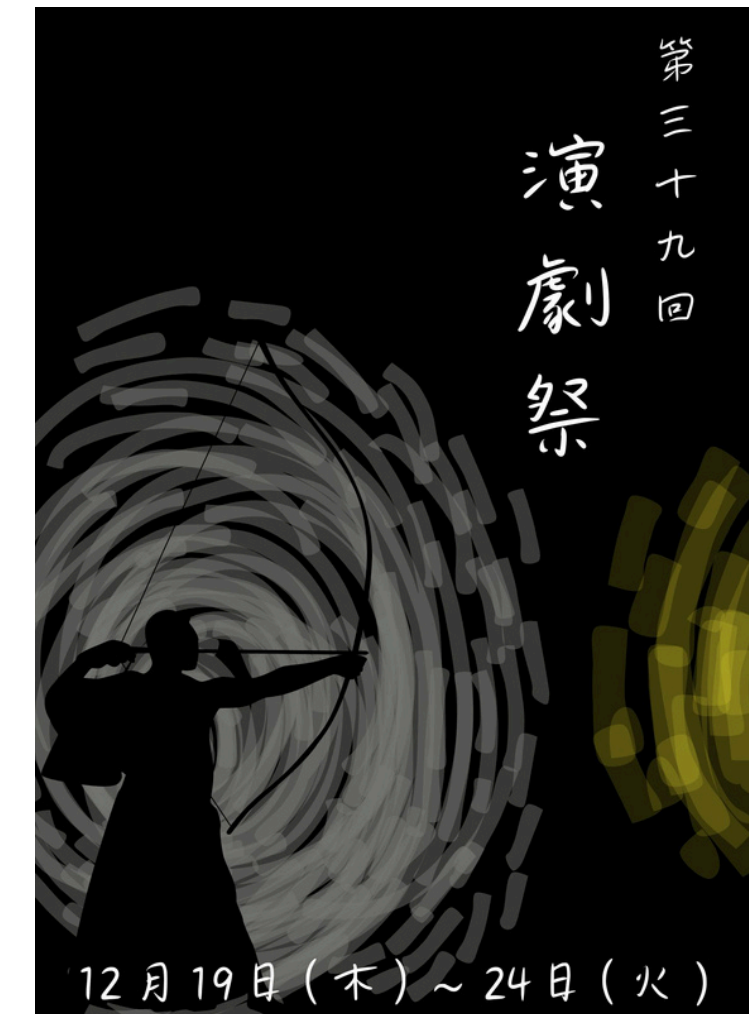
- 合計3本の制作が同時進行になり、生徒たちの負担感も大きかった



学校紹介VTR



ばんそうこうケース



演劇祭プログラム表紙

改善に向けて

生徒たちが余裕をもって実習に取り組むための時間の確保が課題

- プロジェクト作品の質を向上させるための時間の確保
 - 話し合い活動を通して、修正にいかすようにする
- 制作課題の調整
- 実習時間自体の確保

第18回

全高情研全国大会（千葉大会）

自己有用感を醸成する
情報デザインの指導方法の模索

横浜市立戸塚高等学校定時制

杉山 大海

