

生活情報コース 3年間の取り組み

園田学園中学校・高等学校 情報センター 木島 行雄

園田学園は兵庫県の尼崎市にある私立の女子高校である。2000年度までは校内に生徒が利用できるコンピューターは1台もなく、情報教育を語るには程遠い環境であった。「国際化・情報化」をキーワードに学園改革の柱として「情報教育」が取り上げられ、2000年度から「総合コース」「国際教養コース」「生活情報コース」「中高6年一貫コース」を立ち上げるようになった。同時に「教育の情報化」を目指して、その要として「情報センター」も発足させた。生活情報コースでは、コンピューターを「使える」から「使いこなせる」ことを目標にして学習に取り組んでいる。コンピュータリテラシー（スキル・操作能力）の向上をはかることはもちろん、コンピューターの様々な使い方を学習しながら、自己発見・自己能力開発ツールとして、問題解決のツールとしてコンピューターを役立てる学習を実践的に展開している。

学習環境

コンピューター教室を「ラーニングセンター」と呼んでいる。利用規定を配付し、親も承諾した利用承諾書を提出することで、自由に使うことができる。教室は常に解放されているので、基本的にいつでも自由に、自分のID・Passwordでログインし、自分でカスタマイズした環境でコンピューターを利用することができる。

マシンは、2教室にMac 40台とWindows機 40台を導入している。それぞれファイルサーバーに接続し、移動Profileで管理している。全機ともインターネットに接続し、メールアドレスも入学時から全員に配付し、自由に使ってもらっている。

プリンタ・スキャナ以外の周辺機器類は基本的に貸し出しを許可している。部活動や個人の利用でも、デジカメやDVなど、結構利用されている。

カリキュラム

急進歩を続けるIT産業の情報やスキルを完璧に消化して、「教育」として供給していくことは並大抵のことではない。今あるOSやアプリケーションが5年後、いや3年後にもあるのかどうか疑問でもある。その時、また、IT産業に振り回され、ものを買いに走り回るのではなく、自分の前にあるコンピューターにきちんと向き合っていて、人よりも効果的にコンピューターを使いこなせるようになっておくことが大切と考えている。

授業では、「コンピュータリテラシー」と「情報リテラシー」を高めることに主眼を置いている。要はコンピューターで処理できる事柄（アプリケーションの種類、特性）を知ること、コンピューターの適切な利用の方法を考え、習得していく。肝心なことは、技術（スキル・操作能力）

を高めながら、その底流に流れる「理論」と「思想（考え方・とらえ方）」をしっかりと学習していくことであると考えている。生活情報コース3年間の授業の流れを次頁に表にまとめた。

【1年生】

コンピューターの基本操作を身につけることを目標にしている。WindowsやMacなどOSにとらわれず、また、アプリケーションにもとらわれず、コンピューターの基本操作を習得しながら、コンピューターに共通する操作の基本になっている事柄を見つけ、体験的に習得していく。

1学期の課題は「公開できるIPづくり（部活動紹介ホームページ）」に取り組む。HTMLタグの学習はもちろん、座学では著作権や肖像権について学習は発展する。夏休みを利用して、学習発表会の準備にかかる。名刺づくり、案内状づくり、パワーポイントを使った発表会用のプレゼンテーションの作成。発表会の段取りやポスター、プログラムの作成などすべてコンピューターを駆使して、作成していく。

2学期は、技術向上を目標に、アニメーションの学習、インストラクター（外部講師）によるFlashの基本操作（全12時間）を中心に学習はすすむ。

3学期の学習は2学期に学習したFlashを使ってWeb上にヴァーチャルショップ作成する。その売上げを表計算ソフトを使って集計させる。全員が毎日決められたテーマにそって、そのお店で買い物をする。集まった伝票を整理するところから、Excelの学習が始まる。生徒が初めて「VLOOKUP」関数を使い、「商品番号」を入力するだけで、「商品名」「単価」が自動的に表示された時の感動は、「表計算ソフト」への信頼と愛着へと変わる。

生活情報コースの3年間の授業の流れ

	1年生	2年生	3年生
1 学期	ホームページ作成の基礎 デジカメスキャナーの使用方法 PaintShopPro (Web素材作り) e-learning	プログラミング入門 (インターネット大学 HyperCard) Excel (マクロVBA)	映像処理 (CM作り) マニュアルづくり 技術向上学習会 MOS 認定試験にチャレンジ
夏休み	アニメーションの原理 プレゼンテーション PowerPoint 母校訪問・学習発表会の準備 大学より出張講座 フィールドワーク	海外IT研修の準備 学習発表会の準備 大学より出張講座 フィールドワーク	卒業研究にむけて フィールドワーク MOS Expert 認定試験
2 学期	技術向上学習会 Flash 基礎 Excel・Access 学習発表会 検定試験対策	海外IT研修 技術向上学習会 FireWorks PhotoShop Elements 検定試験対策	卒業研究
3 学期	Flashのお店づくり Excel (集計処理)	デザインコンテスト FireWorks PhotoShop Elements プリント技術	卒業研究発表会

コンピュータの組み立てと分解 サーバ構築とネットワーク

さらに、今後の学習に対するモチベーションとなり、知的な好奇心を刺激する役割を果たすことになる。これが「そのだ流」の学習の方法である。

【2年生】

まず、1学期は週2時間、園田学園女子大学と連繋してインターネットを通してe-learningでプログラミングを学習する。また、Mac教室では「HyperCard」(Apple Computer社)を使ってのプログラミング学習(2時間)座学ではアルゴリズムを学習する。最終課題は、ゲームづくりになる。迷路脱出ゲームやじゃんけんゲーム、占い。さらには、RPGゲームの作成を課題としている。面白い作品が多くできる。

夏休みを利用して、「海外IT研修」の取り組みを始める。10月にシンガポールで研修する。その時の現地大学生との交流をWeb上で始める

2学期は外部講師を招請しての「技術向上学習会」として、「PhotoShopElements」(Adobe社)「FireworksMX」(Macromedia社)の技術の修得に励む。

3学期は「商品開発コンペ」にとりくむ2002年度は「夏のドリンク」、2003年度は「お菓子パッケージデザイン」をテーマにして、「商品開発」に取り組んだ。市場調査や商品のリサーチも含めて、課題として出され、本格的に「商品開発」と「デザイン」「広告」を考えていく。自分の好みだけで作成するのではなく、消費者を意識して、「売れる商品」をつくり出すことをテーマにしている。そのためには、どうすればいいのか、商品のイメージア

ップのための戦略は、商品のデザインでどこに消費者を引き付けるのか、あらゆることを考えながら、商品開発に取り組む。

【3年生】

3年生1学期の学習は2年生からの延長線上に「テレビコマーシャル(CM)」作成と、自分達が学習したことやアプリケーション、周辺器機の使い方など、後輩に引き継げるよう「マニュアルづくり」にとりくむ。

3年生最後の学習は、自分でテーマを決め、自分で学習・研究しながら、卒業課題作成に没頭する。担当教員はアドバイザーに徹し、子どもたちが自主的な研究活動に専念できるように導く役割だけである。もちろん成果を「卒業研究発表会」で全員が発表する。

授業では、課題提示、レポート作成、レポート提出はネットワーク上で行うようにしている。生徒もネットワーク上の共有ポイントを利用したり、各自が工夫してひとつの書類に共有を設定して、グループ単位で1つの書類に書き込むようにしたり、ネットワーク上でファイルを交換したりして利用している。このように利用することによって作業は大幅に効率化して、どんどんすすむようになる。そのような技術も自然に修得していつている。

学校でやり残した作業はFDなどのメディアに保存して持ち歩かなくても、メールを利用して自由にどこでも取り出せるようになっている。ほとんどの生徒が「使いこなす」域に達したと、思っている。