

情報科教育法II 2003 # 4

久野 靖*

2002.11.19

1 はじめに

前回のメディアリテラシーについて「そんなものは教わるのではなく自分で見つけるべきだ」という意見がありました。もっともだと思います。ですが、はたして何もヒントを出さないでこの話題を扱わないままで「ちゃんと見出す」高校生がどれくらいいるでしょう？知らないまま大学生になり、社会人になり、部下を持つようになり、ではまずいでしょうか？(メディアリテラシーも情報操作も知らない部長の部下になりたいですか?) だから「こういう問題があるよ」と考えるきっかけを与える、それは我々の役目だと思うのですよね。実際どうということか、はやっぱり自分で体験しないと(そして痛い目に合わない)分からないのかも知れませんが。

もう1つ、「すべて信じるのもダメ、すべて疑うのもダメ、難しい」というのがありました。当たり前!!! だけど世の中はそういう当り前のものだ、というメッセージは高校生に投げかけておくべきでしょうか？(もう高校生なんだし。)

さて、今回は前回「余分の宿題」にした紙のプレゼンスライドを使ってプレゼンをしてもらいます。内容としては次のものを予定します。

- プレゼンテーションの練習/実施/評価 (演習)
- 模擬授業「情報C」 p.24-25
- コラボレーションとグループ学習 (時間があれば)
- HTML 教室 — 基本的なタグを書く練習

2 プレゼンテーションの練習/実施/評価

練習の必要性:

- 最初からプレゼンがうまい人はいない! だから練習は絶対に必要である。
- スライドができるともうできたような気がしてしまう人→まったくの勘違い! 練習してまずいところを直さない限りスライドも完成していない。
- 練習なしでぶつつけてやって時間ぴったりに収まる人はまずいない! 時間オーバーも時間あまりも極めてよくないこと (時間泥棒!)
- 時間の問題以外にも、実際に練習しないと何がまずいか分からない。まずい点があるままやると内容が伝わらない。これも時間泥棒。

*筑波大学大学院経営システム科学専攻

練習の方法:

- 少なくとも誰か一人に聞き手になってもらう。
- 時間と内容記録を取りながら聞いてもらう。気になるところも聞きながらメモしてもらう。
- 自分はスライドを提示しながら (紙芝居で相手に見せながらでもよい) 相手に向かって喋る。
- 相手が見つからない時は壁に向かって喋る。声を出さないと時間は分からないし練習にもならない。自分の VTR を取ると時間が分かるし様子も分かるので吉。

実践の時のヒント (含む練習時):

- 時計は必ず用意し、どれくらいのペースか、あと何分あるか確認しながら喋ること。時間オーバーしそうになったら途中を飛ばしてでもまとめに入る。
- 聞き手の方を見て喋る。スライドは見てもいいがスクリーンを見て聞き手に背中を向けるのは絶対に×。
- 原稿を読み上げるのは×。スライドを見れば喋るべきことが出て来るようにスライドを用意し、なおかつ練習すること。
- 立ち居振舞は重要な道具。喋りだけでなくジェスチャー、身ぶりを活用するのがいい。
- 画面上の「ココ」と指す道具 (ポインタ) はあった方がよい。しかし画面を指すどうしても後ろを向いてしまうという問題はある。(OHP や投影機だと前を向いたままできるのでこの点はすぐれている。)

評価:

- プレゼンテーションを実施したら、必ずフィードバック/評価をもらい、まずいところを手直しする。絶対にこれをやって上達をめざすべき。
- 評価の方法…教室などでは「評価用紙」を記入してもらうというのが簡単でわかりやすい。(ここで模擬授業に使っている評価用紙のようなもの)。
- 一般のプレゼンであれば、出席していた人に感想や気になったことを尋ねる。分からなかったことがないか聞き出す。

ではいよいよ実施しましょう!

- 演習:
- 前回製作した (残りは宿題にした) 「10 分間のプレゼン」を 2 人 1 組になって実施する。
 - 発表者は聞き手の前に 1 枚ずつ紙を出しながら喋る
 - 聞き手は評価票に記入しながら (必ず時間を記録しながら) 聞く
 - 発表時間は 10 分間なので 10 分経過したら途中でも打ち切ること
 - 発表が終わったら質疑応答をやる (1~2 分程度でよい)
 - 一人が終わったらもう一人と交替して同様に行う

3 模擬授業

今回の模擬授業は「情報 C」 p.24-25 「身のまわりの情報機器」です。先生役の人、よろしく。

4 コラボレーションとグループ学習(「教育法」9章)

4.1 コラボレーションとは?

コラボレーション (collaboration) → 「共同作業、共同研究」 → 「協働 (共働) 作業」。「チームで」「ある目的に取り組む」こと。

チーム作業すべてをコラボレーションであると考えられることもできる。

- ホームルーム、生徒会活動
- グループでの作品製作 (美術・工作など)
- 「グループごとに○○について調べる」

もっと狭い意味で、次の条件を持つもの限定することもある。

- (1) 複数の人間による活動である
- (2) 達成すべき「共通の」「到達目標」がある
- (3) 「よりよい」目標に到達することをめざす
- (4) メンバーによる意思決定を通じた目標への到達
- (5) メンバーの役割分担と責任意識

4.2 なぜ必要か?

「情報」の目的→現代社会を「生きて行く力」の養成

- 他人 (含む他国) と協調し意思決定できる
- 自分の責任を自覚して行動
- コミュニケーションが取れる (意思の伝達、説得)

従来はその反対…「日本人は3S(Sleep、Smille、Slow)」

4.3 プレゼンテーションとコラボレーション

プレゼンテーションもコラボレーションの手段の1つとして考える。自分が考えていることを相手に伝え、反応をもらうことが重要→必ず「終わった後の質疑応答」を行うこと。聞きっぱなし、喋りっぱなしでは意味がない。

4.4 コラボレーションを採り入れる目的

- 共同作業、コミュニケーションの体験
- 共同での目標設定、意思決定の体験
- 分担作業、責任の分担の体験
- 目標の達成、達成度の評価の体験
- テーマに対する「よりよい理解」を得る

4.5 コラボレーションのスケール

大規模の場合:

- 「総合的な学習の時間」等で長期間(1学期間~1年間等)
- 学校レベルでの取り組み
- 他の学校との交流(ネットの活用)
- コンテストへの参加

→準備等かなり大変、成績評価などむずかしい

小規模の場合:

- 1つの教科で数時間程度を宛てる
- テーマ設定はその教科の単元などから選べる
- 成果物の選択→プレゼン製作、Web製作など教科の必要に応じて
- 成果物(Webページなど?)は長期的に活用できるかも

→教科「情報」などではこちらのタイプの活用が多そう

4.6 標準的なプロセス(「教育法」p100)

「問題解決型学習」に共通するパターン

- テーマの設定
- 計画・立案
- 調査・分析・検討
- まとめ
- プレゼンテーション
- 評価

各段階で「コーチによるアドバイス」(教科の中でのなるなら担当教員による…)があることが望ましい←せっかく一定の労力を掛けてやるのだから、放任ではなく成功するように導く

4.7 代表的なプロジェクトやパターン

著名なプロジェクト(「教育法」p102~)

- Junior Archivement — <http://www.ja-japan.org/> — 企業活動なんかをシミュレーション体験して意思決定を行う経験をするとか。
- ThinkQuest — <http://www.thinkquest.gr.jp/> — 教育用のWebプレゼンテーション製作コンテスト。過去の作品なんか見ると面白い。
- その他「教育法」該当ページ参照。

「情報」の授業で使えると思うパターン:

- Webプレゼンテーションをグループで製作する。
- プレゼンテーションをグループで製作・実施する。

- 調べ学習テーマを決めてそれと上記を組み合わせる。
- 問題解決学習テーマを決めてそれと上記を組み合わせる。

最終的に成果を発表するので「何について」ということを決めればさまざまな対象に応用できる。

5 HTML 教室

5.1 前回学んだタグのまとめ

前回学んだタグを再掲しておく。最初の6つはいつも同じようにやっておけばよい。

- `<html lang="ja">...</html>` — HTML 全体を囲む。
- `<head>...</head>` — ヘッダ。この HTML ファイルに関する情報を一通り書く場所。
- `<title>...</title>` — ページのタイトル。必須。
- `<meta http-equiv="Content-style-type" Content="text/css">` — HTML タグに「`style="CSS 指定"`」という形で CSS をつける時は必要。
- `<style type="text/css">...</style>` — CSS を指定するので常に入れることにする。
- `<body>...</body>` — ページ本体
- `<h1>...</h1>`、`<h2>...</h2>`、…、`<h6>...</h6>` — 見出し。大見出しから小見出しまで6レベル使える。
- `<p>...</p>` — 段落。
- `...` — 番号なしの箇条書き。
- `...` — 箇条書きの項目。
- `<pre>...</pre>` — 詰め合わせせずにそのままにする。
- `<blockquote>...</blockquote>` — 引用など。

5.2 HTML の「外側」だけのもの

次の HTML(内容がからっぽのもの) を用意したのでコピーしてくること。

```
cp ~/home/work/empty.html なんとか.html
```

このファイルの中身は次の通り。

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<html lang="ja">
<head>
<title>Sample</title>
<meta http-equiv="Content-style-type" content="text/css">
<style type="text/css">
body { background-color: white }
</style>
</head>
<body>
```

```
</body>
</html>
```

5.3 演習:基本的なタグを使う

上の HTML ファイルの 3 行あいているところに、次のようなものを作ってみて頂きたい。「※ 1」「※ 2」等に到達するごとにそこまでの状態でテスト表示させてみる。正解例はあとで Web で公開する。

プログラム

プログラムとは、コンピュータに対する命令を書き表したもので、次のような性質があります。

←※ 1 ヒント: 使うタグは<h1>...</h1>、<p>...</p>

- 決まった規則に従って書く
- 先頭から順番に実行される
- 繰り返しなどの制御構造を持つ

←※ 2 ヒント: 使うタグは...、...

簡単な例

ごく簡単な C 言語のプログラムを見てみましょう。

```
int main() {
    printf("Hello, World.\n");
}
```

←※ 3 ヒント: 使うタグは<h2>...</h2>、<p>...</p>、<pre>...</pre>

プログラミングの難しさ

カーニハンという人は、プログラミングのコツについて次のようなことを言っています。

言いたいことを単純率直にいおう。わかりやすく書こう。「効率」のために、わかりやすさを犠牲にしてはいけない。

←※ 4 ヒント: 使うタグは<h2>...</h2>、<p>...</p>、<blockquote>...</blockquote>

アドバイス

だいたい感じがつかめたと思うが、HTML を書くときの考えかたをまとめておこう。

- (1) これから書く部分が「見出しなのか」「段落なのか」「箇条書きなのか」「引用なのか」といった「意味」をまず考える。
- (2) その意味にあった HTML タグを選んで来て、その範囲をタグで囲むようにする。

これを守っておくと、あとで CSS などでは表現をつけるときにやりやすい。