

携帯電話を利用した 授業の実践報告

～ 授業をデザインする教材研究 ～

兵庫県立兵庫工業高等学校
デザイン科 大賀涼子

生徒の携帯電話所持状況

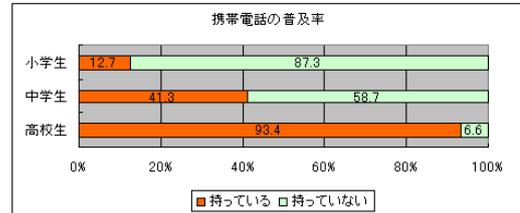


図1「情報モラルに関する調査報告書」
(H17年3月、財団法人コンピュータ教育開発センター)

携帯電話にひそむ危険

- 犯罪に関わる可能性
- メールなどによるいじめの温床
- 通話代などの金銭トラブル
- etc.....



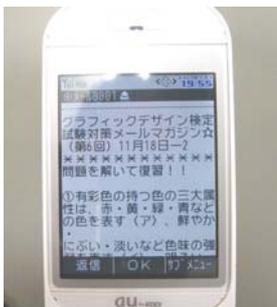
規制をかけるばかりでなく
正しい利用方法を教えていく

携帯電話を利用するためのサイト

- メールマガジン
- ブログ
- 電子掲示板(BBS)

目的によってシステムを使い分け
生徒に効果的なアプローチする

資格取得メールマガジン



メールリングリストの形式



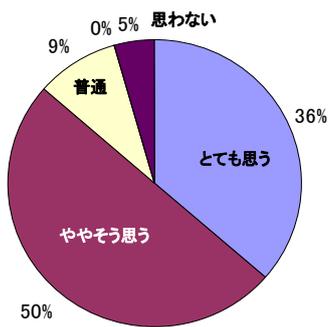
グラフィックデザイン検定

月・水・金 週3回 メール配信
朝(8:00) 用語の説明 夕方(5:00) 復習問題

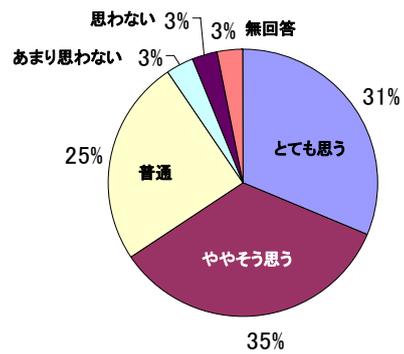
携帯メルマガの目的

- 常に持ち歩いている
 - 気軽に学習ができる
- バックナンバーをストック
 - 空いた時間に復習
 - 繰り返し学習の効果
- クラスへ一斉に問題配信
 - 全員で勉強している共有感

検定の勉強に役立つ



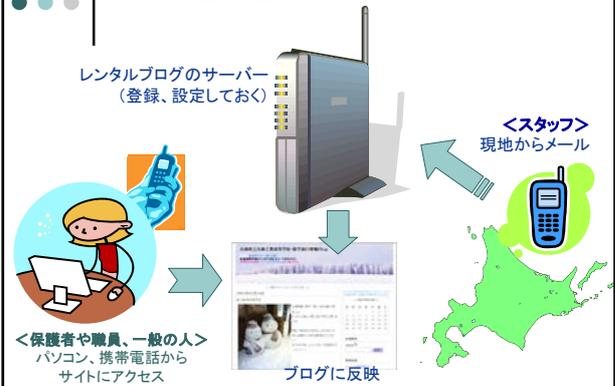
携帯電話を使った授業は興味を持てる



修学旅行情報ブログ



携帯電話を使ったブログへの投稿



●●● 携帯電話を使うメリット

- ①手軽に、
- ②リアルタイムで、
- ③情報の発信・受信ができる。



実際のブログでは…

●●● 携帯電話を使うメリット

- ①手軽に、
- ②リアルタイムで、
- ③情報の発信・受信ができる。



授業への活用を考える

●●● 街角デザイン掲示板



●●● デザイン技術の授業（2年生）



●●● デザイン技術の授業（3年）



サンプルを集める



実際にデザインする



●●●

吹出し)

学生)

科3年

・目的

・みんな

・交通

・ちよ

・見せ

● ● ● サンプル収集について

- 色々なデザインを見つけてほしい。
(ペーパー物以外にも)
- あまり手間がかからない方がいい。
(サンプル収集を習慣付けたい)
- 集めたサンプルを共有したい
(たくさんさんのサンプルを見る)



携帯電話の有効利用

● ● ● 電子掲示板の利用



● ● ● 課題にむけての準備

- 設定・投稿の確認
 - 課題の趣旨についての説明
 - マナーについての説明
- 収集するサンプルは、
ポスター・看板・ショーウィンドウ

夏休み課題としてプリントにまとめ配布

● ● ● 携帯電話導入の狙い

- 課題に興味を持たせる
- サンプル収集の簡略化
- 街のデザインに目を向けさせる
- 発見の共有



生徒からの提案(情報発信)につなげる

街角デザイン掲示板

● ● ● 生徒から発信された意見

街を歩き、ディスプレイやポスターを収集するとき、自分がぼつと目を引かれるものは、シンプルでインパクトが強いものが多かったし、一緒にいた友人もそう言っていた。

都会は特に人の歩くスピードが早く、街中は色々なものに溢れ、雑然としているからだと思う。

特にポスターや広告は、ごちゃごちゃ色々な情報が描かれているものより、色・サイズ・で他と違ったものが目を引く事がわかった。

ディスプレイは、空間の使い方・色の統一の仕方が大事だと思った。特に空間の使い方に意外性のあるもの・物語性を持たせたもの等は、つい足をとめたくなる面白さがあると思った。

● ● ● 生徒から発信された意見

私が一番印象に残ったポスターは、駅に貼ってあるウォークマンのポスターに見せかけて電車の中での音漏れに注意を呼びかけるポスターでした。何のポスターだろうと思い、ぼつと目に入ってから気になってじっくり見ようという気にさせられます。

電車などの立ち止まって広告やポスターなどを見る機会の多い場所では、なるほどと思うような工夫がされていたり、文章の多い読み応えのある広告やポスターなどが人々の目をひきつけやすいと感じました。

しかしこういったじっくり見ないと分からないようなポスターは街に出るとあまりよくないとも思いました。立ち止まる事の少ない場所では文字等を書いてはなかなかわかりません。

街中で目を引くのはインパクトのあるものや、少ない表現でたくさんの情報を伝えられるものだと思います。

生徒から発信された意見



インパクトのある立体看板

↓↓
模擬店の看板への応用



課題を通して…

知識を吸収する授業

↓ ↓
考えを発信する授業

携帯電話の有効利用



発表の様子

アイデアノートによるサンプル収集



「サンプルを見る目」を鍛えていく

目的のための携帯電話の利用

教える

発信させる

携帯電話＝サポートツール

受信する

今後の課題

- 携帯電話を使えない生徒へのフォロー
- 授業への効果的なフィードバック
- 携帯電話やインターネットの
マナー指導へ導入

など、今後の展開に生かしていく

授業を「デザイン」する

「デザイン」とは…

- ・ 目的を持って具体的に立案・設計をすること
- ・ システムを整え・方向付けをすること

「工業高校」の授業

- ・ 長期的に生徒にアプローチすることができる
- ・ ものづくりを担う人材としての価値観を学ばせる

新しい授業の開拓