

# 13章 コラボレーションと プレゼンテーション

# 授業形態の見直し

- 黒板を媒介とした授業形態（上意下達式）

↓ （情報技術の進歩）

- コラボレーション
- プレゼンテーション

↓

グループ学習

# コラボレーション

- コラボレーション (collaboration)
  - 共同作業, 共同研究
  - 情報教育では → 協働(共働)作業
- 筆者の定義
  - 複数の人間による活動であること
  - 達成すべき共通の到達目標があること
  - 到達目標は構成員による意思決定の過程を経て達成されること
  - 各々の構成員が役割分担とそれに対する責任意識を持っていること

# コラボレーションの動き

- 従来
  - 学校教育の特色や方針に重点
  - 計画的・継続的に実施されていない(単発的)
  - 教員の意思が強い
- 一昔前
  - 100校プロジェクト
  - メール交流, CuSeeMe, Phenix
  - webページ, コンテスト(ThinkQuestなど)
- 最近
  - 学校の壁を超え大規模に展開(国際化)

# プレゼンテーション

- プレゼンテーション (presentation)
  - 上演、贈呈
  - 情報教育では → 客観的な資料を提示しながら行うわかりやすい発表・報告
- 筆者の定義
  - 客観的な資料と人声を併用した報告・発表形態であること
  - 聴衆を説得・納得させるためのものであること

# 学校教育における プレゼンテーションの動き

- 従来

- クラス代表や有志による**単発的**な発表
- 授業ですべての生徒に修得させるべきものでない

- 最近

- プレゼンテーションソフトの普及
- 簡単に**効果的な資料提供**が可能
- 資料冊子やOHPシートなどの手間が不要
- **成果物の発表手段**

# コラボレーションの位置づけ

- 普通教科「**情報**」における展開
  - 実習をするためのアプリケーションソフト
  - 自己紹介の例
- 「**総合的な学習**」における展開
  - 教科横断的なテーマ(福祉、環境、情報、国際関係)
  - チームティーチング
  - 地域とともに歩む時代

# 留意すべき点

- 成果の発表・評価の場をつくること
  - コンクール形式、表彰
  - 教員のみならず生徒による評価
- いろいろな規模のコラボレーションの併用
  - 校内、校外
  - 短期的、長期的
- 作業進行、役割分担、責任意識のイメージ
- アカデミックプレゼンテーションを目指す



# 留意すべき点

- 目的と技術をあらかじめ教えておく
  - 原稿の棒読みは避ける
  - はでなアニメーションは避ける
- コラボレーションへの誤解
  - コラボレーション = インターネット？
  - プレゼンテーション = PowerPoint？
- 教員の創造性と意欲
  - 教員の負担は多大

# 過去の事例

- コンテスト化されている社会的評価が高く著名なもの
  - MESE ( <http://www.ja-japan.org/> )
  - ThinkQuest ( <http://thinkquest.jp/> )
- 小規模プロジェクトの例
  - 学校webページの参加
  - 歴史新聞・歴史号外の発行
- 大規模プロジェクトの例
  - 自由研究
  - 広島大学附属福山中学・高等学校 (酸性雨調査)  
( <http://www.fukuyama.hiroshima-u.ac.jp/kenkyu/rain.html> )
  - 慶応義塾幼稚舎 (プールの生物調査, ヤゴ救出ネット)  
( <http://www.yochisha.keio.ac.jp/> )

# プロジェクトの評価

- 生徒側の評価（アンケート）
  - どう感じ
  - どういう達成感を得たのか
  - どこで困惑を感じたのか
- 教員間の評価