

I 「課題研究」で主体的に学ぼう！

情報科の「課題研究」という授業では、生徒各自が研究テーマを設定し問題解決に取り組んでいます。5月のGW明けにはテーマが決定し、それぞれ試行錯誤が始まっています。

「課題研究」は普通科の生徒でも履修が可能です。ただし「情報の科学」を履修→情報の専門科目を6単位修得することが前提条件となります。

Q 「課題研究」はどのような授業？

情報に関する課題を設定し、その課題の解決を図る学習を通して、専門的な知識と技術の深化、総合化を図るとともに、問題解決の能力や自発的、創造的な学習態度を育てることを目的としています。

Q SPH事業での位置づけは？

本校SPH活動の三本柱である「使命と情熱を持った情報のプロフェッショナル（職業観・社会性・主体性）」、「確かな技術力を持った情報のプロフェッショナル（知識・技術）」、「問題解決能力を持った情報のプロフェッショナル（思考力・判断力・表現力）」（8観点）について、総合的に身につける科目として考えています。研究活動を通して、より高度な力が付くよう主体的に学んでいます。



参考：[SPH事業マップ](#)

今年度の新たな取り組み

アプリ開発

最新のノートパソコンを使ってスマートフォンやタブレット端末で使えるアプリを開発します。現在は、アプリ開発するためのプログラミング言語 Swift を学んでいます。アプリでどんな問題を解決したいのかという点がポイントです。



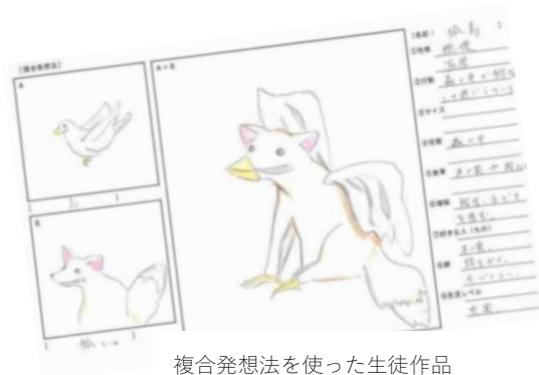
IT 企業にご支援いただき、「情報技術」に関するイベントの企画・運営を目指します。学校の枠を超えた柔軟な発想が提案できるよう、調査やディスカッションを重ねていきます。

情報技術に関する イベント企画

2 アイディア発想法

今年度、「情報デザイン」の授業では、大学名誉教授による特別講義を年3回実施する予定で、その1回目の講義「アイディア発想法」を5月16日に行いました。

講義の前半では、「アイディアの目的」、「アイディアがどこで使われているか」、「アイディアはどこから生まれるか」、「アイディアが出ない理由」、「アイディアを出すための方法」など、アイディアの発想に必要な基礎（ストレッチ）と発想法を学びました。特に、アイディアは、人を笑顔にするためのものであるというお話に生徒は大いにうなずいていました。講義の後半では、既成のものを複合させ、新たなものを作る（パン+あんこ=あんぱん）という複合発想法を使い、動物・植物・昆虫などを、色鉛筆を使ってカラフルに描き、複合させる複合発想法の演習を行いました。



複合発想法を使った生徒作品

こ=あんぱん）という複合発想法を使い、動物・植物・昆虫などを、色鉛筆を使ってカラフルに描き、複合させる複合発想法の演習を行いました。

生徒たちは自由に発想し、それぞれユニークなものを描いており、とても楽しそうに取り組んでいました。この講義を通して、刺激を受けた生徒も多く、今後、モノの見方や考え方が広がり、デザイン想像力、アイディア発想力が高まってくるようで、今後の生徒の成長が楽しみです。

生徒の感想から

- ・これまでモノづくりに自信がなかったのですが、先生から「相手が笑ったらこっちが勝ち、笑わなかったらこっちが負け」という言葉を聞いて、まずは何でもいいから作ってみて、そのあと他人の反応を見てみようという気持ちになりました。
- ・アイディアが出ないのは特別なことではなく、些細なこと（ちょっとしたコツでアイディアは出る）と気づきました。
- ・趣味でモノづくりをしているので、身近なものから気軽に考えて作っていきたい。
- ・アイディアを出す人に気持ちがなければ、いいアイディアは生まれません。自分自身で楽しまなければ、相手を楽しませることができないと思いました。
- ・複合発想法の素晴らしさや難しさが身に染みました。「加工」すれば単なる思い付きでも「価値」になるという言葉に心打たれました。今後思いついたことは「単なる思い付き」だったとしても、大切にしたいと思った。
- ・身の回りにあるものすべてがアイディアになること、小さな発見がアイディアになることを知り、日常生活でも意識することでアイディアを出すことができると分かった。
- ・何かを作ることが苦手でしたが、この講義を受けてよい刺激をもらえ、視野も広がりました。これからデザインの授業が楽しみになりました。