

＊「総合的な学習の時間」での取り組み

SPHで育成する3つの柱（使命と情熱、確かな技術力、問題解決能力）のなかで、特に「使命と情熱」を伸ばす取り組みとして、総合的な学習の時間に実施している、外部講師をお招きした講演会があります。生徒たちは、企業で活躍されているプロフェッショナルから、直接お話を聞くことで大きな刺激を受けています。

□SEの方による講演会

日本アイ・ビー・エム株式会社 後藤清昭氏をお招きして「システムエンジニアという仕事と社会人としての心構え」というテーマで講演会を実施しました。アンケート結果から、情報科生徒の多くは、「IT産業について学び、今後社会で活躍したいと思う」という気持ちが確実に強くなったようです。また、普通科生徒は、「SEという仕事は、ずっとパソコンに向かっているという印象があった。お客様と関わることが多いと聞いて驚いた。SEの見方が変わった」といった感想が多く見られました。また、「SEはとてもやりがいのある仕事だ」といった感想があり、情報分野を知ってもらおう良い機会となりました。



講演会 DATA

7月10日（火）13：10～14：50

参加人数163名（情報科64名、普通科99名）

□卒業生女性技術者による講演会



株式会社トクバイでUI・UXデザイナーをしている鈴木麗さんをお招きして「高卒未経験でチャレンジしてきたデザイナーとしてのキャリア」というテーマで講演会を実施しました。鈴木さんは、情報科2部卒業生で、卒業後すぐにデザインの仕事に就きました。高2から進路について考え始め、3年後の自分をイメージして就職することを決めたそうです。その経験から「5年後、10年後をイメージすると、今何をやれば良いかが見えてくる」というアドバイスをいただきました。また、仕事では壁にあたることが多いが、「出来ないからあきらめるのではなく、出来るように努力する、何とかなる」という気持ちで取り組んでいるそうです。開発しているアプリについてはUI・UXを意識したデザインを心がけていることなど、わかりやすいスライドとともにお話してくださいました。生徒からは「デザインというのは、お洒落なものを作れば良いのではなく、目的を持ってユーザが使いやすいものを作ることだ」と感想があり、授業で学んだことを再確認できたようです。

- UI (User Interface) 使用者がコンピュータを操作する上での環境。また、扱いやすさや、操作感。
- UX (User Experience) ユーザがサービスを使ったときに得られる経験や満足感。UX デザインがしっかり出来ていると、何度も使いたい気持ちになる。

講演会 DATA

7月18日（火）15：10～16：10

参加人数80名（情報科31名、普通科49名）