

## 合同研究会開催報告

情報システム学会基礎情報学研究会  
ネオ・サイバネティクス研究会

2021年12月4日、情報システム学会基礎情報学研究会およびネオ・サイバネティクス研究会は合同で、連続研究会「情報と創造性」の第6回「情報教育と創造性」をオンライン・ミーティングとして開催した。

### 連続研究会「情報と創造性」第6回

「情報教育と創造性」

日時:2021年12月4日(土)13時00分～14時45分

於:オンライン・ミーティング(Zoom Meetingsを使用)

発表者:木次智子(慶應義塾湘南藤沢中・高等部)

勝田浩次(関西学院千里国際高等部)

参加者:25名

### 研究会の要旨:

本研究会は、連続講座の第6回目として、教育分野に目を向けて「情報と創造性」について研究するために開かれた。

現在、文部科学省では、「GIGA スクール構想」を進めており、生徒一人一人に情報端末を持たせ、学習に役立てることを目指している。そこで、実際に生徒一人一人が情報端末を持ったときに、それが学習にどんな効果をもたらすのか、またそれによって生徒の創造性が育まれるのかについて、高校現場の先生お二人をお招きして、情報教育における「情報と創造性」について語ってもらった。

発表者の人選にあたっては、ドルトン学園の田邊則彦先生にご紹介をいただいた。また、発表者の先生方には、あらかじめ「AI×クリエイティビティ」(河島茂生・久保田裕 著 高陵社書店刊)をお渡しして読んでいただき、その上で研究会に参加していただいた。

最初に木次智子先生から「「情報と創造性」その前に」と題して慶應義塾藤沢中学校での情報教育についての発表があった。さすが名門の私学だけあって、充実したコンピュータ環境の中で、生徒がさまざまな学習に生き生きと取り組んでいる姿が伝わってきた。また、タブレット端末も整備されていて、生徒がそれを自宅に持ち帰ることが出来るというのも魅力的だった。情報機器を利用して生徒が創作した作品も提示されたが、なかなかの出来であった。

続いて、勝田浩次先生から「何を、誰のために、なぜ、生み出したいのか?」と題して関西学院千里国際高等部の情報教育の発表があった。発表のスライドの最初に“創作＝生命情報＋社会情報＋意識 そして、テクノロジー”をはじめ、ところどころに「AI×クリエイティビティ」から河島先生の言葉の引用があったのが印象的だった。発表では、勝田先生が情報科で行っている授業カリキュラムの中の「コンテンツ制作」を中心にした話があった。コンテンツ制作にあたっては、生徒たちに「自分は何を、誰のために、なぜ、生み出したいのか?」について考え、制

作をすることを心掛けるように指導しているということであった。具体的な授業としては、身の回りの良いデザイン・残念なデザインを見つけ、デザインという概念を知る→お試し制作→デザイン思考を用いて「誰かのための何か」を制作する→著作権との関わり→興味の再発見(テーマ設定)→最終制作・中間発表→最終制作完成という流れとなるということだった。ここで、勝田先生は、授業の目標として「自分の身の回りの情報やこれまでの経験、テクノロジーを他者と相互作用しながら関連づける・価値づける」と述べている。これは「情報と創造性」を考える上で示唆に富んだ言葉だと思った。

お二人の先生の発表の後、質疑応答に入った。最初に「中学校や高校での情報の授業では、情報の定義については指導しているのか」という質問があった。それについては、現在の多くの教科書で情報の定義というのは書かれていないので、指導していないところが多いのではないかという意見だった。

また、情報教育というと「コンピュータ教育」というふうにとらえていて実際にコンピューターリテラシーの教育しかしていない学校も多いらしいが、その辺は改善すべきではないかという意見も出された。

創造性というと、西垣先生の「基礎情報学」の「生命情報」が関連してくるが、それについても学校現場でもう少し取り上げていってもいいのではないかという意見も出された。

以上、「情報と創造性」について、学校現場をテーマにした初めての研究会であったが、内容としてはおもしろかったと思う。今回は私学の先進的な学校の例を取り上げたが、普通の学校ではまだまだコンピュータ教育が大半を占めていて、基礎情報学的な考え方が入り込む余地がない。今後、GIGAスクール構想が進んで環境が整ってきたときに、基礎情報学に目を向けてくれる先生が一人でも増えてくれることを願うものである。

情報システム学会基礎情報学研究会事務局

高田信夫