

# 学生による市民パソコン講座の企画・運営

## 目次

1. 本プロジェクト選定理由
2. 年間スケジュール
3. 小学生タイピング教室
  - 3.1. 事前の準備
    - 3.1.1. 開催日の決定
    - 3.1.2. 内容の検討と教材の作成
    - 3.1.3. 参加者の募集
    - 3.1.4. その他の準備
  - 3.2. 当日の様子
    - 3.2.1. 準備
    - 3.2.2. 教室開催中の様子
    - 3.2.3. 教室終了後の片づけと反省
4. ソーシャルゲーム講座
  - 4.1. ソーシャルネットワークの概要
  - 4.2. ノベルゲーム
  - 4.3. SNS ゲーム
  - 4.4. モバゲー
5. まとめ
6. 担当教員による講評（学生の到達目標を達成できたかどうか）

## 担当教員名

田島祥・東倫広

## 参加学生学籍番号・氏名

1年		2年
李アリ(イリ)	里田秀明(サタヒデアキ)	阿部洋一郎(アベヨウイチロウ)
内田貴則(ウチダキノリ)	高井克晃(タカイカツキ)	加藤慎也(カトウシヤ)
内原忍(ウチハラシノブ)	中村拓哉(ナカムラタクヤ)	栗田嵩之(クリタカユキ)
梅澤政浩(ウメザマサヒロ)	樋口龍太郎(ヒグチリュウタロウ)	須永健太(スナヱケンタ)
川島正太(カシマショウタ)	宮田将司(ミヤタマサシ)	武井教晃(タケイリアキ)
川島英之(カシマヒデアキ)	武藤裕作(ムトウユウサク)	武藤富弘(ムトウトミヒロ)
齋藤賢史朗(サイトケンシロウ)		山形朱門(ヤマカダシユモン)

## 1. 本プロジェクト選定理由

IT マネジメントコースでは、卒業後の就職等を見据え、IT や経営に関する知識の獲得だけでなく、ヒューマンスキルを高めることが重要であると考えている。その 1 つの機会として、学生自身が市民パソコン講座を企画・運営するプロジェクトを選定した。

プロジェクトを通して期待されることとして、まず IT スキルの向上が挙げられる。他者に教えるためには、講師側に IT スキルが身につけていることが必要だからである。また、講座の企画、運営、実施の全プロセスにおいて、他者と関わる機会が増えることから、ヒューマンスキルの向上が期待される。加えて、高度情報化社会を生きる上で、PC を中心とした情報技術を使いこなすことは、子どもからお年寄りまで、あらゆる人にとって重要である。したがって、地域住民を対象に学習の機会を提供することで、地域貢献にもつながるものと考えられる。以上をまとめると、本プロジェクトの目的として、次の 4 点を挙げることができる (表 1)。

表 1. 本プロジェクトの目的

- 
- |                         |
|-------------------------|
| ①学生が企画・運営をすること          |
| ②IT や経営に関する知識を身につけること   |
| ③実践を通してヒューマンスキルを身につけること |
| ④地域の人と交流すること            |
- 

## 2. 年間スケジュール

本プロジェクトでは、夏季と冬季の 2 度にわたってパソコン講座を行う計画をたてた。まず 1 つめは、小学 4～6 年生を対象としたタイピング教室である。アルファベットの紹介・キーボードの紹介・ブラインドタッチタイピングの練習などを、2 日にわけて行う計画であった。2 つめは、ソーシャルネットゲーム講座である。また、これらの講座を企画・運営するために、夏期休暇中に合宿を行う計画をたてた。年間スケジュールを表 2 に示す。

## 3. 小学生タイピング教室

本プロジェクトが企画・運営する講座の 1 つ目として、夏季休業中に小学生タイピング教室を開催した。タイピングを選んだ理由は、PC を使って行うすべての作業で必要となるスキルであることに加え、プロジェクトメンバーに「毎日パソコンコンクール」の高成績者がおり、講師役に適任だと判断されたためである。

小学生タイピング教室を開催することに対し、プロジェクトメンバーの反応は大きくわけて 2 種類であった。不安と期待である。代表的な反応を表 3 に示す。

表 2. 年間スケジュール

6月	組織づくり（学生企画本部長及び各講座のメイン講師の決定と役割分担） 大まかな計画の立案、広報用原稿作成（おおた広報への掲載依頼）
7月	夏季講座の準備（内容確定、教材作成、リハーサル等） 合宿に向けた諸準備（企画立案、宿泊先の決定と予約等の手配）
8月	22・23日に小学生タイピング教室を開催
9月	20～22日に2泊3日で長野県の菅平にて合宿 （夏期講座の反省、企画立案講座受講、冬季講座の計画立案）
10月	冬季講座の準備（内容確定、教材作成等） プロジェクト型授業中間発表の準備と発表（30・31日）
11月	ソーシャルネットゲーム講座の準備（内容確定、教材作成等）
12月	22日にソーシャルネットゲーム講座を開催 プロジェクト型授業成果発表会の準備
1月	プロジェクト型授業成果発表会の準備、発表（18日）

表 3. タイピング教室開催に対するメンバーの反応

期待	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いつも教わる立場なので、教えることがどれくらい難しいのかわからずすごく楽しみ</li> <li>・子どもたちと触れ合う機会がないので、非常に貴重な体験だと思う</li> <li>・自分の特技を生かせるのでとても楽しみ</li> <li>・自分のゼミで行う初めての大きな経験になると思って、張り切った</li> <li>・このタイピング教室を成功させれば、とてもいい経験になるのではないかと思った</li> </ul>
不安	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地域と交流する行事をあまりやったことがないのでとても不安</li> <li>・小学生相手にタイピングを教えていけるのか</li> <li>・人と関わるのが苦手で、たとえ小学生相手でもうまく説明できるか不安</li> <li>・パソコンについて知識があるほうではないので不安</li> <li>・人数が集まるのか</li> <li>・教える側となるのは経験上あまりなかったので気が進まない</li> </ul>

### 3.1. 事前の準備

#### 3.1.1. 開催日の決定

小学生が参加しやすい日時を選んだ。具体的には、小学生の夏休み期間に実施すること、お盆休みを避けること、夏休みの終盤は宿題等で忙しい可能性があること、などを考慮

し、8月22・23日（月・火曜日）に実施することに決定した。

### 3.1.2. 内容の検討と教材の作成

講師役を中心にタイピング教室の内容を考え、教材を作成した。2日にかけて実施する計画だったため、まず1日目にキーボードの紹介や、文字入力の方法を教えた（図1参照）。その後、2種類のタイピングゲーム（寿司打、Ozawa-Ken）を使ってキーボードの操作に慣れるよう工夫した。2日目は、これらのゲームに加え、Easy タイピングや皿打というタイピングゲームを用いてキーボード操作の練習をした。最後に寿司打を用い、チーム対抗で得点を競う大会を行った。



図 1. 作成した教材の一部

寿司打は、回転寿司をモチーフにしたタイピングで、お皿が流れる前に文字をタイプしてどれだけモトを取れるかを競うゲームである（HPより。<http://typing.sakura.ne.jp/sushida/>）。Ozawa-Ken は、表示されたキーをなるべく早く押して高得点を狙うゲームである。Easy タイピングは、時間の指定はなく、決められた数の単語を打っていくゲームである（<http://neutralx0.net/type01.html>）。皿打は、食べ物を狙って集まって来る小人をタイピングで撃退して料理を守るというゲームである（HPより。<http://neutralx0.net/sarada/>）。いずれも、楽しみながらタイピングの練習ができるため、飽きさせずに教室に参加してもらう工夫として選択した。インターネット上で無料公開されているゲームについては、事前に作者に連絡を取り、使用の許可を得た。

### 3.1.3. 参加者の募集

小学生タイピング教室は太田市近郊に住む小学生を対象としていたため、6月下旬に太田市の広報である「おおた広報」に募集記事の掲載を依頼した（図2）。また、7月初旬に、関東学園大学のHPのニュース・トピックスに、教室の詳細を掲載した。電話またはFAXにて参加者を受け付けた。

**小学生タイピング教室**  
日時／8月22日(月)・23日(火)、  
午前10時～正午 会場／関  
東学園大学(藤阿久町)  
内容／ローマ字入力でブラ  
インドタッチを習得する  
対象／小学4～6年生 定  
員／30人 参加費／無料  
申し込み／8月18日(木)まで  
に電話で、関東学園大学(個  
3217800)へ

図 2. おおた広報に掲載された記事

### 3.1.4. その他の準備

2年生を中心に、各種資料を作成した。まず案内状の作成として、参加者に送付するスケジュールや駐車場の場所などの案内状を作成した。また、当日使用する案内用の看板や名札を作成した。さらに、チーム対抗戦の優勝者に授与する賞状や、参加者全員に授与する修了証の準備をした。

## 3.2. 当日の様子

### 3.2.1. 準備

メンバーは受付・案内・設定の3つのチームに分かれて準備をした。

受付係は、受付用の机や椅子を設置し、参加者一人一人の名前カードを制作した。参加者が到着したら、事前に用意しておいた名簿にサインしてもらい、首に名札をかけてあげた。

案内係は、駐車場から会場となる C-1 教室まで、参加者が迷わないようにするために看板を外に設置した。また、道順が書いてある紙をガムテープで廊下に一定間隔で貼っていた。

設定係は、事前に申請しておいたタイピング教室用の ID とパスワードを用いて使用する PC すべてにログインし、使用するゲームソフトを起動させた。

### 3.2.2. 教室開催中の様子

今回のタイピング教室には、9名の小学生が参加してくれた。上記のプログラム（3.1.2. 参照）に沿って、講師役が進行した。メンバーは参加者のそばに待機し、質問に答えたりアドバイスをしたりしていた。教室開催中は30分ごとに休憩を入れ、飲み物やお菓子をつまみながら交流を深めた。そのときの様子を図3に示す。



図 3. 当日の様子

教室開催中のメンバーの動きや感想として、次のような意見が挙げられた。

- 
- ・パソコンをいじったことがない子相手にタイピングを持っていくのはとても大変だった。
  - ・最初の方では参加者も学生も緊張しており、なかなか喋ることができなかった。
  - ・参加者にうまく出来ているか声をかけた。緊張した。
  - ・けっこう皆できていて、自分が小学生の時は絶対ここまで入力が早くて的確に打てなかったと感じた。参加者が分からない所があるときや、何かしらのトラブルがあった時など分かりやすく教えることができた。参加者に声をかけられたときは少し緊張したが、すぐに打ち解けることができた。
  - ・共通の話題を探すのが難しかった。
  - ・みんなで話しながら楽しく行い、休憩の合間にはお菓子を食べながら楽しく過ごした。
  - ・子供達に速いタイピングが出来るようになって欲しいと願いながら手取り足取り教えた。
  - ・話しかけた時小学生は怖がらないかなど心配だった。しかし小学生は全然緊張していない様子で話してくれた。
  - ・講師役のアシスタントを務めた。パワーポイントの操作やタイピング入力の例を見せたりした。内容の時間帯も調節するなど、アシスタントならではの大変さがあった。
- 

### 3.2.3. 教室終了後の片づけと反省

2日にわたるタイピング教室が終了した後、事前準備と同様に受付・案内・設定の3つのチームに分かれて片づけをした。その後、今回の教室の反省をした。「自分についての反省」「全体としての反省」として、次のような意見が挙げられた。

---

#### 自分についての反省

---

- ・楽しくできた。しかし、タイピングを教えるにあたって、単体ではなくもっと全体を見ていけばよかったと思った。
  - ・なかなかうまく言葉で説明ができないところがあったと感じた。
  - ・子供とコミュニケーションが取れたことや、子供たちに楽しんでもらうことができたことがよかった。
  - ・他人との会話がうまく出来、人見知り克服という点で成長したと思う。ただ、自分から行動できなかったことは反省
  - ・もっと自分から積極的に行動をし、声をかけてやればよかったと思う。なかなか緊張してしまって、相手からくればいくという繰り返しだった。
  - ・意外と楽しかった。子供に教えるのも楽しくできた。人に何かを教えたりすることの楽しさがわかった。
  - ・やっぱ人にもものを教えるというのは難しいことだなと改めて思った。わかりやすく教えるためには工夫と努力が必要だと感じた。
-

---

## 全体についての反省

---

- ・もう少し期間を長くしないと小学生がついてくるのが大変そうだなと感じた。
  - ・何をすればいいかわからなかった部分があるので、事前にリハーサルなどを行って、自分の役割を理解しておくことが大切だと感じた
  - ・もうちょっとみんなで真剣に取り組めればいいと思う
  - ・全体的には参加人数はちょうどいいくらいに感じた。
  - ・広告等をもっと活用して参加人数を増やしていけばいいと思う
  - ・次回はもうちょっと早く企画をやった方がいいと思う。そうすれば、より良いタイピング教室になる
  - ・タイピングの入力も、理解出来る進度も個人差があると思う。それにより、入力が上手く出来た楽しさ（達成感）も違ってくる。そのため、私たちが子ども1人1人見て、内容と遅れている子がいないかを気にしてあげることが必要だと思う。子どもたちとの距離も近づくとと思う。
  - ・もう少し積極的に参加者とコミュニケーションをとることが出来ればと思った。参加者と積極的に話している人は少なく、多くの人がやることなくて周りを見渡している人ばかりだった。もう少し、話せるチャンスが増えればよかったと思う。
- 

これらの感想や反省を踏まえ、改善点として次のような内容が挙げられた。

- 
- ・1 日目に基礎、2 日目に本番のタイピングをやったが、小学生たちがちゃんとついてきていない気がした。3 日目も開催するなど、時間をかけてじっくり教えたほうがいいと思う。
  - ・どう説明すればいいか1人1人が説明を詳しく明確にできるようになればいいと思う。
  - ・途中で飽きてきてしまう場面がけっこうあった気がするので、そういった部分ももっとなにか工夫したほうが評価もあがり、参加人数も増えるかもしれない
  - ・タイピングゲームの難易度を調節した方がいいのではないかな。
  - ・グループで別れて、そのレベルに合った子どもたちの複数の講座を行うといいのでは。
  - ・もう少し、参加者と触れ合う時間を作るといいと思う
- 

## 4. ソーシャルネットゲーム講座

本プロジェクトの2つ目の企画として、ソーシャルネットゲーム講座を行った。この講座の目的は、ソーシャルネットゲームを通して世界中の人々と交流する方法を紹介することである。この内容を選んだ理由として、近年ソーシャルゲームの人気の高まっていることや、講師役を務めるITマネジメントコースの2年生全員にとって得意な分野であり、力を発揮できると判断されたことが挙げられる。なお、当初の計画では、本講座も小学生タイピング教室と同様に、地域交流・貢献を目的に太田市近郊の住民を対象にする予定であった。しかし、準備の段階において有効なゲームの種類を十分に把握できていなかったことや、受講者募集のためにおおた広報に記事を掲載する時間的余裕がなかったことから、今回は学内講座とし、今後公開講座にするために相応しいゲームを提案するという目的に変更された。



ソーシャルネットゲーム講座は、12月22日にC演習室にて開催された。講師役はITマネジメントコース2年生全員が分担し、受講者は1年生であった。①ソーシャルネットワーク(SNS)の概要、②ノベルゲームの解説、③SNSゲームの解説、④モバゲーの解説、の順で行われた。

#### 4.1. ソーシャルネットワークの概要

ここでは、ソーシャルネットゲーム全体の説明として、まずSNSの種類について解説された。SNSの種類は実に多様であることが示された(表4に一例を示す)。

表4. SNSの種類の一例

・ジャンルを限定しない SNS	・モバイル特化型
・オープン型 SNS	・趣味興味関係
・状況限定、相談関係	・写真、動画向け
・ゲーム、ファンサイト系	・職業限定型
・女性向け	・アダルト

その後、世界大手である Facebook や MySpace、国内大手の mixi、モバゲータウンについて、より具体的に解説された。まとめは次の通りである。

「人付き合いが苦手な人でも自分の趣味に合わせて参加すれば会話もしやすいと思うので、友達になれるし、これだけ人と出会えるなら女の子とも出会えると思います。無料で始められるので皆さんも SNS をやりましょう!!!」



図4. SNSの概要についての解説の様子

#### 4.2. ノベルゲーム

次に、ソーシャルネットゲームの一種であるノベルゲームについて解説された。

ノベルゲームとは、小説のような物語を読み進めていくゲームのことであり、電子画面上に表示される文章に絵と音を加わった物と考えることができる。会話などの文章に合わせ、背景にCGが映し出されたり、キャラクターのセリフの声やシーンごとに振り分けられたBGMが流れる点などにおいて小説と違う要素も多々含まれている。



図5. ノベルゲーム解説の様子

また、オンラインで遊ぶことのできるゲームやオフラインで遊ぶことのできるゲームなどの違いもある。ここでは、ゲームのシステムやゲームの内容などについて、詳しく説明された（表5）。

表 5. ノベルゲームの種類

ノベル	ひたすら文章を読む（例：枕—いきなりあなたに恋している）
アクション	何らかのアクションのあるゲーム。またはアクションがメイン （例：MELTY BLOOD - 舞え、戦いの装飾楽句）
同人	サークルなどで非公式で作成される作品 （例：はーとふる彼氏—希望の学園と白い翼）

講師役の感想・反省は次の通りである。

- ・受講者の反応として、ゲームのことを知らない人も知っている人も、興味を持って聞いてくれていた。しかし、伝えたいことは伝えられたのだが、全く知らない人のために根本的なことを説明すれば反応はよりよくなったと思う。
- ・スライド使って発表した理由の一つが『知らない人を飽きさせない』ということで、動きと音を入れ聞いてくれている人の興味をひこうと思った。『飽きさせなかった』という点では成功だったが、『発表者がいなかった』という点が失敗だったと感じた。スライドでの発表は発表者が前に出て口頭で説明していなかったなので、話を聞かずに友達同士で話しているところがあった。スライドを活用しながらも、口頭での説明する部分をもっと増やせばよかった。

今後の公開講座にノベルゲームを用いることについては、インストールが必要なのですが、今には実習ができないことから、インストール可能な環境が整うかどうかで実施の有無を検討すべきだという結論になった。

#### 4.3.SNS ゲーム

次に、SNS ゲームについて解説された。ここでの目的は、SNS を通していろんな人と交流すること、実際に人と話す際の自信になってほしいということであった。

SNS ゲームについての簡単な解説の後、アメーバピグ (<http://pigg.ameba.jp/>) に実際にアクセスし、参加者が各自自分のアカウントとキャラクターを作成し、チャットやゲームの実習をすることで講義が進められた。



図 6. SNS ゲームでの実習の様子

キャラクター作りやゲームを通して人と交流することの楽しさを感じることができ、受講生も楽しい時間を過ごすことができた。しかしながら、実習時間内に一斉にサイトにアクセスしたため、会員登録に制限がかかり、全員が ID 登録をすることができなかった（おそらく IP アドレスが同一だったためだと考えられる）。公開講座として SNS ゲームを利用するには、事前に ID を準備しておく必要があることがわかった。

#### 4.4.モバゲー

最後に、モバゲーについての解説があった。モバゲーとは、株式会社ディー・エヌ・エー（DeNA）が運営する携帯電話向けのポータルサイト兼ソーシャル・ネットワーキング・サービスのことである。PC 向けには Yahoo!モバゲーがある。ここでは、対戦型ゲームやミニゲームなどの無料ゲーム、ユーザー全員が着せ替え可能なアバターなどが提供され、多数のユーザーを魅了していることが説明された。

その後、オンライン対戦麻雀天鳳（<http://tenhou.net/>）を使った実習が行われた。対人戦ゲームのため、プレイヤー間では盛り上がったものの、ルールの知らない人は参加できないという点で、市民講座での題材としての適切性に疑問がもたれた。

#### 5. まとめ

本プロジェクトでは、「学生による市民パソコン講座の企画・運営」として2つ講座を開催した。小学生タイピング教室では、参加者は少なかったものの、普段なかなか接する機会のない小学生と交流することで、教えることの難しさやコミュニケーションをとることの楽しさなどを学ぶことができた。しかし、全メンバーがこのような感想を得られたわけではなく、消極的な関わりで終わってしまったり、やるべきことを見つけれないまま終わってしまう人もいて、課題が残された。ソーシャルネットゲーム講座では、市民講座として公開することができなかった点が一番の反省点である。しかし、講師役の得意分野を生かして講座をすることができ、各々が工夫しながら講座を進めていった点は成功だったのではないかと考えられる。

以上のことから、学生が企画・運営をすること、実践を通してヒューマンスキルを身に

つけること、地域の人と交流することなどの点において、本プロジェクトの目的（表1）を達成することができたと考えられる。今回は学生の得意分野を中心に企画をたてたため、今後は新しい分野にも目を向け、「ITや経営に関する知識を身につけること」という目標の達成にも力を入れていきたい。

#### **6. 担当教員による講評(学生の到達目標を達成できたかどうか)**

小学生タイピング教室では、「小学生」に「教える」ということで、学生にとって初めてのことが多い企画だった。講師役は入念に事前の準備をしていたが、それ以外の学生には当日の動きが伝わっていない部分があり、順調に教室を進められるか懸念された。しかし、実際に参加者が来場すると、2年生を中心に積極的に交流を始める学生が現れ、それを真似して動き出す学生が出るなど、順調な滑り出しだったと思う。2日目は緊張感が薄れ、ややだれてしまった点と、積極的に動く学生とそうでない学生とに二分されてしまった点は残念だが、当初の目的である「実践を通してヒューマンスキルを身につけること」「地域の人と交流すること」はおおむね達成できたのではないと思われる。また、ソーシャルネットゲーム講座では、スライドを使った講義や実習を入れた講義など、受講者を飽きさせない工夫がみられ、受講者も楽しそうに参加しており、非常によかったと思う。公開講座としてどのように講座を構成し、準備していくかが今後の課題だと思われる。（田島）

ITマネジメントコースのコース生（特にSS）はまとまらない雰囲気や低下したやる気の中、そして学生と教員の間には不信感を抱えた中、授業やゼミなどの教育活動は崩壊状態でした。「学生による市民パソコン講座の企画・運営」はこのこう着状況を打開するために打ち出した戦略です。最初ほとんどのSS生は企画に参加しないため、計画はほぼ教員が担当しました。但し学生は企画の実行に参加しなければ意味がないので、強制的に小学生タイピング教室、合宿、の実施に学生を参加させました。タイピング教室で地元の小学生と触れ合って、合宿でコース学生と仲良くなって、ソーシャルネットワークゲーム講座に力を出し合って、学生は達成感を大いに味わって、少しずつ教員との関係はよくなり、ゼミ全体はまとまった雰囲気になりつつあります。年度末SSの学生とコンピテンシー面談をして今年度の反省と次年度の抱負を聞いて、さらに今年度のプロジェクト型授業の私なりの目標を達成したと感じます。（東）