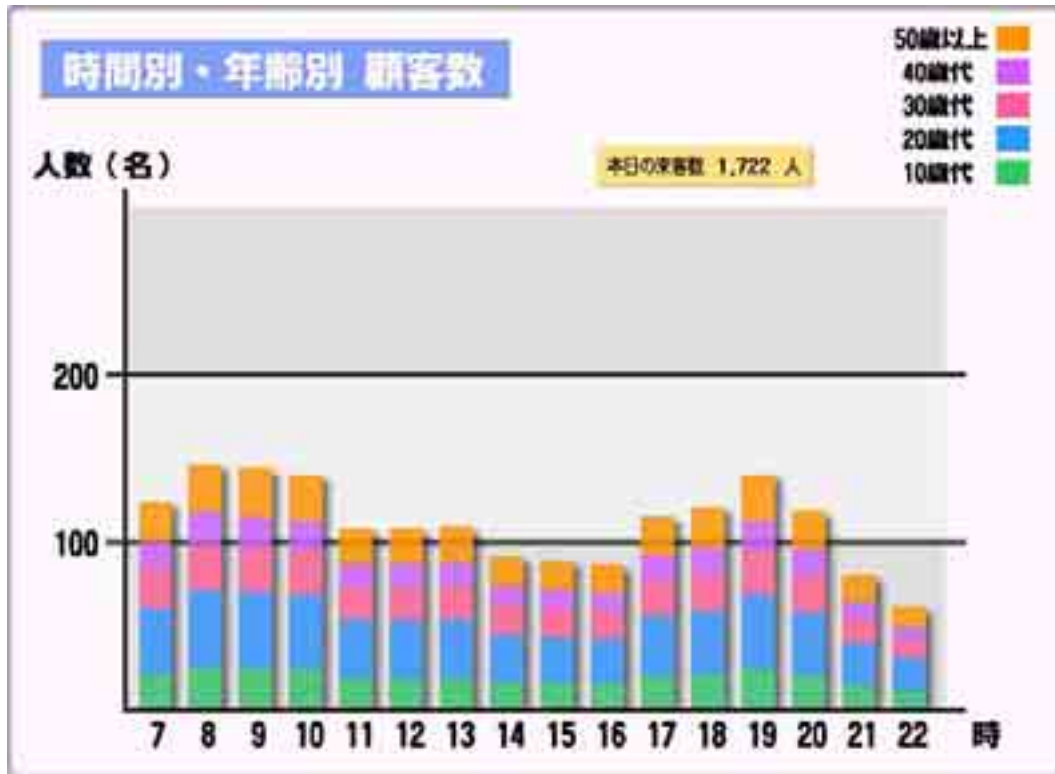


総合学習における職体験シミュレーション「やってみ店長」の活用

私立 文華女子中学高等学校 野村 康一



■授業の対象

中学3年生 26名 総合学習「情報」 90分

■実践の目的

情報手段の果たしている役割を理解させ、コンピュータを活用して情報を収集、判断、処理し、発信できるようにする。

■授業の目標

生徒がコンビニの経営者となり、出店・店舗内設計・営業を行って、コンビニに対する理解を深めるとともに、情報の重要性を理解する。

- ①課題の意味を考え、適切な情報を収集して分析し、その結果をプレゼンテーションできる。
- ②コンビニに関するさまざまな情報を収集・活用し、経営の意思決定に役立てることができる。

■活用コンテンツ

職体験シミュレーションソフト「やってみ店長」コンビニ編

■実践の結果

- ◎身近なコンビニに的をしぼっているため興味・関心があり、授業への態度が積極的になる。
- ◎授業時間が終了しても、全員が学習を続けたいという意識をもつ。
- 数値データの桁数が多いので、感覚的に理解できなくなることがある。