

# 指導資料



鹿児島県総合教育センター

情報教育 第102号

- 高等学校，盲・聾・養護学校対象 -

平成17年10月発行

## 「ビジネス基礎」における効果的なITの活用

教科「商業」における「ビジネス基礎」は、ビジネスの諸活動の基礎的・基本的な内容を取り扱っており、専門的な学習への動機付けを行う科目として位置付けられている。また、教科「商業」において生徒が初めて学習する科目である一方で、専門的な用語も多いので、理解を深めるためにITを活用した取組が望まれる。

そこで、本稿では生徒が「ビジネス基礎」に対する理解を深められるよう、マルチメディアプロジェクト学習の進め方について詳述するとともに、ITを効果的に活用した分かりやすい授業の在り方について具体的に述べる。

### 1 IT活用の利点

ITを授業に活用する利点としては、主に次の5点が考えられる。

#### (1) 理解を助ける

抽象的概念や思考過程を、シミュレーション機能等により動きや音などで表現できることから、思考を助け、学習内容の理解を深めることができる。

#### (2) 発見学習の喜び

データの分析等、時間のかかる作業を簡単かつ効率的に行うことにより、結果を考察させたり、法則を発見させたりす

る授業ができる。

#### (3) 交流学习の喜び

学級や学校の枠を越えた対話・討論を通して、多様なものの考え方を知り、生徒が自ら考察を深める学習場面を展開することができる。

#### (4) 個に応じた指導の充実

欠席した生徒や繰り返し学習の必要な生徒に対し、コンテンツを用いた学習やネットワーク上に蓄積された教材などを用いて、補足的な指導や個に応じたきめ細かな指導などができる。

#### (5) 学ぶ楽しさを実感

生きた情報を豊富に活用することにより、生徒が主体的に学ぶ楽しさを実感できる学習場面を展開することができる。

なお、具体的なIT機器の活用や留意点については、指導資料(通巻第1468号)(平成16年10月刊行)を参照していただきたい。

### 2 マルチメディアプロジェクト学習による効果的なIT活用

マルチメディアプロジェクト学習とは、「学習者が、個人またはグループでマルチメディアを積極的に活用し、主題追求力や表現力、協働的態度、メディアリテラシー

といった問題解決能力を身に付ける学習方法」であり、次に示すように「探求、表現、交流」の3段階の活動から構成される。

- |   |
|---|
| (1) 探求活動<br>単元テーマに対し、「知りたい」とか「どうして」と思っていることを主題として設定した後、インターネットや資料を用い、問題解決に必要な情報を収集する。 |
| (2) 表現活動<br>収集・分析した情報等をまとめ、プレゼンテーションソフト等を活用するなどして、発表資料を作る。                            |
| (3) 交流活動<br>まとめたことを、クラス全員の前で発表する。   |

### 3 マルチメディアプロジェクト学習を活用した「ビジネス基礎」の進め方

「ビジネス基礎」の単元には、マルチメディアプロジェクト学習を効果的に活用できる場面が多い。

ここでは、単元「金融業者のビジネスを知ろう」における授業展開例を紹介する。

#### (1) 授業のねらい

銀行の業務や商品・サービスの種類を調べ、金融業者のビジネスについて理解させる。

#### (2) 事前学習

効果的なマルチメディアプロジェクト学習を進めるためには、事前学習が大切である。そこで、次のように、リサーチシート(例)にまとめる。(図1)

金融業者	種類	特徴
A社	普通銀行	インターネットバンクサービス
B社	都市銀行	デビットカードの利用可能
C社	証券会社	バーチャル株式投資サービス
D社	地方銀行	外貨宅配サービス
E社	信託銀行	返済計画のシミュレーション機能サービス

図1 リサーチシート(例)

### (3) 学習の段階

#### ア 探求活動

##### (ア) 主題設定

4～5名のグループを編成し、本単元テーマに対し、「知りたい」、「どうして」と思った主題を出し合わせる。その後、グループの興味・関心に応じ、主題をいくつか絞り、設定する。

例えば、「今、金融業に求められていることは何か」等の主題であれば、事前学習の成果を基に、利用者の立場での利便性について話し合い、情報収集に向けての計画を立てることになる。

##### (イ) 情報収集

情報の信頼性を高めるために、図書資料やパンフレット、インターネット、IT機器などから、できるだけ多くの情報を収集するとともに、集めた情報を整理し、取捨選択する。

#### イ 表現活動

主題に沿って、収集した資料を分析した後、プレゼンテーションソフト等を活用して発表資料の内容を構成していく。

発表資料については、画像・音声・動画などのマルチメディアを取り入れたり加工したりすることを具体的に検討する。

なお、発表資料を作成するに当たっては、次のことに留意することが大切である。

- (ア) 専門的な用語を分かりやすく説明する。
- (イ) 資料として伝えるべき内容と口頭で説明する内容を区別する。
- (ウ) 強く印象付けるための追加資料として、写真・イラスト・グラフ・動画・Webページなどを活用する。

ウ 交流活動

(ア) 調べて分かったことを基に、グループ内で意見交換をしてストリートシートに整理する。(図2)  
その後、発表の際の役割を確認する。

(イ) ストリートシートを基にして、プレゼンテーションを行い、互いの学習成果を確認し、達成感をもたせるよう努める。学習成果については、Webページ上で公開するなどの工夫をする。

単元テーマ	「金融業者のビジネスを知ろう」 ・ 資金の需要者や供給者との橋渡しをする働きを理解し、役割・種類・業務内容を知り、金融情報サービスについて考える。		
主 題	「今、金融業に求められていることは何か」		
は じ め に	身近な生活の例を挙げ、金融業者の種類と特徴について考える。		
ワークシートの活用	・ リサーチシートの結果		
	項 目	説 明	追 加 情 報
本 題	・ 金融の働き	・ 資金の隔たりと融通 ・ 経済主体間での流れ ・ 日本銀行との関連	・ 全国銀行協会の銀行業務の動画を 利用する ・ 不良債権処理問題
	・ 金融情報サービスについて 考える	・ 様々な金融商品を調べる ・ 新たな金融サービス	・ インターネットバンキングの活用 ・ 外貨預金の仕組み
	・ 貸出や為替の具体例を示す	・ 身近な事例を基に考える	・ Webページ(電子決済)の紹介
	・ 証券会社との関連	・ 証券売買について	・ バーチャル取引体験
ま と め	・ 金融は日常の生活になくなくてはならないものであることや、情報化の進展による効果的な利用方法などを理解させる。		

図2 ストリートシート(例) (出水市立出水商業高等学校 四郎園 真由美 教諭の実践を基に作成)

4 マルチメディアプロジェクト学習の展開例

マルチメディアプロジェクト学習の各単元での展開例を、以下のように示したので積極的に活用していただきたい。 [ は、マルチメディアプロジェクト学習が実施可能な単元]

学 習 の 内 容	学 習 の ね ら い	マルチメディアプロジェクト学習の展開例 [(1)個人(2)親(3)競]
1 商業のガイダンス (1) 商業を学ぶ目的と学び方 ・ ビジネスの基礎・基本と学ぶ目標 (2) 商業の学習分野 ア 学習分野と内容 イ 将来のスペシャリスト	・ ビジネスの基礎・基本の具体的内容を学ぶことにより、実践的な能力と態度を身に付ける。 ・ これから学習する商業科目の内容について理解を深める。 ・ 商業科目の主体的な学習方法や生涯学習の必要性を理解する。 ・ 商業の学習分野と資格取得との関係や卒業後の進路について考える。	・ 個人研究「インターネットを活用した進路学習について」 (1) 学習の在り方のワークシートを作成する。 (2) 商業科目の内容を分析して、ストリートシートにまとめる。 (3) 個人のプライバシーに気を付けて、分かったことのみをまとめて発表する。
2 経済生活とビジネス (1) ビジネスの役割 ア 家計、企業、政府 イ 役割と事例 (2) ビジネスの発展と役割 ア ビジネスの発展と経済環境の変化 イ 新たなビジネスへの課題 (3) ビジネスに対する心構え ア 豊かな人間性と創造性 イ 起業家精神と企業経営について	・ 経済を支える仕組みと家計、企業、政府の関係について理解する。 ・ 日本のビジネスの発展について国際化、情報化、サービス化、科学技術の進展を考えながら理解する。 ・ 新たなビジネスの創造について理解を深める。 ・ 望ましい人間関係、豊かな人間関係と主体性、自己責任の概念、創造的な能力を身に付けることの重要性を理解する。 ・ 起業家精神や企業経営に関する理念やビジネスに対する望ましい考え方について理解する。	・ グループ研究『日本のビジネスの発展』について (1) レポート「新たな商品のアイデアの考案」を作成する。 (2) 「地域の小売商調査」を実施し、データを分析する。 (3) 「ビジネスの展望」について発表する。 ・ グループ研究「ビジネスゲーム」を基に企業経営について考える。 (1) ベンチャー企業調査のワークシートを作成する。 (2) 企業経営の理念を分析した後、ストリートシートにまとめる。 (3) ビジネスに対する心構えを発表する。
3 ビジネスと流通活動 (1) 経済活動と流通 ・ 流通の意義と役割 (2) 流通活動の特徴 ・ 小売業の業種・業態の変化と流通	・ 生産、流通、消費という経済の仕組みを通して流通の意義や役割を理解する。 ・ 生活水準の向上や生産の高度化によって生産と消費の隔たりが大きくなり、流通の役割が大きくなっていることを理解する。 ・ 流通活動全体に共通する経済的特徴を関連付けて、小売業の業種、業態の変化とのかかわりから理解する。	・ 個人研究『生産と消費の隔たり』について (1) 身近な「小売業の業種、業態」を調べる。 (2) 今後の小売業に対しての消費者ニーズについて分析する。 (3) グループで動画及びグラフ等を活用し、話し合った後、成果をまとめて発表する。

## 5 IT活用による体験的な学習例

学習指導要領では、「ビジネス基礎」において、ビジネスゲームを扱うことができると示されている。

インターネット上に公開されている「株式学習ゲーム」を取り入れることで、ビジネスに関する興味・関心を高めるとともに、次のような3点の学習効果が期待できる。

- (1) 株式の模擬売買を通じて、現実の経済や社会の動きを把握しながらの体験的学習ができる。
- (2) グループによる情報収集の後、ディスカッションを経て意思決定を行うことで、分析力や判断力が高まり、問題解決能力を育成することができる。
- (3) 株式及び投資の仕組みを体系的に学び、ビジネスに対する望ましい心構えや理念を確実に身に付けることができる。

なお、「株式学習ゲーム」の詳細については、東京証券取引所のURLを参照していただきたい。

### 【東京証券取引所のURL】

<http://www.tse.or.jp/beginner/education/game.html>

(「株式学習ゲーム」の掲載期間は限定されているので留意されたい。)

## 6 実践のまとめ

「ビジネス基礎」において効果的にITを活用することは、生徒自身がビジネス活動を主体的に考える機会となり、計画・実行できる資質の育成につながる。

その際、関連科目との系統を踏まえ、発展的な学習につなげていくことが肝要である。

本稿では、「ビジネスに関する基礎的な知識及び技術を習得させる」という学習指導要領の教科のねらいを踏まえ、「ビジネス基礎」における効果的なIT活用の実践例を紹介したが、教科「商業」のその他の16科目においてもITを効果的に活用した取組が可能である。

## 7 ITを活用した学習指導案等の活用を

ITは、生徒の興味や関心を高めながら魅力ある発展的な学習を実現する大変有効なツールであり、生徒の主体的学習学習を援助し、学習指導要領における「確かな学力」の育成を図るための大切な手段である。

そこで、県教育委員会では、平成15年度から高等学校等教育実践研究会「IT部会」を設置し、各教科等でITを効果的に活用した学習指導案や教材などの開発及び実践的研究に取り組んでいる。

当教育センターでは、各教科等で開発された学習指導案や教材などをWebページ上で公開しており、その中に「ビジネス基礎」の具体的な指導事例も掲載している。より積極的な活用をお願いしたい。

### 【高等学校等教育実践研究会「IT部会」のURL】

<http://www.edu.pref.kagoshima.jp/it-kou/newindex.html>

### 【参考文献】

文部科学省『ITで築く確かな学力』 平成14年8月

文部省『高等学校学習指導要領解説 商業編』

平成12年3月

吉野弘一著『商業科教育法 - 21世紀のビジネス教育 - 』

平成17年5月

(情報教育研修課)