



トレンドハンター実施報告書



2019年2月



目次

- 1.実施概要
- 2.授業の様子
- 3.児童による振り返りコメント(抜粋)
- 4.実施後アンケート(児童)
- 5.先生からのコメント



1.実施概要

実施校：神奈川県秦野市立渋沢小学校
クラス：6年4組（29名）
実施日：2019年2月1日
実施コマ：2時間目～4時間目（通し）
担任：荒谷舞先生
授業枠：総合学習の時間



秦野市では、タブレットを全小学校に導入しており、ICT教育を積極的に展開しています。今回実施した渋沢小学校の6年生も、普段からロイロノート・スクールなどを活用しながら授業を行っています。

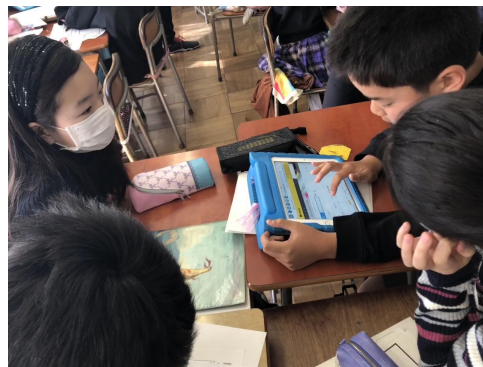


2.授業の様子

担任の荒谷先生による「なぜプログラミングを学ぶのか」の導入で授業がスタート。
中村さまからは「トレンドハンター」を通してチームで協力することの大切さについてお話をいただき、グループワークが始まりました。



子どもたちは普段の授業からタブレットに触れているだけあり、キントーンも初見ながらサクサクと操作し、話し合いながらプレゼンをスライドにまとめる熟練ぶりでした。
一方で、クラス中を回ってのアイテム収集は大いに盛り上がりました。





2.授業の様子

データ収集後には、クロス集計でトレンド分析をしました。
身近なアイテムの「色」「使用期間」「満足度」などの複数項目でデータを見ることに、初めは難しさを感じる声も見られましたが、ハンカチにおいて「触りたくなる綿素材キャラクター」の提案や、男女での流行感度の違いにも触れるチームなど、クラスを取り巻く様々なトレンドが発表されました。
仮説として事前にまとめたトレンドと、実際の分析との相違に驚く声も聞こえました。

種類と色のクラフ

種類とまんそく度

種類	タオル	ガーゼ	綿	その他	合計 (満足度)
満足度	6	1	9	5	21
4. 不満				1	
3. どちらとも言えない				1	1
2. 満足している	2		6	2	10
1. とても満足している	4	1	3	1	9

アイテム:
ハンカチ

- ・使用期間が一年以上使っている人が男女5人ずつだった。
- ・一年間以上使っている人は少なかった
- ・キャラクターのハンカチを使っている人が多かった
- ・綿のハンカチが多かった(素材が良い)




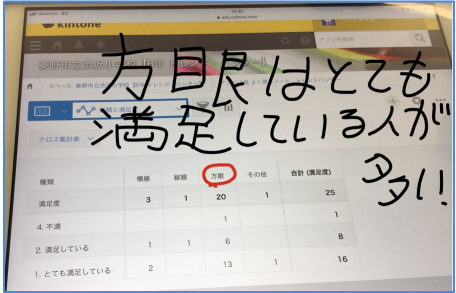
このクラスのトレンドは、綿などのモコモコしたキャラクターのイラストにあった素材を選んでいるハンカチが多かった。

最後には、こうしたデータ収集と分析は身の回りでも行われていることを先生お二人からお話いただき、3コマの授業を終えました。

子どもたちからは、
「チームでどんなものがはやっているのかを調べたりまとめるのが楽しかった」
「人と人とのコミュニケーションや協力の大切さを改めてわかった」
「もっと他のものも調べてみたい」などの声が上がりました。






2.授業の様子：発表内容

アイテム	 好きなペン・鉛筆	 ハンカチ	 良く使うノート
チーム名	生方JP	2班	まとまる5
収集数	18	19	24
発見したトレンド	新しいもの	綿×キャラクターのハンカチ	方眼×青系の色
分析・発表の様子	<p>気づいたこと みんなものを無くしたり最後まで物を使っていない 新しい物に弱い</p> <p>鉛筆の使用期間が最も多かったのが1ヶ月だったことに着目、なぜ1ヶ月が多いのか？と考えられる理由をチームでいくつも出し合いました。</p> <p>「逆に一番少ないのはどれだろう？」と分析において新しい視点を投げ入れ、話し合いを深めている点も印象的でした。</p>	<p>このクラスのトレンドは、綿などのモコモコしたキャラクターのイラストにあった素材を選んでいるハンカチが多かった。</p> <p>綿素材の満足度が高いところに着目し、更にクロス集計を活用して綿素材とキャラクターの組み合わせが多いことを発見。もこもこしたキャラクターのイメージと綿の手触りがマッチしてトレンドを作っていると発表しました。</p>	 <p>方眼ノートの満足度が高いことはチームでも納得感があり、理由をいくつもあげていました。</p> <p>一方で青色は意外だったようで、アイテム収集時に立てた仮説と、実際の分析結果の相違を新鮮にとらえていました。</p>



2.授業の様子:発表内容

アイテム	 お気に入りのファイル	 ペンケース	 消しゴム
チーム名	MCKEY	チーム森	ブラックサンダース
収集数	17	22	24
発見したトレンド	キャラクター	機能性の高い筆箱	白黒×普通(四角)の使いやすい消しゴム
分析・発表の様子	<p>・キャラクターの中で女子はディズニー系で、男子はアニメ系やちょっと女子には分からないファイルを使っている人が多かった。</p> <p>ひとりひとり違うファイルの中に、「キャラクター」という共通項を発見したところから話し合いが進みました。</p> <p>さらにクラスのトレンドとしてひとくりにせず、男女で保有するキャラクターの種類にも踏み込みました。</p>	<p>女子は、筆箱を、変えるのが早い。(1年間くらいで)逆に男子は、1年以上使う人が多い</p> <p>男女で使用期間と満足度の関係に違いがあることを発見、「女子は新しいもの好きで買い替え頻度が多い」との見方を加えました。</p> <p>元データの写真にも戻り、元々の分類項目にはなかった「機能性の高い筆箱」を新トレンドとして発表しました。</p>	<p>今後の予想 消しゴムは長く使えるから、今後も普通で白と黒の消しゴムが流行ると思う。よく消える消しゴムを使っていくと思う。</p> <p>アイテム収集・クロス集計のパターン共に数多く取り組み、様々な視点からトレンドを探していました。</p> <p>色目や使用期間の分析から、「長く使うものだから、飽きずに使いやすいものがない」との結論を導き出しました。</p>



3. 児童による振り返りコメント(抜粋・原文ママ)

みんながどんなものを使っていて、それをどのくらい使っているのかがわかった。それに、チームでどんなものがはやっているのかを調べたり、調べたことをまとめるのも楽しかったです。これから、自分たちが予想したトレンドがはやったらうれしいなと思いました。色々な話を聞いて、データは身のまわりでも色々なことに使われてるんだなということを知ることができました。

人に今のはやり(トレンド)を聞いたり話したりするのが楽しかったです。このじゅぎょうで、人と人のコミュニケーションや協力の大切さを改めてわかった気がします。

分析したり、調査するのが楽しかったです。普通の消しゴムをつかっている人が多いことがわかりました。このクラスのトレンドなどが知れてよかったです。今日の授業は楽しかったです。

授業で感じたことは、人によってみんなの好みが違うことがわかりました。感想は、すこしむずかしかったところもあったけど、みんながどうゆうふう思ったかちゃんと理解できたので楽しかったです。

・ぼくは、トレンドが分かれば、人がどんな物が分かるので、例えば商品などでいっぱい出さなくても人気があるものを出してあげればみんな満足してくれるということがわかりました。・チームで協力して調べ合ったり話しあったことが楽しかったです。・初めて分析をしたので、できるか分からなかったけど、楽しかったので、これからもやってみたいと思いました。



4.実施後アンケート(児童)

「TREND HUNTER」

アンケート用紙

【クラス】 _____ 【名前】 _____ 【性別】 男 ・ 女

【1】授業の中で一番印象に残ったもの(楽しかったもの)は何ですか？

1. アイテムの調査をしたこと
2. データの分析をしたこと
3. トレンドを発表したこと
4. みんなの発表や感想を聞いたこと

【2】チームで協力して取り組むことができましたか？

1. よくできた
2. できた
3. あまりできなかった
4. できなかった

【3】データ分析(クロス集計)でタブレットが思い通りに動かなかったときに、何度も試して思い通りに動かすことができましたか？

1. よくできた
2. できた
3. あまりできなかった
4. できなかった

【4】データを分析して、真実をつかむことができましたか？

1. よくできた
2. できた
3. あまりできなかった
4. できなかった

【5】これから、今日の授業をいかして、これからどんなことをしてみたいですか？

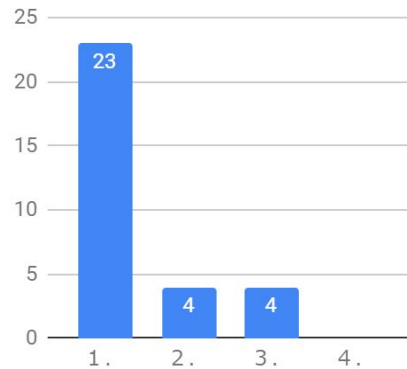
1. アプリを使ってもっといろいろなアイテムを調査してみたい
2. アプリを使ってもっとデータを分析してみたい
3. 自分でアプリを作ってみたい

対象:受講児童29名
回答数:28名(回答率96%)



4.実施後アンケート(児童)

【1】授業の中で一番印象(いんしょう)に残ったもの(楽しかったもの)は何ですか？
(複数回答有)

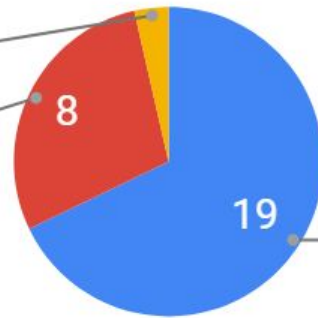


1. アイテムの調査(ちょうさ)をしたこと
2. データの分析(ぶんせき)をしたこと
3. トレンドを公表したこと
4. みんなの発表や感想を聞いたこと

【2】チームで協力して取り組むことができましたか？

3. あまりできなかった
3.6%

2. できた
28.6%



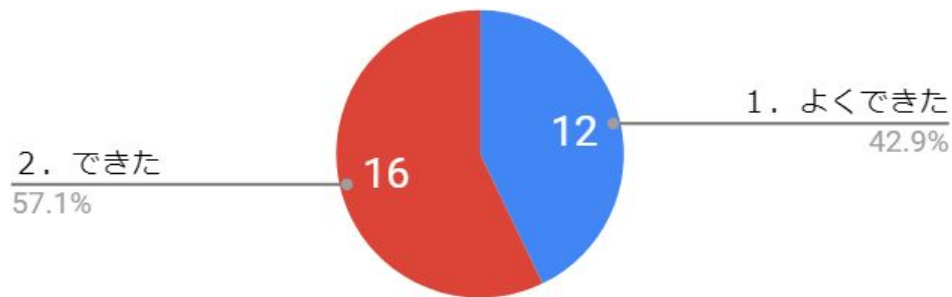
1. よくできた
67.9%

1. よくできた
2. できた
3. あまりできなかった
4. できなかった



4.実施後アンケート(児童)

【3】データ分析(クロス集計)でタブレットが思い通りに動かなかったときに、何度も試(ため)して思い通りに動かすことができましたか？



1. よくできた
2. できた
3. あまりできなかった
4. できなかった

【4】データを分析(ぶんせき)して、真実(しんじつ)をつかむことができましたか？



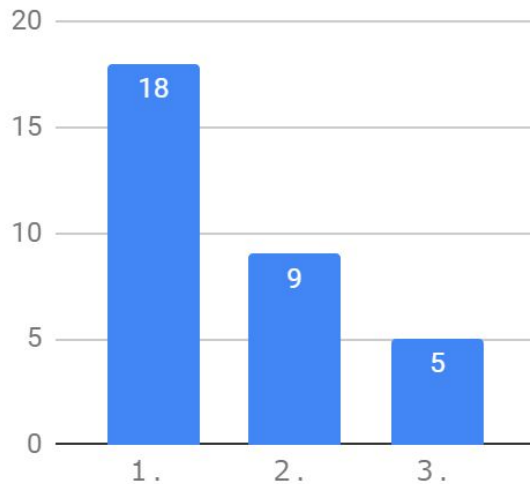
1. よくできた
2. できた
3. あまりできなかった
4. できなかった



4.実施後アンケート(児童)

【5】これから、今日の授業をいかして、これからどんなことをしてみたいですか？

1. アプリを使ってもっといろいろなアイテムを調査(ちょうさ)してみたい
2. アプリを使ってもっとデータを分析(ぶんせき)してみたい
3. 自分でアプリを作ってみたい





5.先生からの声

【実施した感想】

実際の企業で使っているシステムを使えるので、これから社会に出る子どもたちにとってとてもよい体験になった。

【事前準備】

手間がなく良かった。

【プログラムの良かった点】

日常生活で使えるプログラムだったのでとても良かった。
操作が簡単だったところも良かった。



【プログラムへのご要望】

いろいろなグラフが使えるので、そちらも使っていきたい。また、算数の学習でプログラミングとして使うことも期待できるので、項目の変更がこちらでもできるとありがたい。

【来年度も実施したいですか？】→はい

(理由)プログラミングのシステムを授業におとす場合、単発ではなく、継続して使うことで意味があるので。



誰も知らない
トレンドを見つける



TREND HUNTER

キミたちが、トレンドハンターだ!