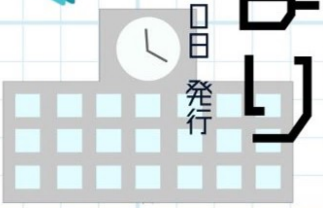
藺乃仲だより

大宮図書館

2024年2月10日 発行

VOL.002



002号は【気になる大宮の学校】特集 N高等学校・S高等学校（以下、N/S高）編です！

今回は、大宮図書館から徒歩10分で行けるご近所の学校 N/S高 大宮キャンパス校へ取材に行きました。

従来の高校教育とはまったく異なる、インターネットを活用した最先端な学び方を理系文野にも興味津々な図書館スタッフが取材しました！

How About ?

N/S高とは?

インターネットと通信高校の制度を活用した

ネットの高校

- 高校資格取得
- ICTツールの活用
- イベントへの参加
- 最先端のオンライン学習

＋

課外授業

- 酪農・農業体験
- 語学
- 投資
- イラスト
- プログラミング
- eスポーツ

上記以外にも様々な課外授業があり、自分に合った授業を自由に選択することができます！

全国に約26,000人の生徒がいます
(23年9月30日時点)

- ネットコース
- オンライン通学コース
- 通学コース
- 通学プログラミングコース

↑今回はこちらのコースを取材しました！

メンターから見たN/S高

大宮キャンパス長
おおぐし ゆうじ
大串 勇志 さん

Q1 大宮キャンパスの特徴でもある通学コースについて教えてください。

週1・3・5日いずれかの登校日数を選ぶことができ、日数の変更も可能です。登校日数を減らして自分の行いたい部活やカリキュラム、プロジェクトに力をいれるなど学習時間のコントロールをすることができるコースです。時間割はありますが、ひとりひとり勉強する内容が異なるため、自分の定めた学習計画に沿って勉強をしています。

Q2 学習計画はどのように立てていますか。

「メンター」と呼ばれる教職員がサポートにつき、ひとりひとりの生徒にあった学習方法を提案しています。学習と生活全体の目標を生徒と一緒にたてることで、その生徒は何が好きで、どんなことに興味があるのかを聞き出しています。面談の中で約束した目標をどれだけ達成できたのかを話し合って学習計画を進めています。

Q3 とっても気さくな生徒さんが、たくさんいらっしゃるという印象を受けました。

週に何度かグループワークの時間があり、学年関係なく定期的にメンバーを入れ替えておこないます。初対面や、友人でなかった人ともコミュニケーションをとるということに慣れているからかもしれません。分け隔てなく人と話すことができる生徒に育っているという印象です。何かやりたいというエネルギーが強い生徒が多く、そのエネルギーをぶつける先が多方面にあるのが良いのかもしれません。デスクワークだけでなく、農業体験のような外で体を動かすワークショップなど、様々な課外授業があるのも本校の魅力のひとつです。

Q4 大串さんが担当している授業について教えてください。

「グループコーチング」の時間を受け持っています。授業内で目標を立て、グループ内で自分の目標を宣言してもらいます。目標を立てる際に、自分の中にある感情を書き出す作業があるのですが、強い感情の反応がある部分が、その生徒が高校生活のうちに成し遂げたいことだと明確にさせています。また、目標は数字で測れると振返りがしやすいことも教え、目標を宣言するときには、心から宣言できるよう授業をおこなっています。

大宮キャンパスについて

2018年4月 開校

通学コース

大宮駅東口から徒歩10分

生徒から見たN/S高

2年生
つるおか あまね
鶴岡 天音 さん

Q1 鶴岡さんがN/S高に入学されたきっかけを教えてください。

転入を考えていた時に、N/S高への入学を考えました。学校生活で多くPCにふれる機会があることを知り、PCのスキルを身につけたいと思い、入学しました。

また、オープンキャンパスに参加をした際に、在校生が主体となって活動している姿がとても印象的でした。私もそんな在校生の様になりたいという憧れから、この学校に入学をしたというのも理由のひとつです。

Q2 大宮キャンパスは通学コースで通える学校ですが、鶴岡さんの普段の学校生活について教えてください。

私は普段、週3日間キャンパスに通学しています。週5日通えるか不安だったのと、週1日だと逆に少なすぎると感じ、自分に一番あった日数で通うことができています。

学校に通学しない日は、アルバイトや、オンライン上で実行委員会の活動を行っています。

Q3 実行委員会の活動について詳しく教えてください。

学校内の活動で2つの実行委員会に所属しています。1つ目は体験学習実行委員会というもので、学校内でのワークショップやトークセッションを生徒が企画し、開催する委員会です。2つ目は、ナレッジベースというもので、在校生が学校生活を送りやすくするために、困ったことを検索できるようなサイトを委員会で作成をしています。

Q4 実行委員会に参加をした理由を教えてください。

体験学習実行委員会では、企画の立て方を学べることに興味があり入会しました。また、ナレッジベースでは、ICTツールを使用して活動するため、ICTツールを使えるようになりたいと思い入会しました。

Q5 入学以前からPCをよく使っていましたか？

PCを使って何か作ることはすごく興味がありましたが、PCを使ったり、本やインターネットで使い方を調べたりしたことは、ありませんでした。

Q6 鶴岡さんの通学時の1日のスケジュールを教えてください。

1・2限目は「プロジェクトN」の授業、3~6限目は時間割の一部をカスタマイズできる「アクティブラーナー制度」を利用して、自分の活動をしています。Illustratorでの作業など、日によっておこなうことは異なります。「プロジェクトN」では主にグループ学習をしています。

Q7 「プロジェクトN」という授業について詳しく教えてください。

「プロジェクトN」では、グループで1つの課題を解決するためにグループディスカッションを重ね、3カ月後には発表をします。ディスカッションをするときに自分の意見を言い出すことが苦手でしたが、以前より苦手意識がなくなりました。

Q8 グループ学習以外の個人で勉強を進める際に、疑問点があった時はどうしていますか。

メンターに直接相談したり、チャットツールslackで問題解決することもあります。

Q9 所属している部活動などはありますか。

クイズ研究会に所属しています。クイズ研究会はオンライン上で部員とクイズを出し合ったり、問題をつくったりしています。クイズ大会を開催するときには、司会をおこなうこともあります。異なるキャンパスや全国に住んでいる人とも交流することができ、友人が増えました。

Q10 授業や部活動以外の課外活動の思い出を教えてください。

全国のN/S高の生徒が一堂に会する「磁石祭(じしゃくさい)」という文化祭が一番の思い出です。普段はオンラインでしか会話をしたことがなかった友人と直接会って話せたことがとても嬉しかったです。

うわあ！
な、なんだコレはッ！！
謎の機械がそこら中に！
N/S高はプログラミング教育にもとても力を入れているようです！この複雑な機械も生徒さんのかなぁ？？

裏面へ GO！！

生徒から見たN/S高

3年生
たかはし　しゅんと
高橋 隼人 さん

2年生
こいけ　ふうが
小池 楓雅 さん

Q1 あの機械（※表面、左下写真）は何ですか？

高橋　今、授業で作成中の電子工作です。PCから操作できて、音がなります。

Q2 お二人は具体的にプログラミングでどんなことをされていますか？

高橋　サーバーの運用や構築、ネットワークの構築を勉強しています。プログラムが実際に動かせる環境を用意する、いわゆるバックエンドの作業です。

小池　電子工作を行っています。普段はWEB系のプログラミングなども作成しています。

高橋　最近は10人程度のグループで、キャンパスの照明やエアコンをWEB上から管理するプロジェクトを進めています。この学校では、ちゃんと先生に説明することで提案が通ることもあります。

Q3 プログラミングの授業ではどんなものを作成していますか？

高橋　この学校で言うプログラミングは幅が広くて、例えば、Adobe製品を使ったイラストや動画の作成等PCを用いたものづくりもプログラミングと呼んでいて、各自興味のあるものに取り組んでいます。

Q4 プログラミングの授業では、座学で一斉に受ける授業はありますか？

小池　プログラミングの授業に関しては皆で同じ内容の授業を受けることはありません。
N/S高の授業の形態が「なにかに教わる」といった受動的なものではなく、自分で考える学習に重きをおいています。
各々がN予備校という学習アプリを参考に作成している印象です。

Q5 完成までの期限が設けられているのでしょうか？

高橋　期限はありませんが、無限に時間が取れるというわけではありません。
キャンパスのプログラミングの時間を有効に活用して取り組んでいます。

小池　授業が終わると、Slackというコミュニケーションツールに、その日の成果物を投稿している生徒もいますよ。

Q6 開発中に楽しかったことを感じた瞬間など教えてください。

高橋　自分で作ったものが思い通りに動いているのを見たときは本当にうれしいです。我が子のようにかわいがってしまいます。

小池　プログラミングは、こうすれば動くと思って作ってもなぜか動かない、いわゆるバグが出てしまうことがあります。そういうのがすっきり解決する時が一番気持ちいいです。

Q7 大変だったことや失敗から学んだ事があったら教えてください。

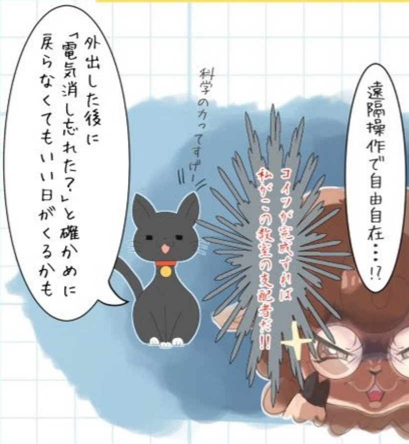
高橋　大変だったのは、チームでの開発です。
今まで個人製作が多かったのですが、最近ではチームで開発する機会が増えてきて、コミュニケーションや規格の統一にはより一層気を付けるようになりました。

小池　チームでの開発に難しさを感じました。
変数名や命名に関して、自分では「これで伝わる」と思っても、他のメンバーにはうまく伝わっていない事がありました。
実際にあったことで言えば、決定の処理に名前を付けたときです。
自分は、Enterキーを押したら実行される処理なので、Enterと名付けたのですが、他のメンバーに伝わっていなくて混乱させてしまいました。

Q8 最後に、やりがいを感じる瞬間について教えてください。

高橋　作成したサービスを公開して、そこに誰かが来てくれたときが一番やりがいを感じます。自分の場合は自宅にサーバーを置いて、WEBサーバーやゲームのサーバーを立てています。そこにアクセスがあったり、友達と遊んだりする時に、大変だったけど作ってよかったと思います。

小池　個人的に作っているゲームがあり、遊んでもらったときです。笑ってほしいタイミングで笑ってくれたり、特に力を入れて開発したところを楽しんでもらえるとやりがいを感じます。作ってよかったなと思います。


遠隔操作で自由自在…!?
コイツが完成すれば私がこの教室の支配者だ!!
科学の力ってすげー!
外出した後に「電気消し忘れた？」と確かめに戻らなくてもいい日がくるかも

用語解説

- **ICT**
  IT技術のなかでも、ネットワークを用いて人同士のコミュニケーションを可能にする技術
- **サーバー**
  サービスや機能を管理・提供するコンピュータのこと
- **バックエンド**
  利用するユーザーが直接目に触れない部分のこと
- **Adobe**
  画像編集ソフトを作成している会社。
  代表的な製品にphotoshop等がある
- **Slack**
  世界中の企業で使われている、便利なチャットツールのこと
- **変数**
  プログラミングで使われるデータの入れ物のような存在。
  どんなデータが入っているか分かりやすいように名前をつけて使用する（命名）

生徒さんの主体的な学びを実践している姿がとても印象的でした。
専門的な分野でも自分にあったレベルから学べるのがN高の魅力のひとつ。
学生に戻れたらこんな環境で勉強してみたい…！
そんなあなたに…

ありますッ！

N Code Labo について

特徴

教えてくれた人

佐藤さん

前橋さん

- 最先端の技術が学べる
- 大人でも参加できる
- 安心のワンツーマン指導

通学コースとネットコースがあり、N/S高の生徒はもちろん、一般の方も利用できるプログラミング学習教室です。
小学1年生から40代の方まで世代を問わず国内外で利用されています。
一番の人気はゲーム開発の授業で、Unityというゲームを作成できるゲームエンジンが特に人気。
Unityは実際に有名なゲームでも制作で使用されるため、将来ゲーム開発者になりたい学生さんがプロのクリエーターと同じツールを使って勉強することができます。
独学で学ぶ生徒も多く、N Code Laboではマンツーマン指導に近い形でゲーム開発の仕方を教えています。

他にも、スマートフォンアプリの制作、Pythonを用いたチャットGPTの活用、機械学習、AIの作成もできます。
PythonはAIの開発で話題になっているツールですが、小学生でも理解できるScratchというプログラミングの基礎から教えるコースもあります。

N Code Laboは今流行りのゲームの作り方を学べるなど、教材が常に最新のものを取り扱うような内容となっています。

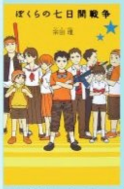
みんなのオススメ本

メンター・大串さん の オススメ

COMENT
中学3年生のときに読んで衝撃をうけました。
思春期ながら生き死にを考えさせられました。
死生観に強い影響を受けた1冊でした。

『こころ』
岩波書店　1914年　夏目 漱石 /著

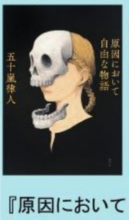
髙橋さん の オススメ



COMENT
小中学生には一度は読んでほしいです。続きが気になり、ずっと読んでいました。読書を通して友達ができたのも良い経験だったと思います。

『ぼくらシリーズ』
ポプラ社　2007年～　宗田 理 /著

鶴岡さん の オススメ



COMENT
ミステリーと法律を組み合わせた内容が面白いです。
ミステリー小説をあまり読んでいませんでしたが、この作品がきっかけで好きになりました。

『原因において自由な物語』
講談社　2021年　五十嵐 律人 /著

小池さん の オススメ

COMENT
小さい頃、ゾロリの作っていた機械をマネして作った思い出があります。
モノ作りが好きなので、作中でそんなシーンが出てくると嬉しくなります。

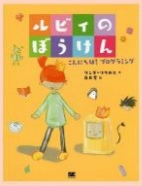
『かいけつゾロリシリーズ』
ポプラ社　1987年～　原 ゆたか /著

図書館員の これ読んで！

チョイ足し

『ネットの高校、日本一になる』
KADOKAWA　2021年　崎谷実穂/著

フィギュアスケートの紀平梨花選手をはじめ、高校生起業家やe-Sports強豪選手など、日本中から才能のある生徒が集まるN高等学校。大きな話題となった開校から5年。快進撃を続けるN高の今を追う。



『ルビィのぼうけん
-こんにちは！プログラミング-』
翔泳社　2016年
リンダ・リウカス/著　鳥居 雪/役

女の子ルビィが、宝石を集める冒険を通じて、プログラミングの基礎概念を知っていく絵本。練習問題と大人向けの解説や用語集も収録。問題の素材はダウンロードできる。切り取り式の「ひらがな・英字」対応表付き。

※この紙面はMARCを使用しています。