「情報」の授業について

情報|第|回

(オリエンテーション)

http://www.johoka.info/

このスライドについて

- 1.「情報」という教科について
- 2. 「情報 I」の授業
- 3. 町田高校での授業
- 4. 授業のルール
- 5. 評価について
- 6. その他

「情報」って・・・・

「情報の授業」=「コンピュータの授業」!?
↓

∧

正解:「コンピュータ等の情報機器を効果的に使い、 情報そのものを色々な角度から学ぶ教科」 ↓

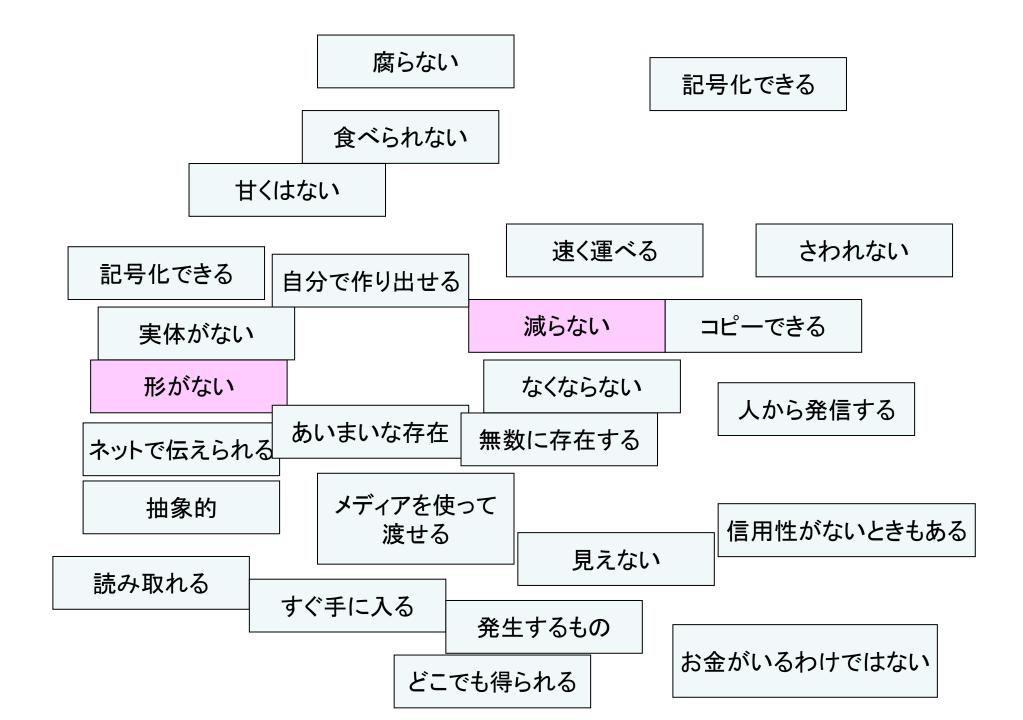
「コンピュータ」は「目的」ではなく「手段」

「情報」って・・

- ・「情報」がなかったら・・・
 - 試験の範囲、お店のセール、電車の遅延、・・・
- ・自分の行動の「元」「意志決定」となるもの
- ・情報がより一層「価値のある」ものへ
 - 情報通信ネットワークの発達
 - 情報格差、情報弱者なんていう言葉も・・
- ・では、「情報そのものが持つ特徴」って、何?

「情報」と「もの(ケーキ)」の違い

「ケーキは・・・ですが、 情報は・・・です。」



情報	もの(ケーキ)
■減らない−いつまでも残り続ける	- 食べたら無くなる
・形がない−人によってとらえ方が変わる−「誤解」が生じる場合がある	・形がある−見えるので誤解が少ない
複製されて伝わる−自動的にどんどん増えていく−どこで複製されたかわからない−複製されたのかもわからない	ケーキそのものが運ばれるー自動的には増えない
瞬時に伝わる特に情報通信ネットワーク上では、 遠隔地でも瞬時に伝わる	- 運ぶのに手間が かかる

ソーシャルメディア

- ・利用者どうしが意見を交換したり、情報共有したりできる「ツール」。
- · 情報機器のパーソナル化により、直接的に個人や組織がつながり、やりとりできる。
- ・SNS上のサービスとして提供されることが多い
 - ショートメッセージ、電子メール、メーリングリスト
 - 電子掲示板
 - チャット
 - ブログ、マイクロブログ
 - 画像、動画共有、オンラインゲーム

ソーシャルメディアの特性

- 1.場所や時間の制約がない(「いつでも、どこでも。」)
 - 「すぐに返事が来ない」のは当たり前。
- 2. 主に文字でのコミュニケーション(表現手段の偏り)
 - 相手に伝わる「情報の量」は実はそれほど多くはない。
- 3. 参加者に一斉に連絡可(同報性・即時性)
 - 一度発信した情報を取り消すことはまず不可能。
- 4. 検索ができ、情報が蓄積される(蓄積性)
 - 悪意のある情報や個人情報も、ずっと留まり続ける。
- 5. 実名ではなくハンドルネームが多い(匿名性)
 - 無責任な書き込みや誹謗中傷、なりすましの可能性。
 - 実はほとんどの場合が「特定」されてしまう。

絶対に守って欲しいこと

- ・他人を傷つける言葉や画像などは、絶対に発信してはいけない
 - 一度発信した情報は取り消せず、あっという間に広がるだけでなく、<u>ずっ</u>と残り半永久的に相手を傷つけ続ける(=永遠の「いじめ」)。
- · SNSでも、実は「閉じた世界」ではない!
 - 何らかのきっかけで、<u>必ず現実社会で表面化します。</u>「自分たちだけ」 は有り得ません。いつ表面化しても恥ずかしくないように。
 - 外部に接続されている以上、<u>ウイルスや不具合、誤操作により、内容が</u> 外部に流出することも!

l なぜ情報について学ぶのか

- ・「情報」を学ぶとは
 - 日常生活や学校生活を豊かにすること
 - 社会的な課題も解決することが可能
 - 情報や情報技術は、現代社会で既になくてはならない存在
- ・問題発見・解決のために
 - 情報や情報技術が持つ科学的な側面を理解し考える
 - ・「形がない」「消えない」「複製が容易」「瞬時に伝わる」
 - ・フェイクニュース、誹謗中傷、ネットいじめ、詐欺
 - ・選択的接触、フィルターバブル、確証バイアス
 - · <u>依存症</u>

|.「情報」という教科(|)

- · 学習指導要領(平成30年告示)
 - 「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」
 - 情報活用能力は、それら学習の基盤となる資質・能力の一つ
 - 教科等横断的な視点に基づき育成
 - 「情報 I」は、その育成の中核を為す教科・科目
 - → あらゆる教科・科目の「基礎・基本」の1つ

1. 「情報」という教科(2)

- ・「主体的に情報を選択・収集・発信できる力」
- ・「社会の一員として、情報社会に参画する上での望ましい態度」
- ・「情報を活用する上での知識や技能の定着と、<u>科学的な見</u>方、考え方」

2. 「情報 I」の授業

教科書P.2 もくじを見てみよう

序章 情報社会に生きるわたしたち

第1章 情報社会の問題解決

第2章 コミュニケーションと情報デザイン

第3章 コンピュータとプログラム

第4章 情報通信ネットワークとデータの活用

2.「情報」の位置づけ

芸術

色彩と表現 コンピュータと音楽

英語

国際理解コミュニケーション

総合的な探究の時間

探究活動

国語

論理的思考力 情報伝達

情報

問題解決・情報社会 情報通信ネットワーク デジタル化・情報デザイン プログラミング シミュレーション データ活用

家庭

消費者教育 身近な疑問

地歴•公民

GIS 法規・モラル

数学

統計・場合の数 グラフ・基数

理科

音·波の性質 科学的思考

3. 町田高校での授業(1)

- (Web「<u>年間授業計画表</u>」参照) 3つの大きな柱
 - ◎科学的な理解を通して情報社会を考える「なぜ、~するべき? どうして、~してはいけない?」
 - ◎問題解決は問題の発見から 「何が『問題』? どうすれば『解決』できる?」
 - ◎情報発信を切り口に 「相手にわかりやすく伝えるには?」

3. 町田高校での授業(2) 自分の頭で考え、 自分の頭で判断し、 自分の言葉で言う。

「わかりません」「同じです」(=思考放棄)はダメ! → 「わからない」なりに、自分の「考え」を言いましょう。 「同じこと」でも、「自分の言葉」で言いましょう。

3. 町田高校での授業(3)

年間計画(1学期)【理論と問題解決の基礎】

第2章

コミュニケーションと情報デザイン: 基礎

第1章 情報社会と問題解決

基礎技能・知識(PCやネットワークの利用とマナー)

3. 町田高校での授業(4)

年間計画(2・3学期)【問題解決の実践と情報社会】

第4章

情報通信ネットワークとデータの活用

第3章

コンピュータとプログラミング

第2章

コミュニケーションと情報デザイン: 実習

1学期の基礎技能と知識・問題解決能力

4. 授業のルール(1)

1. 時間厳守!!

チャイムとともにPC教室で出席をとる。 その時に席についていない者は遅刻 「切り替えと集中」:時間を大切に!

2. 土足厳禁!!

入り口で上履きを脱ぎ、下駄箱へ入れる。 スリッパ等を持参しても良い。

3. 飲食厳禁!!

弁当や飲み物はもちろん、お菓子、ガムなどは一切認めない。 飲み物や弁当などは、カバンの中にしまう。

4. 授業のルール(2)

4. 自ら考え、自ら解決するよう努力する。

集中して授業を聴き、必要だと思えるものは各自で<u>すぐにメモを取る</u>。 忘れても自分で対処できるように。「後で聞けばいい」はダメ! 特に<u>居眠り厳禁!</u>

(「問題解決」を学ぶ教科なので自分自身で解決できるよう頑張ろう!)

- → 情報科での「自主・自律」
- 5. 教科書·副教材を忘れずに持ってくる。 持ち物には必ず名前を!!

5. 評価方法(I)

- ・単元ごとに、
 - 〇知識·技能
 - 〇思考力·判断力·表現力等
 - ○主体的に学習に取り組む態度
 - の3観点について評価する。
- ・学期末には、その途中経過についても加味して評価する。

5. 評価方法(2)

	考査	試験	内 容
1学期	中間	×	課題・レポート・考査
	期末	0	※小テストを行うこともある
2学期	中間	×	課題・実習・レポート・考査
	期末	0	※小テストを行うこともある
3学期	学年末	×	課題・実習・レポートほか

これらの他に、状況に応じて加点・減点要素を含め判断する。

6. その他

- ・PC教室の使い方は、次回以降説明します。
 - 授業は全てPC室で行います。
- ・Classiのグループでお知らせします。
 - マメにチェックしてください。
 - 「見ました」を忘れずに!

7. 次回までの課題

- ClassiNOTEの課題に取り組んでください。
 - 情報 I → 練習 → 生徒向け練習用 に、自由に何か書き込んで!
 - 必ず、説明を「良く読んで」取り組むこと。
- · 教科書pp.10~11「3 学習の前に確認しよう」に取り組む
 - 教科書に直接記入して結構です。
 - 「C」や「D」がついたものは、中学校「技術・家庭」の教科書等で、良く復習しておきましょう。