### 「情報」の授業について

町田高校 情報科

http://www.johoka.info/

入口の掲示を良く読んで、 的確に行動すること。



### このスライドについて

- 1. 「情報」という教科について
- 2. 「情報の科学」の授業
- 3. 町田高校の授業
- 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
  - 情報格差、情報弱者なんていう言葉も・・

### 急速な社会変化

- AI(人工知能)の急速な発展と普及
  - 今まで
    - ・飛行機の自動操縦(オートパイロット)
    - チェス・将棋でAIが人間に勝つ
  - 現在
    - ・自動車(高速道路)の自動運転
    - ・囲碁でAIが人間に勝つ
  - これから(技術的特異点: 2045年)
    - ・感情(のようなもの)を持つアンドロイドの実用化
    - 社会に必要とされる職業が劇的に変化する

# 1. 「情報」という教科(1)

- ・「豊かな人間性や社会性、国際社会に生きる日本人としての自覚」
- 「自ら学び、自ら考える力」
- ・「基礎・基本の確実な定着」

. . .

# →「生きる力」

特に、問題発見・解決能力

-思考力-判断力-表現力

# 1. 「情報」という教科(3)

- 「主体的に情報を<u>選択・収集・発信</u>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、 科学的な見方、考え方」

### 2. 「情報の科学」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 コンピュータによる情報の処理と表現 第2章 ネットワークがつなぐコミュニケーション 第3章 情報システムが支える社会 アカデミックスキルズ 第4章 問題の解決と処理手順の自動化 第5章 モデルと問題解決 第6章 情報通信ネットワークと問題解決

### 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

総合的な学習の時間

探究活動

### 国語

論理的思考力 情報伝達

#### 情報

問題解決 情報通信ネットワーク ディジタル化・論理回路 モデル化・シミュレーション プログラミング 情報社会

### 家庭

消費者教育 身近<u>な疑問</u>

#### 地歷•公民

調査・発表を 採り入れた学習

#### 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

- ◎<u>科学的な理解</u>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<u>問題の発見</u>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. 本校での授業(2)

自分の頭で考え、自分の頭で判断する

### 3. 本校での授業(3)

年間計画(1学期)【情報社会と問題解決の基礎】

メディアと コミュニケーション ネットワークの しくみ

情報社会 情報セキュリティ アカデミック スキルズ

基礎技術・知識(PCやネットワークの利用とマナー)

### 3. 本校での授業(4)

年間計画(2学期)【問題解決の科学的な実践】

統計的 分析

モデル化と シミュレーション コンピュータ による 情報の処理 情報の 蓄積と 管理

1学期の基礎技術と知識

### 3. 本校での授業(4)

年間計画(3学期)【探究基礎とプログラミング】

問題解決と情報発信<br/>
②情報デザイン<br/>
②アンケート実習

◎アルゴリズムとプログラム

2学期での科学的な実践

1学期での基礎知識と問題解決



# 「総合的な学習の時間」との連携

情報での成果をもとに、探究活動を進めます。 (主な予定)

1年10月~課題探究(全10回)

2年 4月 探究委員会を組織

5月 グループ、テーマ決め

7月 フィールドワーク

11月 発表(ポスターセッション:全員)

1月 論文、体験集の作成(全員)



### 4. 授業のルール(1)

- 1. 時間厳守!! チャイムとともに出席をとる。 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。(守れない者は出入禁止)

### 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すぐにメモを取る。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! 特に居眠り厳禁!

(「問題解決」を学ぶ教科なので自分で解決しよう)

- → 情報科での「自主・自律」
- 5. 教科書・副教材(2冊)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(1)

• 単元ごとに、

意欲•関心•態度

思考•判断•表現

技能

知識•理解

の4観点に加え、班学習、相互評価等を加味して調整を行った上で総合的に評価する。

### 5. 評価方法(2)

	考査	試験	内容
1学期	中間	×	実習・レポート・考査(200点)
	期末	0	※小テストを行うこともある
2学期	中間	×	実習・レポート・考査(200点)
	期末	0	※小テストを行うこともある
3学期	学年末	×	実習・レポートほか(100点)

これらの他に、加点・減点要素を含めて総合的に判断する。

### 6. その他

- ・ PCの利用方法や、開放等については、次回 以降の授業に説明します。
- 1人ひとりにユーザー名とパスワードを配布しますので、「Classi」というネット環境でのツールが利用できるようになります。(次回以降に順次授業で扱います)
- 特に指示がなければ、すべてPC室で授業を 行います。

### 次回以降の授業では

- · 認証技術(教科書P.73)を扱います。
- 教科書(特に、「パスワードの作り方の例」)を よく読んで、自分の「パスワード」を考えてお いてください。