

情報 I ガイダンス

1年間とその後の学びについて

この時間の目標

- 情報科の目標と学習内容
- S: 情報科の目標と学習内容が理解でき、積極的に取り組もうと思った
- A: 情報科の目標と学習内容が理解できた
- B: 情報科の目標が理解できた
- C: 情報科の目標が理解できなかった

情報 I の目標

情報 I の目標(文部科学省)

- 情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、
- 情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動を通して、
- 問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用し、
- 情報社会に主体的に参画するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

情報 I の目標(文部科学省)

1. 効果的なコミュニケーションの実現, コンピュータやデータの活用について理解を深め技能を習得するとともに, 情報社会と人との関わりについて理解を深めるようにする。
2. 様々な事象を情報とその結び付きとして捉え, 問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用する力を養う。
3. 情報と情報技術を適切に活用するとともに, 情報社会に主体的に参画する態度を養う。

情報 I の目標

- まとめると

- 情報技術を活用して問題の発見・解決を行う学習活動
- 効果的なコミュニケーションの実現, コンピュータやデータの活用について理解を深め技能を習得
- 情報社会と人との関わりについて理解
- 情報と情報技術を適切かつ効果的に活用
- 情報社会に主体的に参画する態度

目標の達成のために

- コンピュータを活用
 - パソコン室/SurfaceGo3/スマートフォン
- 問題解決を軸にした授業
 - 実際に使って学びを深める
 - コミュニケーション必須
- コンピュータの仕組みを理解
 - 知識は必要
- 主体的に情報社会へ参画
 - 楽しく積極的に使っていく

情報 I が注目されている

- 大学入学共通テストで出題されることが決定
 - サンプル問題・検討用イメージだけ
- 情報の先生が全国的に不足

- 正しい情報の授業はできる
- 共通テストの受験対策になるかわからない

受験に向けて

- 情報Ⅰは1年の時だけ学ぶ
 - 2年になったら情報の時間は無い
 - 3年になると情報Ⅱが選択できる
- 「情報の力」をキープするには
 - 身近な機器に興味を持ちどうなっているか考える
 - 問題解決にコンピューターを活用する
 - スマホでできてもあえてパソコンを使う
 - オンラインテスト・オンライン夏季講習などを検討中

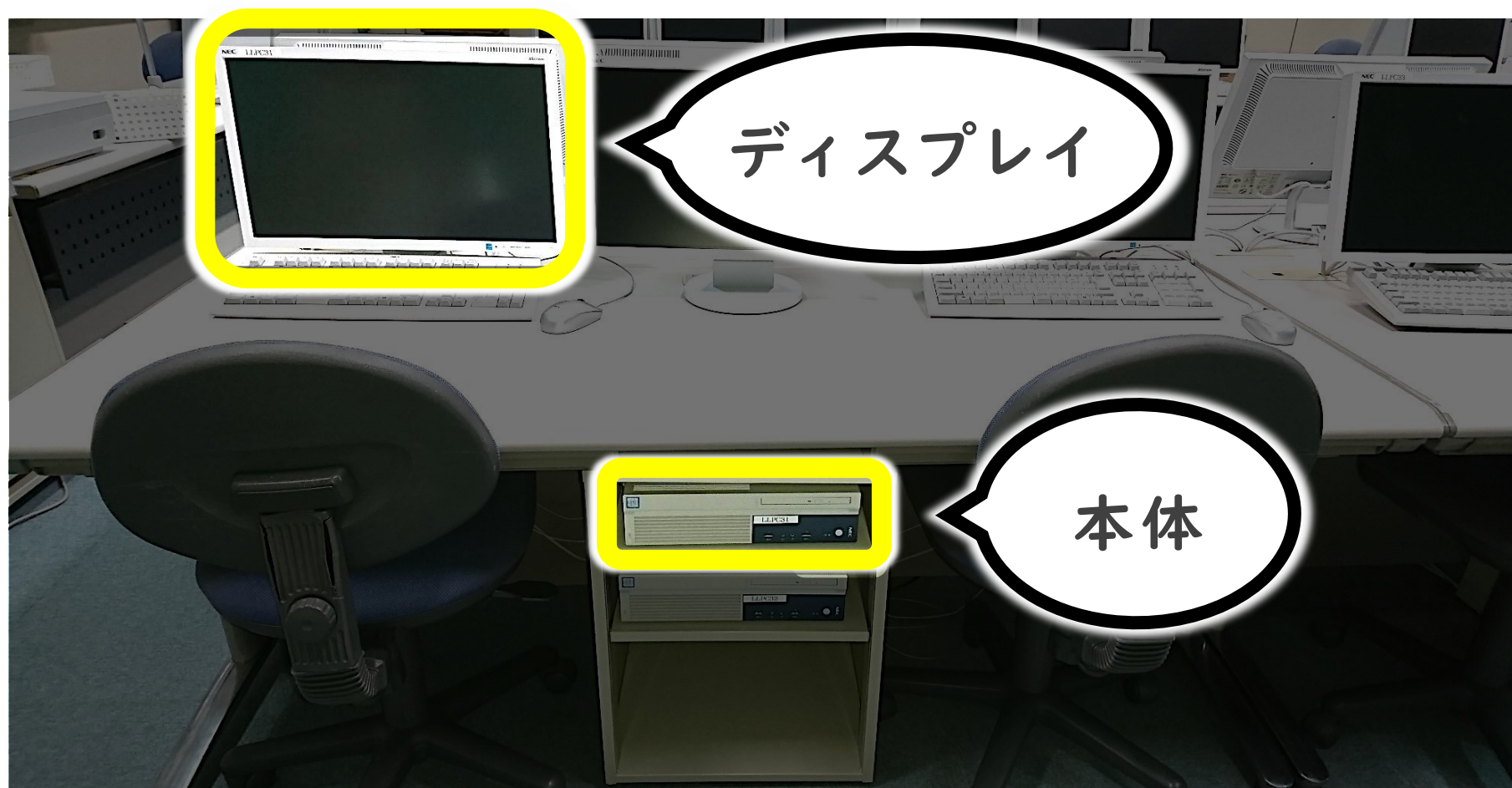
パソコン室の使い方

パソコン室の使い方

- できれば手を洗ってくる
- 靴をぬいで上がる
 - 素足不可
- 消しゴムかすは放置しない

使用前・使用後の状態

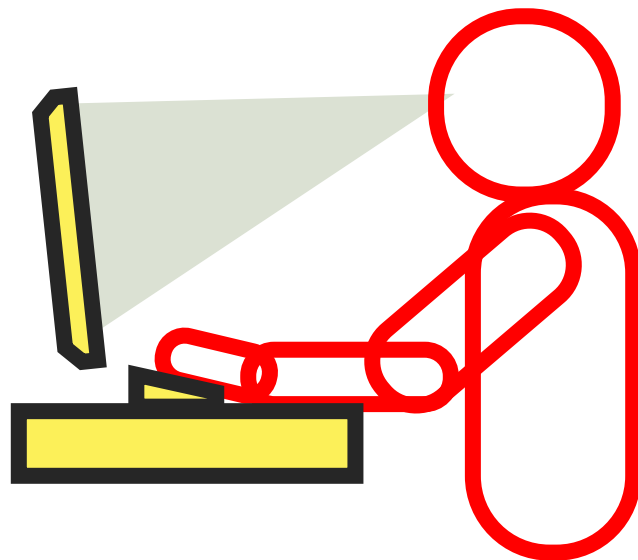
- 画面が消えているときは本体の電源を入れる



姿勢

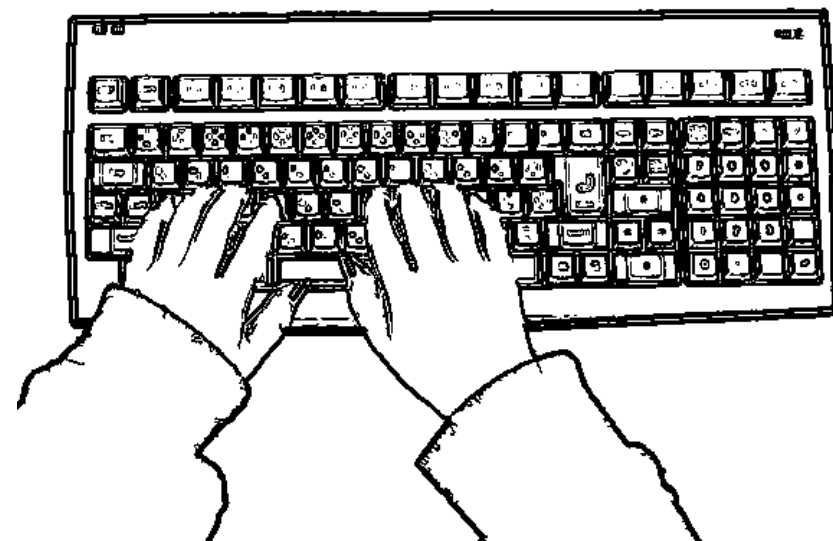
- 肘がテーブルの高さになるように いすを上げる
- 背筋を伸ばしていすにかける
- 見下ろす角度でディスプレイを見る

- 授業中は この姿勢



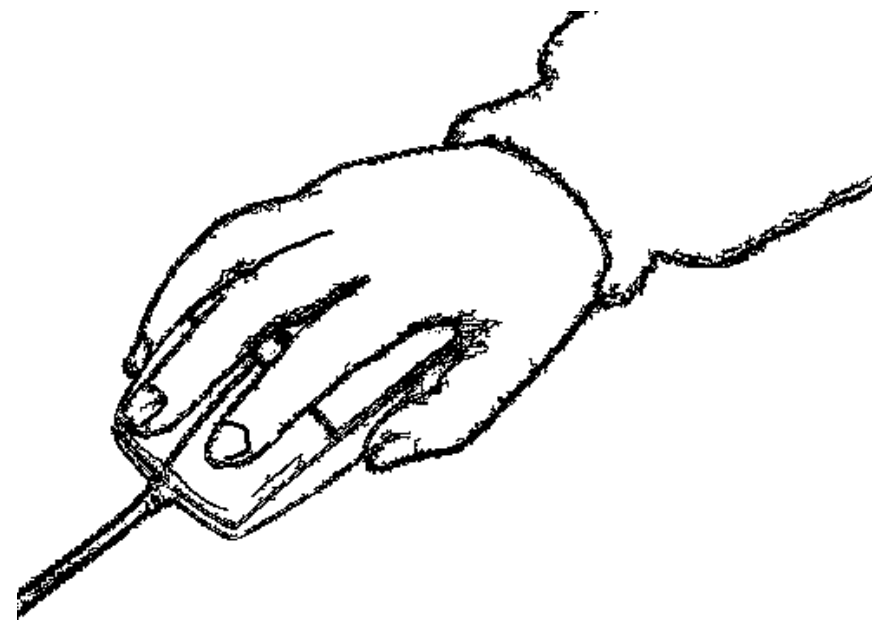
キーボードの使い方

- キーボードは体の正面に
- FとJのキーに人差し指をおく
- 親指はスペースキーの上に置く



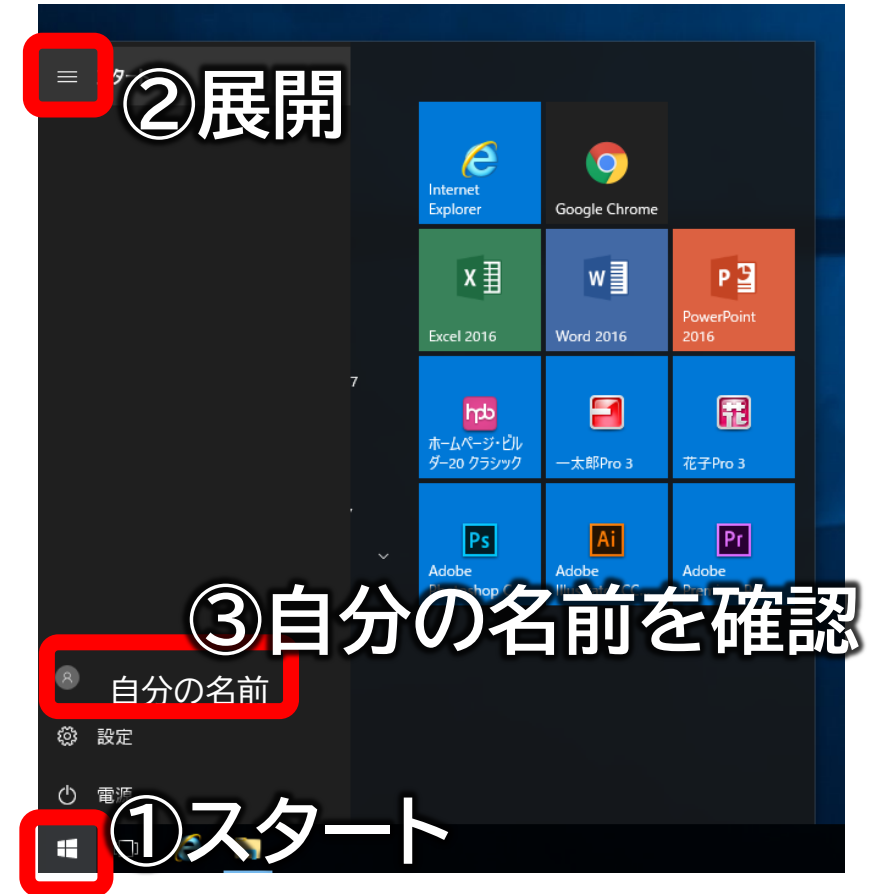
マウスの使い方

- マウスは右手で持つ(左利きの人)
- 親指と薬指ではさむように持つ
- 人差し指と中指をボタンの上に置く



サインイン

- ユーザー名
 - 学生番号(学生証に書いてある)
 - この後画面に出します
- パスワード
 -
- サインインできたら確認→



授業について

授業について

- パソコン室で授業
 - チャイム前に着席
 - 講義と実習
 - インタラクティブな(対話的な、双方向の)授業にしたい
- ノートについて
 - PDFにペンでメモ がおすすめ

教材



問題集
東京書籍

「ニューステップアップ情報Ⅰ」



教科書

東京書籍「新編情報Ⅰ」



副教材

日経BP

「情報最新トピック集2022」

その他

- スマスク端末 (SurfaceGo3)
 - 授業内で活用します



授業の進め方

- 教科書の順に進みます
- 教科書は事前に読んである前提で授業が進む

- (1) 情報社会の問題解決
 - (ア) 問題を発見・解決する方法
 - (イ) 法・情報セキュリティ・情報モラル
 - (ウ) 情報技術と情報社会
- (2) コミュニケーションと情報デザイン
 - (ア) メディアとコミュニケーション
 - (イ) 情報デザインと役割
 - (ウ) コミュニケーションと情報デザイン
- (3) コンピュータとプログラミング
 - (ア) コンピュータのしくみと処理
 - (イ) アルゴリズムとプログラム
 - (ウ) モデル化とシミュレーション
- (4) 情報通信ネットワークとデータの活用
 - (ア) ネットワークのしくみと構成要素
 - (イ) データベースの仕組みと活用
 - (ウ) データの収集と傾向の可視化

評価について

- 定期考査(年3回)
- 提出物(毎時間の授業の振り返りを含む)
- 相互評価
- 実技テスト
- 授業中の取り組む姿勢
- ルーブリック
- 出席状況

NGワード

- これでいいですか？
 - いいと思ったらやってみましょう
 - うまくいかない/失敗してから聞いて下さい

- 暗記しますか？/覚えた方がいいですか？
 - 自分で決めて下さい
 - 暗記科目ではありません
 - でも覚えてないと解けない問題もあります

終了

授業の振り返り

- Classiアンケートに回答
[22情報 I 1学期 第1回 授業の振り返り]
- 終わらない人は[回答を一時保存]して
本日中に送信すること
- 次回は「情報とメディアの特性」
 - 教科書P6～P7が読んである前提で授業が進みます