

情報 I ガイダンス

第1回
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

「情報」を
上手に使う

目標の達成のために

- コンピュータを活用
 - パソコン室/Surface Laptop Go 2/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
 - 参考書・問題集の不足
- 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

3年間の学習プロセス

- 1年
 - 体験と考えることを重視した授業
 - 学んだことを活用する授業
 - 知識事項は忘れる/体験は身につく
- 2年
 - 探究学習・他教科等で情報の学びを活用
- 3年
 - 知識事項の再取得/体験の呼び起こし
 - 選択科目「情報Ⅱ」
 - 講習会・補習など

情報は授業以外でも活用しよう

- 他教科で活用する
 - 探究で情報の学びが活用できる
 - 数学などの教科と連携する予定
- 日々の生活に活用する
 - ここでコンピュータ使ったらどうなるかな？
 - ここで情報の考え方が活かせないかな？
- 学びが力になり定着する

授業について

授業について

- 5月中旬まで教室で授業
 - Surfaceを起動・サインイン
 - 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
- サポートサイトにスライド
 - <http://hs-joho.net/23j1/>
- ノートについて

教材

学籍番号
書いておこう



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2023」

Surface Laptop Go 2

- 授業必携
 - 情報の「筆記用具」
 - 充電を忘れずに
- 情報 I サポートサイトをブックマーク
 - <https://hs-joho.net/23j1/>
- Classi/Teamsも活用



授業の進め方

- 教科書の順に進みます
- 教科書の予習が必須
 - 2～4ページ先まで読んでおくこと

(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

学び方について

- 予習
 - 教科書を読む/わからないこと・疑問点を探す
 - 知識はここで得る
- 授業
 - 講義: 簡単なまとめ/重要語句
 - 実習: 知識を利用する実習
 - 使い方を身につける
- 授業の振り返り
 - 何を学んだか再認識/さらなる思考

授業中に
学びを深める

授業の振り返り-開いてみよう

1. Classiを開く
 2. アンケートを開く
 3. [23情報 I 1学期第1回 授業の振り返り]を開く
- 回答しながら授業を受けてもよい

授業の振り返り-ポイント

- 学んだことを呼び起こして定着を図る
- 3つのキーワード
 - キーワード=単語(文は書かない)
 - あえて3つに絞る(少なくとも3つ・多くても3つ)
- 感想や気づき
 - 必ず入力して投稿する
 - 評価の対象(主体的に学習に取り組む態度)
- 授業実施日に投稿(=提出)

授業の振り返り-感想や気づき

- 学んだことと他の学びを結びつける
 - 自分の経験と...
 - 他教科で学んだことと...
- よい気づきは公開して共有
 - 個人情報情報は切り離す / 評価はプラス
- 質問があれば書く
 - 質問と回答も公開

評価について

- 知識・技能
 - 定期考査
 - 実技テスト
- 思考・判断・表現
 - 定期考査
 - 作品の相互評価
 - ルーブリック
- 主体的に学習に取り組む態度
 - 授業の振り返り(毎回提出)
 - 提出物

一つでもCがあると
5段階で3以下になる

授業中の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

技術で学んだことを振り返ろう

技術の時間に学んだこと

- 巻頭ページ[中学校の振り返り]を開く
- 技術の時間で学んだことを確認
 - 理解できていること
 - やっていないこと
 - 難しかったこと
 - 面白かったこと
- 隣の人と共有