

タイトル	高等学校教育に根ざした 21 世紀を育む教科情報の在り方
発表者	東京工業大学大学院 教育工学開発センター 教授 赤堀 侃司
<p>【主な発表内容】 10 : 58 ~</p> <p>[会場の様子]</p> <p>神奈川総合高校の多目的ホールにおいて、関東都県の先生方が熱心に聞き入っていた。</p> <p>[主な発表内容]</p> <p>教科「情報」の役割とこれからの教育</p> <p>講演の目的は2つ</p> <ul style="list-style-type: none">・教科情報の役割・これからの課題 <p>1. 道具を使う</p> <p>道具を使うことが難しくなった → 道具と会話しているため</p> <p>例) インターホン・風呂の給湯など</p> <p>しゅくみを理解しないと使用できないものが増えている。</p> <p>ボタンを通して、意図＝情報のやりとりとしている。</p> <p>リテラシーが必要になってきた。</p> <p>人はIT機器と対話している</p> <p>情報機器を介在して自分の意思を伝達している。</p> <p>読み・書き・そろばん、同様に生活に根ざす能力になってきている。</p> <p>デザイナーモデル</p> <p>道具を使うスキル</p> <p>課題を分割する能力 → 他教科にはなかった</p> <p>コピー機による実験</p> <p>これまでの教科と教科「情報」のちがいは → デザイン・設計、どうしたらいいか＝問題解決</p> <p>2. 課題ベース</p> <p>いままでの教科は「知識」が先、教科「情報」は「課題」が先</p> <p>学生のデザインでHP作り</p> <p>→ デザイン能力を生かす。わかりやすく、印象深くするには「どうしたらいいか？」</p> <p>個人のアイディア で 問題解決</p>	

学生のポテンシャルを伸ばし、現実社会で評価させる ← 情報を積極的に発信

3. 見通しを持つ

見通し → 全体を見る → デザインが重要

HPのデザイン、プレゼンのデザイン

4. 協同学習

世の中の仕事は共同研究

東工大、総合演習の事例

グループはいろいろな考えがでる。

メディア特性を理解。

相互評価 → 自分たちのアイデアが評価される、コミュニケーション

順位発表

総合演習に情報活用が含まれている。 → 生徒は一生懸命「考える」。

情報の受け手から、情報の「発信者」へ

評価、グループ内で評価させる。例 3人グループならば他の2人に評価させる。

5. 現実課題

現実の世界から学ぶ。

現実世界に適用する。

現実世界と教科書を結びつける → 感動

これからの教育

1. 情報モラル

価値観の違い → 影の部分へ

学校：閉じられたところ → インターネットで社会という情報へアクセス（多様な価値観）

情報化社会はあともどりできない。

2. 自己調整

これからの社会で求められる能力

教科「情報」はこれまでの教科にない特徴を持つ。知識を扱う知識。

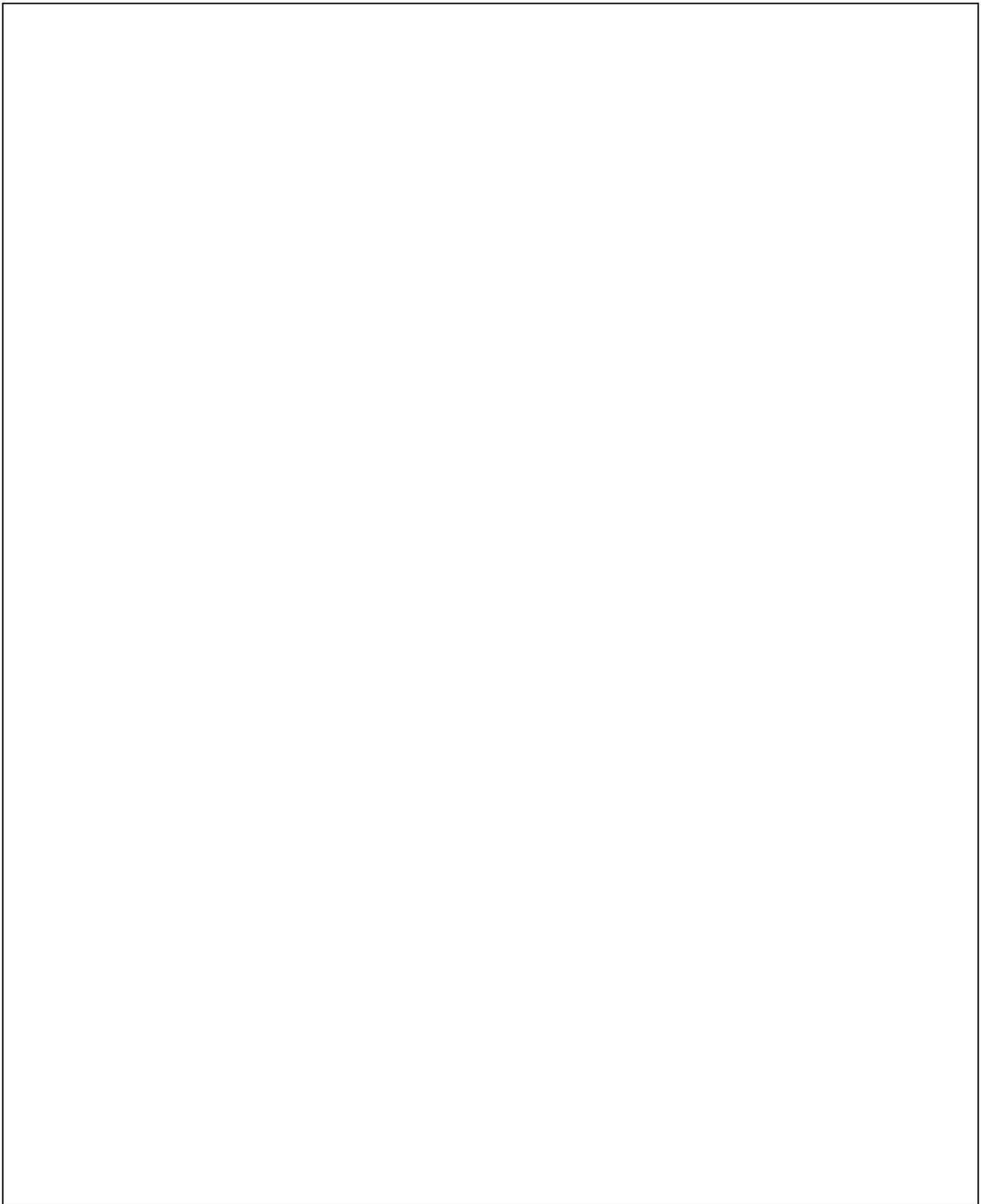
「わかる授業」だけではなく「自分でわかる」授業へ

教科「情報」はきわめて重要な授業

～ 11 : 55

[質疑応答]

特になし



WEB への資料公開許諾	許可 不許可	記録者氏名	相澤 学 (横浜国際女学院翠陵高校)
--------------	-------------------	-------	--------------------