

情報科教育法b

第3回

2020/8/31

1

スケジュール with コロナ

授業回数	Date		内容
1	8/29	Web	カイダンス、様々な模擬授業を見る
2	8/29	Web	情報I～情報社会と問題解決
3	8/31	Web	情報I～コミュニケーションと情報デザイン
4	8/31	Web	情報I～コンピュータとプログラミング
5	9/4	Web	情報I～情報通信ネットワークの活用
6	9/4	Web	情報II
7	9/4	Web	アクティブラーニングとチーム・ティーチングについて
8	9/7	11/22	チーム・ティーチングの模擬授業
9	9/7	11/29	指導案作成
10	9/10	12/6	模擬授業(☆)
11	9/10	12/13	模擬授業+指導案作成
12	9/11	12/20	模擬授業
13	9/11	1/10	模擬授業
14	9/11	1/17	模擬授業&総括

本日の内容

• 前回の演習の情報 I (1) 情報社会と問題解決について、以下の項目から授業開始時にどのように授業を展開するか、まとめ1~2分程度で発表せよ(授業の掴み)

- 情報の特性
 - 課題発見/解決のプロセス
 - サイバー犯罪
 - 知的財産権
 - 個人情報
 - 情報モラル
 - SNSのメリットデメリット
 - 情報技術の発展
- 情報 I 「コミュニケーションと情報デザイン」について

2020/8/29

3

高等学校の情報教育について

情報 I

- (1) 情報社会の問題解決
- (2) 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
- (4) 情報通信ネットワークとデータの活用

情報 II

- (1) 情報社会の進展と情報技術
- (2) コミュニケーションとコンテンツ
- (3) 情報とデータサイエンス
- (4) 情報システムとプログラミング
- (5) 情報と情報技術を活用した問題の発見・解決の探究

2020/8/29

4

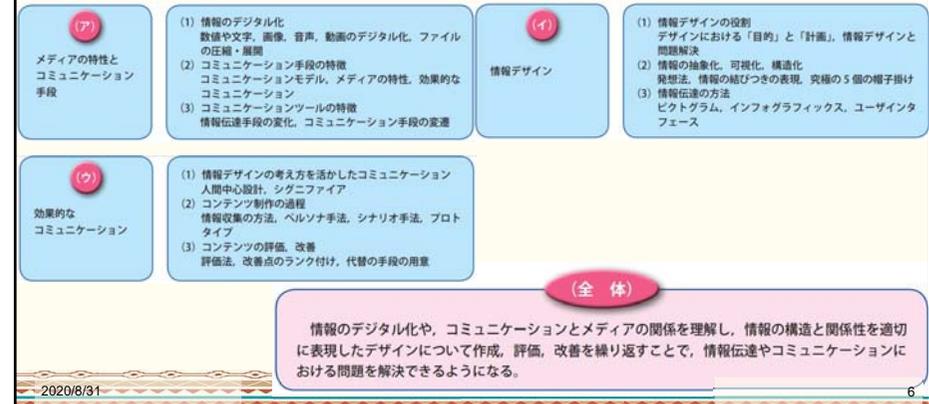
2. コミュニケーションと情報デザイン

- 目的や状況に応じて受け手に分かりやすく情報を伝える活動を通じて、
 - 情報の科学的な見方・考え方を働かせ
 - メディアの特性やコミュニケーション手段の特徴について科学的に理解
 - 効果的なコミュニケーションを行うための情報デザインの考え方や方法を理解し、コンテンツを表現し、評価し改善する力

2020/8/31

5

2. コミュニケーションと情報デザイン



2020/8/31

6

コミュニケーションと情報デザイン

1. デジタル化
2. コミュニケーション
3. メディアとコミュニケーション, そのツール
4. 情報をデザインする意味
5. デザインの進め方

2020/8/31

7

デジタル化

- アナログとデジタルの違い
 - テキスト, 画像, 音声, 動画など
- 情報化するメリット/デメリット
 - 検索が容易
 - 省スペース
 - 劣化がない



2020/8/31

8

コミュニケーション

- コミュニケーションとは何か
 - 送り手と受け手
 - 何を、何で伝えるのか



• コミュニケーションモデル

- 対人コミュニケーション: 個人同士
- 集団コミュニケーション: 小集団レベル
- マスコミュニケーション: 不特定多数

2020/8/31

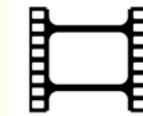
9

メディアとコミュニケーション, そのツール

- 情報をどのように伝えるか
 - 画像, テキスト, 音声, 映像



• アプリケーション

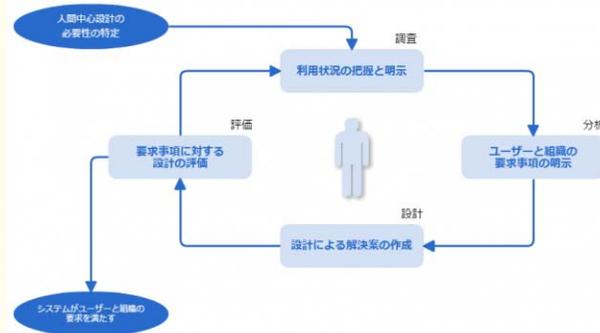


2020/8/31

10

情報をデザインする意味

- デザインとは何か
- 情報デザイン
- 人間中心設計



2020/8/31

11

デザインの進め方

- デザインにおけるPDCA
- デザインにおける5W1H



2020/8/31

12

演習

- 情報 I (2) コミュニケーションと情報デザインについて、大学内におけるデザイン(ピクトグラム)を1つ考え発表せよ
- ピクトグラムなので、以下の条件を満たすこと
 - 色は2色まで
 - 文字は入れない

課題

1. 文字メディア, 画像メディア, 音メディアそれぞれのメリットとデメリットを調査せよ
 2. 大学のHPの調査し, 悪い部分を調査し, どのように改善したらよいか考えよ
- 提出: Googleフォーム
 - 授業の前日21時まで