

### 学習指導と学習評価の工夫・改善点の概要

問題の発見・解決する方法を身に付けるために、得られた情報や自らの思考の可視化に着目し、実習やグループ活動を活用しながら図解の方法について学ぶ。

### 評価規準

- ブレインストーミングやマインドマップを利用して、思考プロセスを明示化し問題解決に役立てる。グループでのフィードバックをもとに、これを受け入れ改善。

### 主体的・対話的で深い学び，探究的な学び，個別最適な学び，協働的な学び

情報とメディア

情報の検索と活用

問題解決のツール

情報セキュリティの重要性

#### ■ブレインストーミングをしてみよう

【課題1】「クリップを用いてどんなことができるか」

- アイデアをたくさん出してみよう（批判厳禁・自由奔放・質より量・結合改善）

【課題2】「空飛ぶ車が開発されたら」

- グループで意見を共有しよう

#### ■マインドマップを書いてみよう

【課題3】「マインドマップで自己紹介」

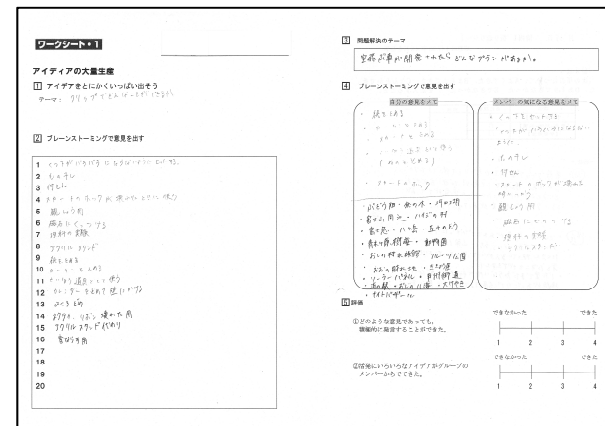
- マインドマップを使って自己紹介を書いてみよう
- グループ内で自己紹介をしよう

#### ■可視化について考えよう

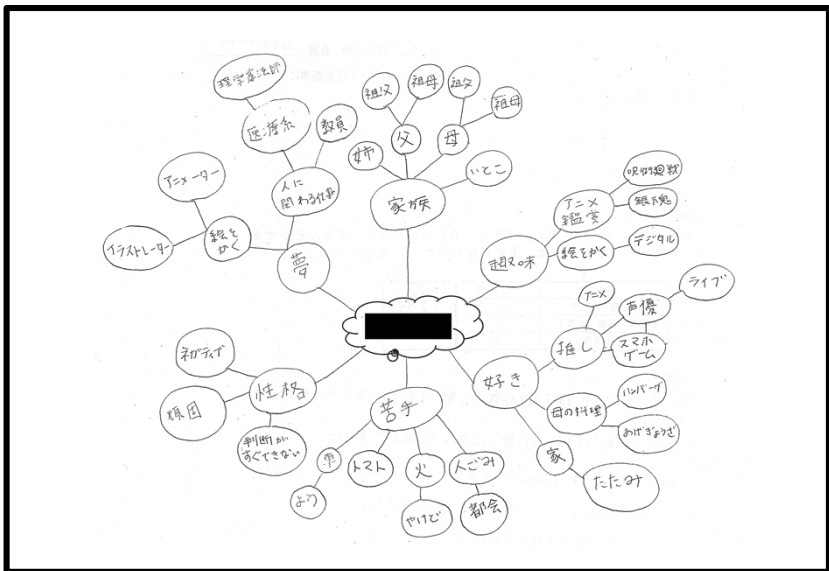
【課題4】「本時の活動の振り返り」

- グループでの意見の共有ができたか
- 思考の可視化の意義について考えを深めたか

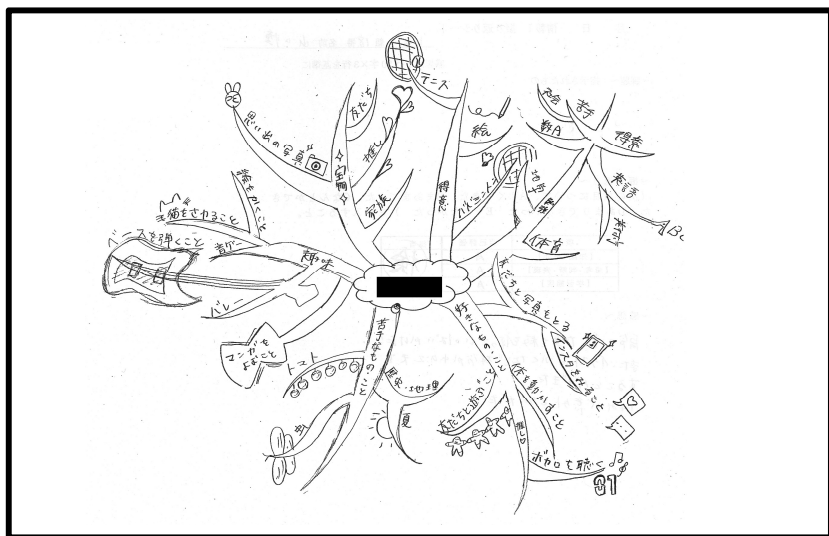
#### ●教材：ワークシート



【図①】



【図②】



## ○活動の評価について

### ブレインストーミングに関する評価

- ブレインストーミングでの意見数
- グループ活動での態度
- 自己評価①：積極的に発言することができた（4段階）
- 自己評価②：グループ活動の活発さ（4段階）

### マインドマップに関する評価

- 自己評価：振り返りと感想（自らの思考に言及）
- マインドマップの評価例

思考技能	内容的な見取り	A	B	C	助言
想起する	対象に関わる自らの経験や知識について、詳しく正確に思い起こして記述している	対象に関わる自らの経験や知識を要素として必要十分な数だけ列挙している	対象に関わる自らの経験や知識を要素として概ね書き題している	自らの経験や知識を要素として書き出せない、あるいは書き出した要素に漏れがある	要素の例、あるいは漏れている要素を一つ指摘し、他についても考えるよう助言する
区別する	複数の要素の概念の違いに気づき、正確に差別化している	記述する文字の大きさや色、囲む形などの要素の形状を、明確な規則に従って適切に使っている	記述する文字の大きさや色、囲む形などの要素の形状を、概ね使い分けしている	要素の形状が全て同じ、あるいは使い分けに規則性がない	区別の例をひとつあげ、要素の形状に変化をつけるよう助言する

マインドマップだけでなく、情報Ⅰでは図解を作成する機会がある。これらを「思考・判断・表現」観点で定性的に評価する試みとしてルーブリックを制作したものである。

## 山梨県

- 問題解決の方法について、丁寧に扱っている。ブレインストーミングやマインドマップなど生徒が自らの思考の方法について授業の中で振り返ったり、教員がアドバイスできたりする点で、教科情報のベースとなる部分でもある。これらを PC 端末上で行うようなこともできると、さらに効率的になると考える。