

〈授業デザイン構想例 12〉



## 高等学校 情報科 情報Ⅰ 単元名「情報デザインとコンテンツ制作」

### 教科（共通教科情報科）としての特性

情報に関する科学的な見方・考え方を重視するとともに、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ための知識及び技能を身に付け、実際に活用する力を養うとともに、情報社会に主体的に参画する態度を養うことを目指す。【高等学校学習指導要領 第10節 情報 P190】

### 本教科で育成を目指す資質・能力

本教科の特性を踏まえ、資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) 情報と情報技術及びこれらを活用して問題を発見・解決する方法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の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。

【高等学校学習指導要領 第10節 情報 P190】

### 本教科で働かせる見方・考え方

共通教科情報科では「情報に関する科学的な見方・考え方」を重視している。「情報に関する科学的な見方・考え方」については、「事象を情報とその結び付きとして捉え、情報技術の適切かつ効果的な活用（プログラミング、モデル化とシミュレーションを行ったり情報デザインを適用したりすること等）により、新たな情報に再構成すること」と整理されている。

【高等学校学習指導要領解説 情報編 P7】

#### 視点1

### 各教科等と「持続可能な社会(の創り手)」との関連

学習指導要領において学習の基盤の一つとされる情報活用能力は、現代の情報社会及び我が国が目指すべき未来社会の姿である「Society5.0」において必須となる素養であり、情報科ではこの情報活用能力を確実に身に付させることを目標としている。そのために、具体的な問題の発見・解決を行う学習活動を通して、情報と情報技術を活用するための知識と技能を身に付け、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用するための力を養い、情報社会に主体的に参画する態度を育成する。

#### 視点2

### 授業における個別最適な学びと協働的な学びを一体的に捉えた学習活動

<p><b>指導の個別化</b> 授業の課題において、教科書やインターネット検索、動画視聴など、学びやすい教材や方法を選んで取り組む。 1人で学んだり、ペアやグループで学んだりするなど、学びやすい方法で学習する。</p>	<p><b>学習の個性化</b> 調べてまとめたり、作品を制作したりする学習において、自分の興味・関心を基にテーマを選択する。 授業で学んだ知識を活用しながら、興味・関心に基づく探究的な学習を行う。</p>	<p><b>協働的な学び</b> Web ページ制作、動画制作などの実習においてグループでの作品制作等を行う。 プログラミングなどの授業で難易度の高い課題に取り組む際、ペアやグループで協働しながら学習を行う。</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 視点3

### 個別最適な学びと協働的な学びの学習活動に応じたICTの活用

- ・授業の流れや課題、評価等についてICTを活用して事前に提示して生徒と共有する。
- ・デジタルノートアプリやプレゼンテーションソフト等を活用して授業用ノートやプリント教材をデジタル化する。
- ・用語等をインターネット検索で調べたり、授業に関連した動画を視聴したりする。
- ・調べたこと等をまとめて発表する場面でプレゼンテーションソフトを活用する。

## 視点4

## 個別最適な学びと協働的な学びを一体的に位置付けた授業デザインの構想








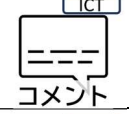









学習指導要領を基にして授業デザイン（単元、題材、教材）を構想するにあたってのポイント

情報科の見方・考え方の「情報技術の適切かつ効果的な活用」に関する「情報デザインの適用」をテーマとした全 13 時間の単元を構想した。単元前半では後半のコンテンツ制作の基礎となる「情報デザインの理解」「コンテンツ制作の基礎」に関する知識・技能の習得を目的とした授業を行う。その際、生徒が自分に合った学び方が選択できるように、教科書やインターネット検索、動画等も活用しながら指導の個別化を意識した授業を行う。

単元後半では「オリジナルコンテンツ制作」を行う。その際、生徒が自分の興味・関心に基づいたテーマでオリジナルコンテンツ制作に取り組めるようにし、学習の個性化を意識した授業を行う。また、グループでの作品制作や相互評価等の協働的な学びを通して、深い学びにつなげるようにする。

以下の授業デザイン例では、本単元の第3時「ピクトグラムを作成」を取り上げている。

### 単元名：1 学年「情報デザインとコンテンツ制作」 13 時間扱い

流れ	本時の流れ（第3時／13時間）	指導の個別化	学習の個性化	協働的な学び	ICTの活用
導入	1 学習課題と目標を確認する。 (1)学習用端末にログインし、本時の目標及び流れ、学習課題等を確認する。				
	(2)ピクトグラムの特徴や役割についての説明を聞き、文字だけの場合や図で示した場合の例などから考える。				
展開	2 ピクトグラムの案を考える。 (1)情報デザインを意識し、教科書やインターネット等を参考にピクトグラムの案を考える。				
	(2)隣同士や友人同士で話し合い、お互いの考えを参考にしながら作成するピクトグラムの案を決定する。				
	3 ピクトグラムを作成する。 (1)決定した案を基に PowerPoint を使ってピクトグラムを作成する。				
	(2)ピクトグラムの作成の意図などをピクトグラム作品と同じファイルと一緒にまとめて、Teams に保存する。				
まとめ	(3)提出されたピクトグラムについて、Forms を活用してクラス全体で相互評価を行う。				
	(4)ピクトグラムの相互評価を各自で確認して、相互評価を基に作品の改善を行い、再提出する。				
まとめ	4 本時のまとめと振り返りをする。 (1)ピクトグラムを作成することで分かった事をまとめる。				
	(2)本時の学習を各自で振り返り、次時につなげる。	