

「主体的に学習に取り組む態度」の評価方法について

愛媛県立松山西中等教育学校
濱岡 周作

1 はじめに

今年度から平成30年度告示の高等学校学習指導要領が実施され、情報科においても、新科目「情報Ⅰ」が設けられ、今年度多くの高校1年生が履修している。「情報Ⅰ」を指導するにあたり、本校で不安に感じていたのが「プログラミング」や共通テストへの対応、そして「主体的な学習に取り組む態度」の評価をどのように行うかについてであった。この不安を解消すべく、EdTech導入補助金でLife is Tech! Lessonを導入し、教科書の内容と共に「主体的に学習に取り組む態度」の評価に活用した実践を報告させていただく。なお、本校では「情報Ⅰ」の授業を4年次（高校1年生）に行い、教科書は東京書籍「情報Ⅰ Step Forward!」を使用している。

2 概要

(1) 知的財産についての問題を考える。

知的財産の内容について1時間の講義を行った後、Life is Tech! Lesson 内にあったワークシートを用いて、知的財産に関する調べ学習を行った。ワークシートには知的財産に関する問題が①にあるように4問掲載されている。この調べ学習を1時間で完結させるため、4人組で1つの班を作り、協力してプリントを完結させることにした。まず10分間で班員がどの問題について調査するかを決め、各人割り当てられた1問について一人1台タブレット端末を用いて調査した。その後15分間各人が調べたことを班で共有するとともに、他者が疑問に感じたことについて追加で調査するなどして、それを持ち寄って班としての解答とさせた。班で意見がまとまらない問題については、各個人の解答でも可とした。次の5分で各個人がロイロノートのアンケートにセーフ、アウトのみ入力した。残り10分で解答、5分で感想等記入して終了した。

① 某インフルエンサーは切り抜き動画の投稿を承認しています。切り抜き動画を自分で編集し某インフルエンサーから許可を取ってからYouTubeにアップロードし、広告収入を得る行為は...

SAFE? OUT? とその理由
SAFE 1. 許可を取った動画の切り抜きは著作権侵害の可能性が低い。
2. 著作権侵害は著作権者の権利を侵害する。
3. 著作権侵害は著作権者の権利を侵害する。

誰が困るのか?
切り抜き動画を投稿したインフルエンサー、著作権者、動画の視聴者、広告収入を得るインフルエンサー。

どんなことが起きると困るのか?
切り抜き動画を投稿したインフルエンサー、著作権者、動画の視聴者、広告収入を得るインフルエンサー。
著作権侵害は著作権者の権利を侵害する。著作権者は著作権を侵害する。

2. 面白いと思った他人のツイートをスクリーンショットで撮影し、その画像をツイートする行為は...

SAFE? OUT? とその理由
OUT 著作権侵害、引用が適切でない。

誰が困るのか?
ツイートした人、ツイートが困る。

どんなことが起きると困るのか?
著作権侵害、著作権者の権利を侵害する。

3. Minecraftのゲーム実況を自分で収録し、YouTubeにアップロードして広告収入を得る行為は...

SAFE? OUT? とその理由
SAFE 許可を取っているから。

誰が困るのか?
なし。

どんなことが起きると困るのか?
なし。

4. 映像編集ソフトで音楽を乗せた動画を作成し、TikTokに投稿する行為は...

SAFE? OUT? とその理由
SAFE 1. オリジナルであれば大丈夫。
2. TikTokは著作権侵害を許さない。
3. JASRACは著作権を管理している。
4. OUT 著作権侵害、著作権者の権利を侵害する。
5. 著作権侵害は著作権者の権利を侵害する。
6. 著作権侵害は著作権者の権利を侵害する。

誰が困るのか?
なし。

どんなことが起きると困るのか?
なし。

他の人の意見を聞いて感じたこと
基本的にSAFEの場合が多かったが、OUTの場合にとんちんかちとしてはいけなかったかを知ることができた。また、前に聞いた授業を用いて発表している人がいて、とても理解しやすかった。

授業とワークショップの感想
自分が使っていないアプリの中の話を知ることができてよかった。また、OUTの場合、著作権侵害で訴えられたら大変なことになってしまうと分かった。ここからは自分が投稿をする場合に、著作権法違反にならないか一度吟味してから投稿していきたい。

- 今回の「主体的に学習に取り組む態度」の評価については、
- A 他者の調査に関して自分の考察を加えることができたとともに、今後の生活に生かそうとしている。
 - B 他者の調査に関して自分の考察を加えることができた。
 - C 他者の調査に関して自分の考察を加えることができていない。
- という内容で行った。

(2) 情報デザインの実習

(1)の知的財産の授業の流れと同じように、まず1時間情報デザインについての講義を行った。その中で、抽象化、可視化、構造化を行う方法を学習した。その内容を生かすため2時間を配当し実習を行った。実習の内容は教科書にあるものを利用したが生徒にはそれは伝えないようにした(見本が出ているため)。1時間目最初の10分で今回の目標や②の配布を行い、その後20分使い各人が掲示物の作成を行った。さらに残り20分で4~5人ずつの班を作り、各人で作成した掲示物で工夫した点を持ち寄り、各班で一つの作品を制作した(③はその一部)。2時間目はその作品の発表を行った。班の制作物を全員に見てもらいながら、各班が工夫した点を発表した。その後、評価シート④を用い、他の班の相互評価(5段階、および工夫が感じられたところを記載)を行った後、自分たちの班については、自己評価(5段階および改善点等を記載)をさせた。

次の文章を、教室掲示用に分かりやすくした(ポイントを整理した文書)書類を作成してください。授業で習ったフォント、文字の大きさ、配置などを考えて作成すること。

湘南台情報技能検定試験の申し込み方法について説明します。

個人申し込みと団体申し込みがあります。

個人申し込みにはインターネットで申し込む方法と願書を郵送する方法の2つがあります。

インターネットで申し込む方法について説明します。

「湘南台情報技能検定試験」のWebサイトにある「試験申し込み」のアイコンをクリックすると申し込み画面になります。所定の事項を入力し送信してください。受験料は4,500円です。料金の支払い方法は2つあります。クレジットカード決済とコンビニエンスストアからの支払いです。申し込み締め切りは4月30日です。

願書を郵送する場合は、書店で「湘南台情報技能検定試験案内」を入手してください。無料です。とじ込まれている願書に所定の事項を記入のうえ、受験料5,000円を添えて現金書留で送ってください。申し込み締め切りは4月25日消印有効です。

どちらの場合も、受験票は5月10日までに自宅へ郵送します。

あなたの学校が団体受験校の場合は、情報科の先生から団体専用の案内書をもらい、とじ込まれている願書に所定の事項を記入のうえ、受験料3,000円を添えて4月20日までに担当の先生に申し込んでください。受験票は5月20日までに学校に一括して郵送しますので、担当の先生からもらってください。

湘南台情報技能検定試験の申し込みについて。

1. 申し込み方法

申し込み方法は、個人申し込みと団体申し込みの二種類があります。個人申し込みの場合は、インターネットでの申し込み方法と願書を郵送する二つの方法があります。

・インターネットでお申込みする場合

インターネットでお申し込みをされる方は、「湘南台情報技術検定試験」のWebサイトにある「試験申し込み」のアイコンをクリックしていただきますと、申し込み画面になりますので、所定の事項を入力してご送信ください。
受験票は、5月10日までにご自宅へ発送します。

受験料 4,500円 申し込み締め切り 4月30日

料金の支払い方法 クレジットカード決済
コンビニエンスストアからのお支払い

・郵便で願書を郵送する場合

願書を郵送される場合は、書店で「湘南台情報技術検定試験案内」をご入手ください。料金は無料です。閉じこまれている願書に所定の事項をご記入の上、受験料を添えて現金書留でご送付ください。受験票は、5月10日までにご自宅へ発送します。

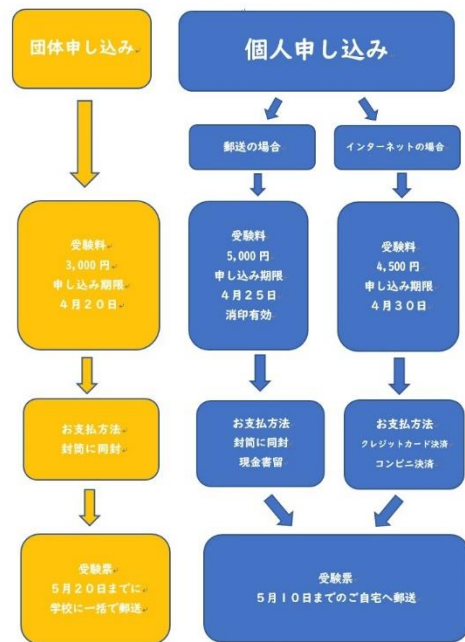
受験料 5,000円 申し込み締め切り 4月25日消印有効

・団体申し込みの場合

学校が、団体受験校の場合は、情報科の先生より団体取用の案内書をもらい、閉じこまれている願書に所定の事項を記入の上、受験料を添えて担当の先生に申し込んでください。受験票は5月20日までに学校に一括で郵送されますので、担当の先生からもらってください。

受験料 3,000円 申し込み締め切り 4月20日

申し込みフローチャート



③



共同制作の様子

情報 I コース					
Chapter6 レッスン1	Chapter6 レッスン2	Chapter6 レッスン3	Chapter6 レッスン4	Chapter6 レッスン5	
27コマ目	28コマ目	29コマ目	30コマ目	31コマ目	32コマ目
100	100	100	なし	100	100
100	100	100	なし	100	100
100	100	100	なし	100	100
100	100	100	なし	100	100
100	100	100	なし	100	40
100	100	100	なし	100	76
100	100	100	なし	100	100
100	100	100	なし	100	100
100	100	100	なし	100	100
100	100	100	なし	100	100
100	76	0	なし	0	0
100	100	100	なし	100	100

⑤

レッスン1 プログラミング基礎 1 2/10

理解度チェックワーク

2. 「100」を数値として出力するコードはどれかな？

number('100')
 print('100')
 print(100)

ヒント: ちなみにプログラミングは上から下に順番に実行されるよ 対応レッスンを見る

⑥

Chapter6 レッスン1	Chapter6 レッスン2	Chapter6 レッスン3	Chapter6 レッスン4	Chapter6 レッスン6
27コマ目実施	28コマ目実施	29コマ目実施	31コマ目実施	32コマ目実施
実施 1回	実施 3回	実施 3回	実施 2回	実施 1回
最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点
実施 1回	実施 1回	実施 1回	実施 0回	実施 0回
最高点 90点 最新点 90点	最高点 60点 最新点 60点	最高点 70点 最新点 70点	最高点 0点 最新点 0点	最高点 0点 最新点 0点
実施 1回	実施 2回	実施 0回	実施 0回	実施 0回
最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点	最高点 0点 最新点 0点	最高点 0点 最新点 0点	最高点 0点 最新点 0点
実施 2回	実施 5回	実施 7回	実施 2回	実施 3回
最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点	最高点 100点 最新点 100点
実施 1回	実施 1回	実施 4回	実施 1回	実施 3回
最高点 80点 最新点 80点	最高点 80点 最新点 80点	最高点 60点 最新点 60点	最高点 80点 最新点 80点	最高点 100点 最新点 100点
実施 1回	実施 2回	実施 1回	実施 1回	実施 2回
最高点 80点 最新点 80点	最高点 60点 最新点 60点	最高点 80点 最新点 80点	最高点 80点 最新点 80点	最高点 60点 最新点 60点
実施 1回	実施 5回	実施 1回	実施 2回	実施 1回

⑦

今回の「主体的に学習に取り組む態度」の評価については、
 A チェックワーク 100点取れるまで取り組んでいる。
 B チェックワーク 100点には満たないが複数回取り組んでいる。
 C チェックワーク 100点に満たず、1回しか取り組んでいない。
 という内容で行った。

3 まとめ

普段の授業の様子からも「主体的に学習に取り組む態度」を評価しようとしているが、授業をしながらの評価は、難しいと感じている。「社会と情報」と比較し、指導内容も多くなり、じっくり実習をして観察することができなくなった。「情報I」において、効果的な方法を今後も模索しながら、授業展開を行っていきたい。