

関係高等学校長 様

北海道高等学校教育研究会長
(北海道札幌旭丘高等学校長)
佐々木 高 至
北海道高等学校教育研究会情報部会長
(北海道平取高等学校長)
毛 内 顯 史

北海道高等学校教育研究会情報部会キャラバン研究会の開催について(ご案内)

秋麗の候 貴職におかれましては、ますますご清祥のこととお喜び申し上げます。また、本会の運営および活動に対しまして、平素より格別のご理解とご協力を賜り厚くお礼申し上げます。

さて、本会では、標記のとおりキャラバン研究会を開催いたします。

このキャラバン研究会では、情報科が目指す教育の成果が全道にしっかりと根付き、生徒の学習意欲が高まることなどを目指して、実務的な研修を行います。学校事情などにより1月の研究大会に参加できない先生方、特に都市部から離れた地で教科情報を一人で担当して悩みを抱えている先生などに、ぜひ研修の機会を設けたいと情報部会会員の総意で始めたものです。

また、このようなキャラバン研究会の趣旨から、情報に対する見方や考え方といった知見を他教科の学習活動やそれ以外の教育活動にも活かそうとする、情報科以外の先生方にも数多く参加して頂きたいと願っております。

つきましては、時節柄ご多忙の中とは存じますが、情報教育に広く興味関心を持つ先生方に対するキャラバン研究会の周知と参加について、特段のご配慮をお願い申し上げます。

記

同封書類

1 開催要項

情報科担当教諭

情報機器等の活用に関心がある教職員様

北海道高等学校教育研究会長

(北海道札幌旭丘高等学校長)

佐々木 高 至

北海道高等学校教育研究会情報部会長

(北海道平取高等学校長)

毛 内 顯 史

北海道高等学校教育研究会情報部会キャラバン研究会の開催について(ご案内)

秋麗の候 貴職におかれましては、ますますご清祥のこととお喜び申し上げます。また、本会の運営および活動に対しまして、平素より格別のご理解とご協力を賜り厚くお礼申し上げます。

さて、本会では、標記のとおりキャラバン研究会を開催いたします。

このキャラバン研究会では、情報科が目指す教育の成果が全道にしっかりと根付き、生徒の学習意欲が高まることなどを目指して、実務的な研修を行います。学校事情などにより1月の研究大会に参加できない先生方、特に都市部から離れた地で教科情報を一人で担当して悩みを抱えている先生などに、ぜひ研修の機会を設けたいと情報部会会員の総意で始めたものです。

また、このようなキャラバン研究会の趣旨から、情報に対する見方や考え方といった知見を他教科の学習活動やそれ以外の教育活動にも活かそうとする、情報科以外の先生方にも数多く参加して頂きたいと願っております。

つきましては、時節柄ご多忙の中とは存じますが、皆様にキャラバン研究会にご参加いただきたく、ご案内申し上げます。

記

同封書類

1 開催要項

北海道高等学校教育研究会情報部会キャラバン研究会(in 岩内)開催要項

1 日時

平成26年11月12日(水) 14:00~16:40

2 主催

北海道高等学校教育研究会情報部会
後志管内高等学校情報教育研究会

3 会場

北海道岩内高等学校 (岩内郡岩内町字宮園 43 番地の1/電話 0135-62-1445)

4 時程

13:00	14:00	15:00	15:10	16:10	16:20	16:40
受付	WS-1	休憩	WS-2	移動	意見交換会	閉会式

※後志管内高等学校情報教育研究会と共催する関係で、以下の事項についてご了解下さい。

- ・ 後志管内高等学校情報教育研究会の開会式と総会が13時30分から行われており、その後のワークショップ(WS)から参加者は合流します。
- ・ 意見交換会では、ワークショップの内容や情報科に関係する事柄以外にも、教育一般の話題が提供されることがあります。
- ・ 閉会式は合同で行います。

5 ワークショップ

WS-1 「魔法の教育用プログラミング言語ドリトルの実践」

(たった1時間で簡単なゲームをつくってみましょう!)

ファシリテータ/北海道小樽潮陵高等学校

佐々木 寛 教諭

昨年度の高教研情報部会でご講演いただいた大阪電気通信大学教授の兼宗進先生が開発した教育用プログラミング言語「ドリトル」。

現在主流のオブジェクト指向の考え方を基礎にしながら、日本語でプログラミングでき、初心者でも挫折することなく楽しくプログラミングを学べる工夫が至る所に施されています。全国各地の小学校から、中学、高校、大学と、すべての世代の教育の場で活用されているドリトルはまさに「魔法の教材」です。ドリトルの魅力の一つは授業に取り入れる際の柔軟性の高さです。1回のみの実施でも本格的なプログラミングが体験でき、ソフトウェアの仕組みを実感することができる上、授業者の目的に応じて3回でも5回でも10回でも様々な形で授業をデザインすることが可能です。そして、その間生徒の驚きと喜びの声は尽きることはありません。

今回はドリトルの基礎を少し学んだ後、ちょっとしたゲーム作りを体験していただき、ドリトルの無限の可能性を感じていただきたいと思います。

私たちは普段の授業を実施するとき、指導案のような計画を立てているでしょうか。教育実習では作成していたのに、日ごろの忙しさや慣れから、計画する手間を省くようになったのではないのでしょうか。

観点別評価の導入が必要だと言われて久しいですが、高校での導入が遅れているようです。大学入試を意識すると、知識・理解に偏った授業となりがちでしょう。しかし、社会はそれらを応用して思考・判断・表現したり、技能を身に付けたりした人材を求めています。例えば、アルゴリズムの指導では、その言葉や意味を覚えさせるよりも、アルゴリズムを実際に考えさせる方が、知識・理解に留まらず、思考・判断し、技能を身につけさせた指導となり、その質は高いと言えるでしょう。

今回のワークショップでは、アルゴリズムという教材を利用して、観点別評価を取り入れた授業のデザイン例を紹介します。観点別評価の観点を取り入れた授業の効果を実感してみませんか。

6 参加申込み

- (1) 電子メールでお申込み下さい。
- (2) 宛先アドレス： k.tsubata@nifty.com (問い合わせもこちらに)
- (3) 件名 (標題)： キャラバン研究会 (岩内) 申込み
- (4) 本文： 以下の4要件を記入して下さい。
 - ・参加者氏名
 - ・担当教科
 - ・所属先
 - ・連絡先の電子メールアドレス
- (5) 締め切り 11月7日 (金)
- (6) 申し込みの確認電子メールを差し上げます。もし、それが届かないような場合には、倶知安高校の津端 (つばた) までお電話 (0136-22-1085) を下さるようお願いいたします。

7 その他

コンピュータの台数その他機材の関係で、参加人数を制限したりワークショップの内容に一部変更が生じたりする場合も考えられます。その場合には、参加申し込みに記載された連絡先にご連絡を差し上げます。