

ISECLの記号は、情報学教育協働学習環境のコードです。
Textbookの数字は、教科書のユニット番号です。

学習の思考と解決

教科書：松原（2014）ソーシャルメディア社会の教育，開隆堂。

学習の思考と解決（英語表記）

computational thinking (計算的思考)

confidence thinking (コンフィデンスシンキング)

convergent thinking (収束的思考)

creative thinking (創造的思考)

critical thinking (批判的思考)

divergence thinking (発散的思考)

logical thinking (論理的思考)

systems thinking (システムシンキング), など

学習の思考と解決（日本語表記）

逆算思考, 水平思考, プラス思考,
マイナス思考(ネガティブ思考), 論点思考,
統計思考, 流域思考, リーン思考,
ブレイクスルー思考, ゼロ秒思考,
ビジネス思考, イノベーション思考,
インバスケット思考, 順思考, 逆思考,
マーケティング思考, 自律思考, 戦略思考,
選択的思考, 陽転思考, 社会的思考,
高速思考, 仮説思考, など

学習の思考

- ①思考をわかりやすく表現するにはどうすればよいか (思考の表現)
- ②思考を正確に記述するにはどうすればよいか (思考の記述)
- ③思考を皆で共有するにはどうすればよいか (思考の共有)
- ④思考を合理的に評価するにはどうすればよいか (思考の評価)
- ⑤思考を活性化するにはどうすればよいか (思考の活性化)
- ⑥思考を適切に促進する環境をどうすればよいか (思考の環境)
- ⑦思考を行う話題をどうすればよいか (思考の話題)
- ⑧思考を深化させるための時間をどうすればよいか (思考の時間)
- ⑨思考を促進する空間はどのようにすればよいか (思考の空間)
- ⑩思考を効果的に発信するにはどうすればよいか (思考の発信)

考えてみよう

- ① 問題解決において、思考に必要な条件とは何か
- ② 豊かな想像力を駆使して、想定を超えるような状況が発生しても耐え得るにはどうすればよいか
- ③ 各種のメディアを活用して、集合知を効果的に獲得して、新たな知見を得るにはどうすればよいか

メニュー

次に進む ※これより先は非公開です。

PUSH

情報学教育協働学習 (ISECL) へ戻る

[PUSH](#)

情報学教育ポータルサイト (ISEPS) へ戻る

[PUSH](#)

松原研究室へ

[PUSH](#)

情報学教育の展開編

※これより先は、非公開です。