

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。

学習の内容と体系

教科書：松原（2014）ソーシャルメディア社会の教育，開隆堂。

教科等の中で行う情報教育

教科	新しい項目	内容の一例
国語	メディア研究	メディアとコミュニケーション
算数・数学	情報の表現	デジタル表現と2進数, 符号化と暗号
理科	物質と情報	アナログとデジタル, リアルとバーチャル
社会	情報と社会	情報社会と私たちの生活
音楽	音楽の表現	音楽データの表現・編集, MIDI
図工・美術	美術の表現	画像データの表現・編集, jpeg, mpegなど
保健体育	運動の分析	運動の録画・編集・分析, 選手の行動分析,
技術・家庭	情報通信技術	※既に置かれているので省略
英語, 外国語	多文化交流	機械翻訳の世界, ICTと多文化交流
道徳	情報倫理	情報モラル等(著作権, 個人情報, 誹謗中傷等)
その他	情報の活用	情報機器とネットワークの利用 ※「総合的な学習の時間」や「特別活動」などで

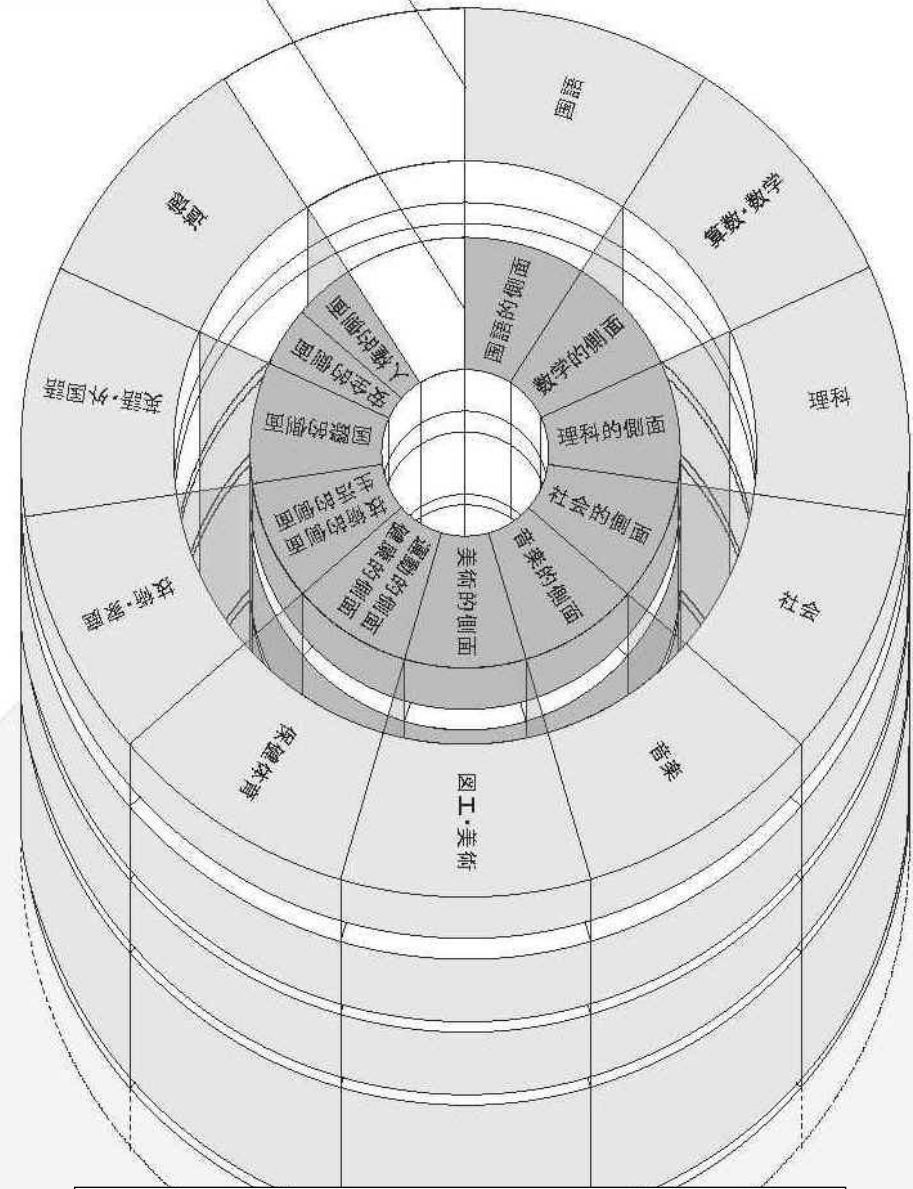
教科等の各側面からみた情報学修の例

各側面	内容や分野の例（簡単な説明）
国語的側面	メディア論，メディア科学，メディア・リテラシー （情報を伝える媒体としてのメディアの特質）
数学的側面	情報理論，情報の数学的（定量的）な考察 （時系列データ，情報量，エントロピー，通信の効率など）
理科的側面	自動計測とリモートセンシング，測距，シミュレーション （物理量とデジタル量，G空間，GPSの利用）
社会的側面	社会情報学，応用倫理学，情報に関する法学など （社会の情報化，情報の社会化に伴う公民的考察）
音楽的側面	音響工学，音源と電子音楽，電子的な作曲・編曲 （シンセサイザー，多チャンネル音響空間，電子効果音）
美術的側面	画像工学，視覚工学，情報デザイン，ユニバーサルデザイン （錯視，立体視，遠近法，WebデザインとCG，混色技法）
運動的側面 健康的側面	運動工学，健康情報学，生体工学，医用工学 （デジタル環境の健康への影響，運動の行動分析）
技術的側面 生活的側面	情報通信技術（ハードウェア，ソフトウェア，インターネット） 家庭情報処理（家庭における情報活用と分析，問題解決）
国際的側面	国際交流と情報文化，異文化理解，多文化交流 （情報通信手段を活用した国際交流）
安全的側面	情報安全（情報の安全とモラル，情報社会・メディアの影響）
人権的側面	情報人権（情報の人権，表現の自由，プライバシー）

二重円筒モデル

外環：教科等
内環：情報学修

K-12
 Upper Secondary Schools
 Lower Secondary Schools
 Elementary schools



内容の体系図

©2014 滋賀大学教育学部松原研究室
 協力：SUDA設計室（東京，赤坂）

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。