

指導案：ネットワーク入門
模擬授業：コンピューターの仕組み

慶應義塾大学 SFC 研究所
研究員 石川直太

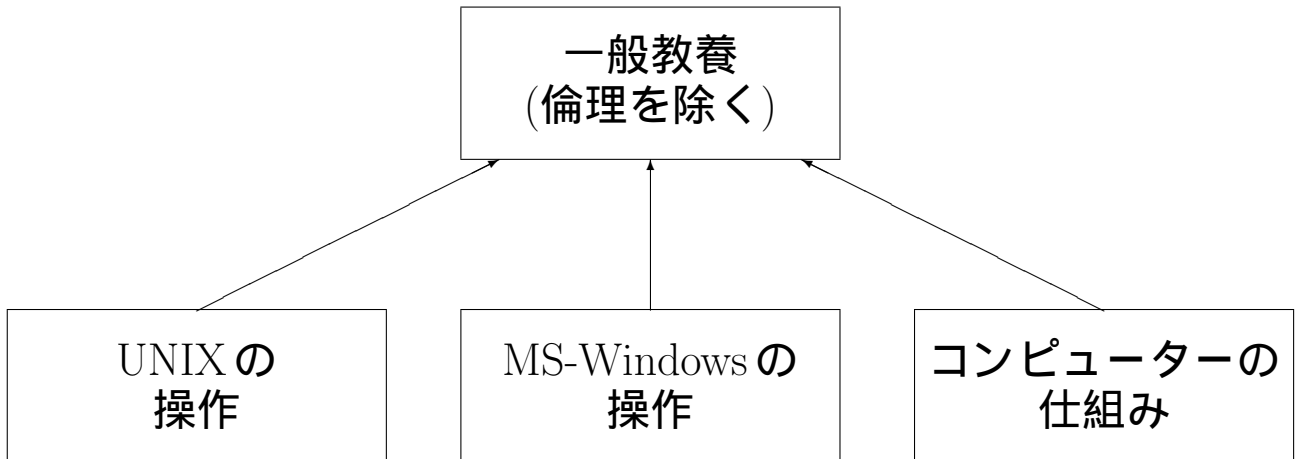
2000年7月29日

OHP を使いますが、黒板の前にいるつもりでお聞きください。

問題提起と提案

- 石川の仮説：コンピューターの仕組みを知ると、よりよく使える。
- 仮説が正しければ、情報 A と情報 B を融合できるかもしれない。
- 生徒に対する動機づけ？
- どこまで細かく教えるか？
- 「情報の科学的理解」(指導要領解説)？
- 数学との関係？
- プログラミングを教える必要があるか？
- 副教材と教員向け資料を試作しよう。
→ 共同研究者、スポンサー募集

ボトムアップ的一般教養



- 成功すれば、知識を一般化できる。
- 失敗すれば、混乱する。
- コンピューターはブラックボックスでよいのか？
 - 興味を持つ生徒と持たない生徒の差が大きい。
 - 自動車をブラックボックスととらえるかと同じか？