

「情報・技術科」ということで得られた成果は何ですか。（2023年度卒業生）
パソコンのスキル
プログラミングの作成方法を学ぶことが出来た
日常に関係する電子機器の仕組みについて学ぶことができた
Paysonの使い方が分かった
プログラミング 情報の伝達
情報について学ぶことが出来た。
木材などの基本的な加工技術 コンピューターなどに関する基本知識
現代のインターネット技術がどのような仕組みで運用されてるのかについての知識。
エクセルの使い方、インターネットの仕組みやプログラミングの基礎知識
インターネットの危険性をしった。
プログラミングの楽しさとパソコンの実用的な使い方について学びました。 実際の生活で使われている情報伝達の仕方について知り、実生活が形作られている仕組みについて興味を持ちました。
情報リテラシーとインターネットの仕組みを学べた
かめたを使ったプログラミング
プログラミング技術、情報伝達に関する基礎的理解
Wi-Fiやルーターなど実生活に深く関わることが詳しく学ぶことができた。
農業体験やプログラミング体験などを通して、専門的な知識を得た
自分からは学ばないプログラミング技術、自分の好きなことと学んだことをどのように結びつけるか。
pcの発展的な使い方
ホームページ・AI・ゲームなど、将来触れるであろうプログラミングについて、実践的に学ぶことができた。
プログラミング技術や、パソコンの歴史や性能をより深くこの授業を通して学ぶことができた。
プログラミング能力が身についた。
プログラミングとは縁遠い生活をしていたので授業で扱われることで、少しは興味を持つことができたし、自分にはできないものではないと感じることができた。
プログラミングの技術やパソコンの歴史や性能について深く理解することが出来た。
将来的にプログラミングを技術とも絡めて学ぼうという姿勢と、意欲が得られた。これからの時代ITの関わる分野は増えていくと思うので有意義だった。

<p>前期生の間で実際に物を作り、最終的にそれを動かすところまでを学んだ。その後、後期生になってより複雑化したシステムの作り方を理解したことで、段階的かつ実用的に学ぶことが出来たと思う。</p>
<p>情報技術科で得られたことは2つあります。1つめはプライバシーの大切さです。世界で情報化が進んでいる上で個人のプライバシーはより大切になるでしょう。たとえばアドレスやIPなどを学び、どのようにプライバシーを守っているのかが分かりました。2つめはプログラミングの大変さです。インターネットはプログラミングでできています。そのためプログラミングを学ぶことでその凄さが分かりました。</p>
<p>基本のプログラミング、PCスキル</p>
<p>デジタルを言語化すること</p>
<p>情報、技術科とまとめて学ぶことで、それらのことをイメージしやすい。また、学びやすい。</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・情報技術が好きなので、成り立ちや仕組みを詳しく知れて嬉しかった。 ・プログラムの仕組み、扱い方の実践的なスキルが身についた。
<p>立体グリグリを作成</p>
<p>将来、仕事などで使っていくコンピュータの仕組みや使い方を理解するという成果を得ることができた。また、Excelの使い方やプログラミングなど、これからさらに活用していくスキルが身につき今後役に立つなと感じた。</p>
<p>基本的だと思われるソフトの操作など</p>
<p>ネットの仕組み</p>
<p>一般の高校では理系の人のみが受けるような授業を必修科目として受けられたことで、論理的に物事を考えていく論理的思考力を得ることができたと感じる。例えばプログラミング等があり、得意な人の意見を聞きながら学びを深めていくことができたと思う。また情報・技術を別に時間を設けて学べたことで、分野ごとに詳しい先生から授業を受けることができたと思う。</p>
<p>コンピュータについて学ぶことができた。</p>
<p>パソコンの基礎知識と利用によって早い学年から情報化社会のモラルや利用方法について学び、深めることができた。</p>
<p>鑄造の仕組み・デジタル機器の仕組みについての知識</p>
<p>技術の授業において、作図の仕方、農作物の栽培方法、機構、といった知識をイモプロジェクト、模型づくりなどの実技をもとに理解することができた。後期課程では、プログラミング、ビット計算、IPアドレスといったより深いことを学び、実際にコンピュータに触れることで学びが定着していった。より、コンピュータといった機械が身近に感じることもできた。</p>
<p>2進法</p>

機構、農工具の使い方や農業・工業について、簡単なプログラミングやネットワークの知識。
情報では普段何も考えずにつかっていたパソコンの内部で何が起こっていたのかについて詳しく理解することができた。また、技術では農業や工業について詳しく学ぶことができた。
プログラミングの仕方
ブリッジコンテストから限られた材料の中でより良いものにしていく能力を得られた。
様々な分野について学習したが、主に日常生活で用いられているデータの送受信や暗号化の仕組みなどの情報に関する正しい知識の学習が印象に残っている。その他には、建築やプログラミング学習に因んだグループでの制作を行ったりして、新たな知見を得る良い機会になったと思う。
プログラミングに対してすこしだけではあるが知識を身に着けることができた。複雑なインターネットネットワークのしくみを学ぶことができた。
初歩的なプログラミングを学ぶことで論理的思考力を培うことができた。また、誤情報や危ないインターネット詐欺の見分け方などのこの先一生役立つような技術を身につけることができた。
身近なインターネットなどの原理や歴史について学ぶことが出来た
プログラミング学習や橋の構造の学習を行い、具体的なプログラミングをつくって、発表することで技術的な学習だけではなく、実際に生かす上での取り組みについて考えることができた。
プログラミングを行うことの難しさを感じた。正直、なぜバグなどが起きるかは全く分からなかった。
技術の授業と情報の授業の分別で授業目的や授業内容に明確な違いがあったので意識を切り替えながら勉強できた。
簡易な実験を通しての情報回路の理解や原理の理解、プログラミングの仕組み
パソコンの技術の向上
ものをつくることやプログラミングについてゼロから知ることができた
情報テクノロジーに関する知識の学習だけでなく、実際にプログラミングなどを通して技術を得られたと考える。
ライフイズテックやかめたのプログラミングは実際に自分で打ち込んでプログラムを作っていたため、充実感があったと思う。 しかし、それらは難しく、意味を理解せずに入力していたため、今も使える技術はあまり得られていない。
インターネットとは何か？について学べた。 インターネットの仕組みを始めとした様々なことを学べた。

<p>プログラミング用語を覚えてプログラムを組めるようになった。コンピュータの仕組みについて。情報の暗号化の仕方について。パソコンの使い方。2進法や6進法などの表し方。ネットワークについて(ルーターやLANケーブルなど)。画像や映像の圧縮について。はんだ付けのやり方。鋳造の仕方。芋の育てかた。</p>
<p>ただ単に、「情報」「技術」と区切らないことで、二つの科目の特性を生かした学びができた。例えば、情報で学ぶプログラミングを生かしてオリジナルサイトを作ったり、かめた、というプログラミングをいかしてミニゲームなどを作ったりなど、どちらかが欠けても成立しない単元のように感じた。</p>
<p>このネットワーク社会において、困らない程度の知識が得られた。自分でネットワークに関するものの利用、または購入する際の判断の材料となった。</p>
<p>プログラミングの方法、ブログの作り方、実際にブログを作った、はんだでくっつけた、ドリトルでクリスマスツリーの飾り付けを作った、ネットワークがどのように接続されているかなど。</p>
<p>プログラミングや金属加工など楽しいことが多くて夢が広がりました。</p>
<p>プログラミング力</p>
<p>プログラミング技術</p>
<p>情報では日常生活で使用するパソコンの技能以外の専門的な知識を学べた。 技術では自分の力で何か一つのものを取り組む力を身につけた。</p>
<p>パソコンの仕組みや携帯の通信などを理解することができた。細かい知識は忘れたが、その大まかなシステムを覚えている。これらの学びは、自分の携帯がトラブルになったときに、トラブル解決のためにどんな類の情報を得ればいいのか考えるのに役立った。</p>
<p>プログラムに対する知識や身近なものに対する知識</p>
<p>忍耐力</p>
<p>技術の授業では木の加工や機構の仕組みなど、物理的な実践と知識を学ぶことができた。情報の授業では、プログラミングの知識や仕組みの理解に尽力した。1年を通して集中して体系的に学ぶことができ、知識の貯蓄と成長を感じた。</p>
<p>プログラミング等の情報分野と鋳造等の技術分野を総合的に学ぶことができ、応用力及び深い探求力が得られた。</p>
<p>ちょっとしたプログラミングや制作を授業内にする機会が多かったので良い経験になったと思う。</p>
<p>簡単なブログサイトを作るなどの、実践的な技術を得られたこと。</p>
<p>木材加工等についての知識。プログラミングや情報社会について。</p>
<p>Wifiの仕組み、インターネットの仕組みなど日常生活で身の回りにある事象を説明してくれたことで、興味関心の分野が増えた。</p>

<p>どちらも実技的な学びが大きく、その分野以外で活かせるかと言われると微妙なところもあるが、やってみないとわからないことも多くあるので自分で実際にやってみる、また知らない分野について学ぶということは良い経験になったと思う。</p>
<p>物事を論理的に考え案をいくつか立案すること。他には世の中の身近なものに使用されている技術の内容の理解、発展し実行する力。</p>
<p>大好きな情報系の授業について濃縮された内容でできて、より興味を持って取り組むことができたし、そうしたものに対する関心も得られて自分の進路にしようと思うきっかけにもなった。</p>
<p>1年生の時から情報分野の学習をしたことで、インターネットの使い方を早くから知り、実生活に役立てることができたと思う。</p>
<p>プログラミングの知識</p>
<p>プログラムやそれらの仕組みについて知った。興味がでてきた。</p>
<p>どちらもすごく苦手だったから授業を集中してきて、最低限のことを達成する力がついた。</p>
<p>手作業からパソコンのソフトを使用したデザインまで様々な形でのものづくりを経験できた。今はあらゆるところにコンピュータが利用されているので、その仕組みや基本的なプログラミング方法を学べた。</p>
<p>座学だけでなく学んだことを生かして実際に自分で生かして制作することが多かったため、教科書で見たことや言われたことを理解するだけでなく自分で体験し、理解することができたと思います。制作するときには、ペアを組んだり班で何か一つのものを作ったりすることで、様々なアイデアが生まれ授業が楽しかったです。技術の授業でやっていたことが文化祭にも繋げることができたのは面白かったです。インターネットやコンピュータについて学んだときは、実際に自分でブログを作成したり、信号を使って相手へ伝達できるか試してみたり体感しながら学ぶことができました。</p>
<p>タイピングの速度</p>
<p>情報ではプログラミングって覚えれば楽だけど覚えるのが面倒くさいってこと。技術では自分が不器用で大雑把で、ものづくりはとにかく計画通りにいかないことがわかった。まともに完成させられた作品全然ない…</p>
<p>数学的思考力</p>
<p>入学時は保存すらもよく分かっていなかったが、PCの扱いについて慣れてきたと感じている。</p>
<p>コンピュータの仕組みを理解することができた。</p>
<p>何かを作ることを実践的に学べたと思う。はんだごてや、鋳造、機構模型作りなどでは実際に手を使って学ぶことができた。そのほか、最近ではプログラミングでオリジナルサイトや、ミニゲームなどをつくり、デジタル上での制作も行うことで、日常的に使うデジタルの仕組みの理解に繋げることができた。</p>

<p>情報技術では、効率重視の考え方を学ぶことができたと思います。また、プログラミングで作品を作る際には、ほかの人のプログラムを参考にしつつ、複合して考えていくというやり方を学び、高く見ることの重要性を再認識することができた。</p>
<p>特にない。基本的な操作を教えてもらえるわけでもないため、自分でできとうに操作して課題をクリアしなければならず、特に身につけた力はない。実際、機械操作が得意な人に頼っている人が多かった。またプログラミングができるようになったところでプログラミング系に勤める人以外には無意味な授業だと思う。情報の危険性を伝えるような授業も、分かりきったことを大げさに伝えているだけで特に新しく学んだことはない。</p>
<p>一年では木材の性質や木材加工について、二年では金属など様々な物質の加工や機構について、三年ではマイクロビットを使用したはんだ付けやプログラミング学習等を通して、加工前、加工、その後という産業の流れを意識して活動することができた。そして、四年ではママズノートを使用したプログラミング学習、五年ではインターネットの仕組みやドリトルを用いた今まで学んできたことを活用した活動を行い、近代産業をイメージすることができた。</p>
<p>「情報」という教科名にもはっきり入っているので、情報の扱い方や向き合い方の重要さが伝わる。</p> <p>「情報」が人間の作り出す「技術」と並列されていることで、情報の人為性が強調されているように感じる。</p> <p>学ぶ内容もIT技術など情報を取り扱う技術について触れていたのがよかった。</p>
<p>情報・技術にまつわる事物について、実際に体験しながら、それらの実社会における在り方を学べた。</p>
<p>普段の学校生活の中で、例えば友達と話す時、「情報技術」ということはなく、その時期の授業内容によって「情報」と「技術」を使い分けてました。そのため、情報技術を一括りにしたときの成果をはっきりと感じたことはありませんでした。</p>
<p>プログラミングの基礎。</p>
<p>この社会がどのように成り立っているのか、情報に支えられているということがわかった。</p>
<p>前期課程の技術では図形を様々な角度から図示する方法を学び、後期課程の情報ではそれを応用して3Dエディターで作図する方法を学んだ。同じテーマについて異なる角度から学習することで多様なメディアを利用した表現について学んだ。</p>
<p>普通の学校を知らないので比較のしようがない。どんな点で通常の課程から外れたことをやっているのかということを示されておらず、回答不能。</p>
<p>情報と技術を別々で習うときとの違いが分からないので成果は分からない。</p>
<p>パソコンのタイピング力、ある程度のインターネット知識</p>
<p>技術と情報のつながりが明確になったということ</p>

プログラムのやり方など

情報の授業では、スマートフォンやパソコン等の仕組み、使用時の注意、留意点などについて具体的に学ぶことが出来ました。また、実験を通して実際に電子機器の仕組みを学べたこともより深い理解に繋がったと感じています。

情報科では主にプログラミングの仕組みや概念を理解することに重点を置いていた。その為コードを書く際、徐に書くのではなく、きちんと概念を理解し発展したコードを書くことができた。これらの5年次の授業を通して、より発展した6年次の情報特論に活かすことができた。