

## 第2講 問題の分析方法と解決

教材のダウンロードは以下URLにアクセスし、印刷して受講すると効果的です。  
**赤字を書き込んでいくとより効果的です！！！！**

<https://joho-tarou.com/>



JOHO 太郎「情報Ⅰ」スーパー講義

## 2-1 問題を解決する



出る！

PDCAサイクル

問題解決のステップ

問題の発見

… 今のままでは  
国立大学に合格できない

問題の分析

… 大学入学共通テスト  
情報 I の対策ができていない  
→ 動画で勉強をする

解決策の提案

… 毎週木曜日1時間、情報の勉強を動画で行う計画とする

解決行動

… 実際に勉強を行う。

振り返り

… 勉強の結果、50点→70点に上がる。  
ただし、90点取る必要がある。

ACT  
(改善)

PLAN (計画)

DO (実行)

CHECK (評価)

**重要!**

問題解決にはステップがある。また繰り返す事が重要

## 2-2 情報の収集と分析・解決策を考える

問題解決のステップ

問題の発見

問題の分析

解決策の提案

解決行動

振り返り

2-2-1 情報の収集 インターネット検索

2-2-2 分析方法 データマイニング

2-2-3 数値・グラフを用いた情報の分析

2-3 解決法を考案するための方法

# 2-2-1 情報の収集 インターネット検索



千葉 カフェ	🔍 検索
合格術 OR 勉強法	🔍 検索
勉強法 -精神論	🔍 検索

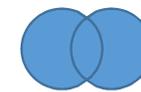
… 千葉でかつ、カフェを検索

AND検索



… 合格術もしくは、勉強法を検索

OR検索



… 勉強法のうち精神論を除く検索

NOT検索



## 2-2-2 分析方法 データマイニング

**重要!** データマイニングの意味を理解！

データ                  マイニング  
Data                  Mining = 採鉱・鉱業



大量なデータから傾向・規則性を見出す手法  
データの中から有益な知見を得ること

【活用事例で理解！】

生徒が非常に多く、各人の得意不得意を先生が把握できずにいた。

たくさんの生徒の膨大な成績データをデータマイニングで分析する

→ それぞれの生徒の傾向を分析し、得意な科目・単元を把握することができるようになる！

**重要!** データが文章の時は「テキストマイニング」と呼ぶ

## 2-2-3 数値・グラフを用いた情報の分析



表計算ソフトを用いると表で整理し、視覚的に分析できる

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data:

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3		インターネットの利用時間					
4		利用時間	人数				
5		1時間未満	25				
6		1時間以上2時間未満	66				
7		2時間以上3時間未満	58				
8		3時間以上4時間未満	46				
9		4時間以上5時間未満	27				
10		5時間以上	48				
11							
12							
13							
14							
15							
16							

The 'グラフの挿入' (Insert Chart) dialog box is open, showing the 'おすすめグラフ' (Recommended Charts) tab. The '集合縦棒' (Clustered Column) chart type is selected. The preview shows a bar chart with the title 'グラフのタイトル' and the x-axis labeled '人数' (Number of People). The y-axis represents the number of people for each usage category.

## 2-3 解決法を考案するための方法

### ブレインストーミング

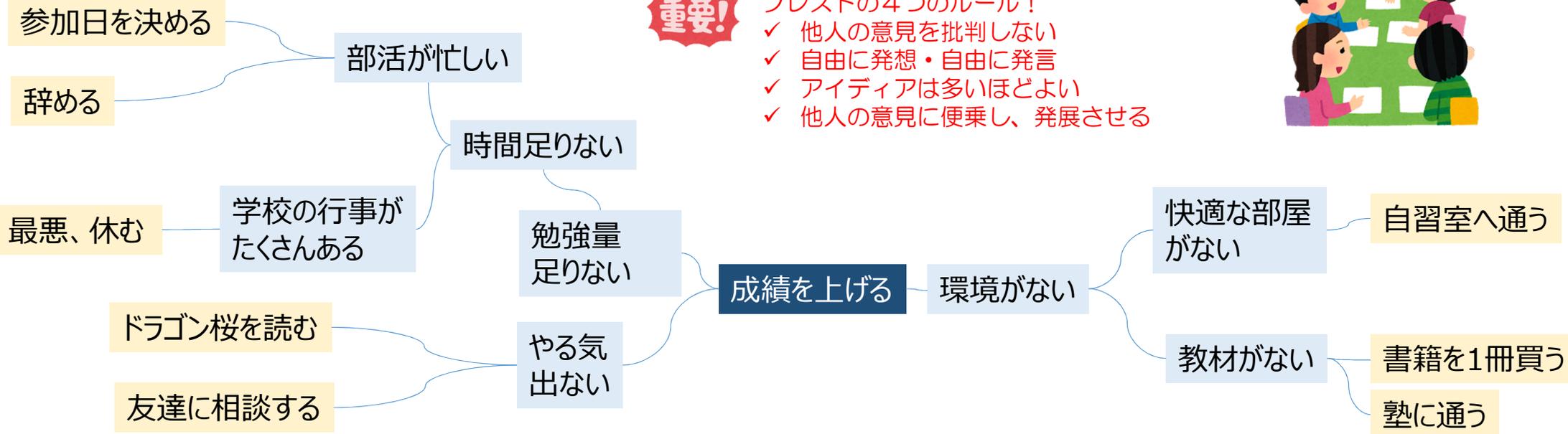
によって問題の解決策のアイデアを出していく



**重要!**

ブレインの4つのルール!

- ✓ 他人の意見を批判しない
- ✓ 自由に発想・自由に発言
- ✓ アイディアは多いほどよい
- ✓ 他人の意見に便乗し、発展させる



アイデアのまとめ方

**マインドマップ**

… つながりを視覚的に書き出す方法

**KJ法**

… アイディアをカードに書いて、グルーピングしてまとめていく。

## 第2講 確認問題 問1

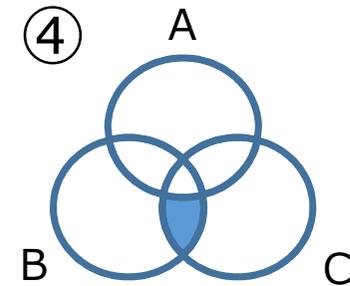
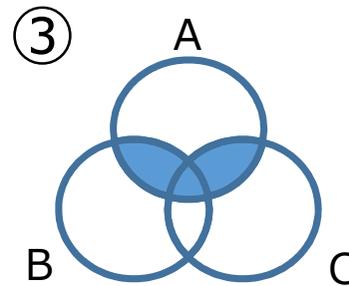
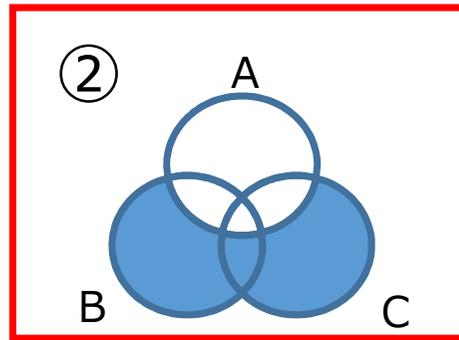
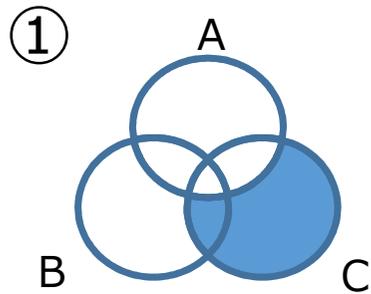
問題解決の手法として使用されるPDCAサイクルがありますが、Aに該当するものを選びなさい

- ① Account
- ② Address
- ③ Act
- ④ Actor

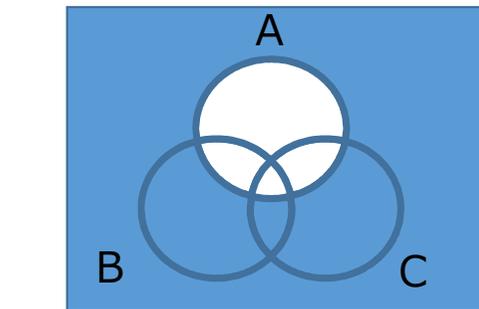
→ 正解は③ Act (改善) です。改善を考えることで次のPlan (計画)に再びつなげることができます。

# 第2講 確認問題 問2

(NOT A) AND (B OR C) に当てはまるベン図を選びなさい

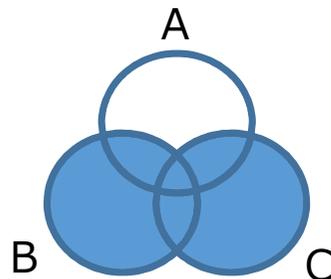


→ 正解は②

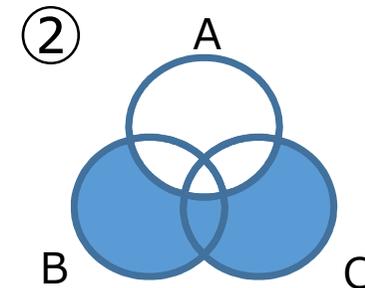


NOT A = Aの領域でない場所

AND



B OR C = BもしくはC



## 第2講 確認問題 問3

問題解決を行うためにアイデアを出すための手法であるブレインストーミングのルールとして、適切なものはどれか。

- ① 各自がアイデアを練り、質が高いと思うものだけを選別して発言する。
- ② 他人が出したアイデアをあえて批判する。
- ③ 他人の出したアイデアに改良を加えた発言は控える。
- ④ 突飛なアイデアも含め、自由奔放な発言を歓迎する。

→ 正解は④ ブレインストーミングは自由なアイデアを発しやすい場を作る、という点を押さえておきましょう。

第2講が完了しました！

---

Good job!

チャンネル登録をお願いします！