

チャットシステムの問題を発見しよう

スライド

授業動画

解説動画

学習指導要領

D(2)イ : 7/14

目標

- ・双方向性のあるコンテンツのプログラミングを体験する。
- ・サンプルプログラムをアクティビティ図で表現する。

評価規準

- 思：情報の技術の見方・考え方を働かせて、問題を見いだして課題を設定できている。【ワークシート】
- 態：自分なりの新しい考え方や捉え方によって、解決策を構想している。【振り返りシート】

学習過程



準備

- ワークシート「チャットシステムの問題を発見しよう」
- タブレット等のネットワークに接続できる端末

展開

学習活動

・生徒の活動 ◇教師の働きかけ ■評価方法

1 前時の復習をする。

◇プログラミングの構造と表現について学習したことを想起させる。

2 課題を把握する。

チャットシステムを体験し、より便利にするために、解決すべき問題について考えよう。

- ・日常生活から、チャットを利用する利点等について考える。
- ・メディアの特徴と双方向性のあるコンテンツの基本的な仕組みを理解する。

3 サンプルプログラムを制作する。(スモウルビー)

ポイント①

- ・教師が作成したサンプルプログラムを見せ、処理の手順について考える。
- ◇サンプルプログラムをアクティビティ図で示す。
- ・ブロックの組合せを確認し、サンプルプログラムを制作する。



4 問題を発見する。

- ・メッシュで接続する方法について理解する。
- ・サンプルプログラムを実行し、問題点を見つけ、ワークシートに記入する。 **ポイント②** **ポイント③**

■ワークシート (思)

5 振り返り

- ◇情報の技術に関わる問題を見いだしていることを価値付けする。
- 振り返り (態)

ポイント①

スモウルビーのURLの末尾に「?=郵便番号」をつけることで、拡張機能(メッシュ)に接続する際に、特定のメッシュのホストに参加することができます。(例えば2年1組は <https://smalruby.app/?=0201> など) 授業の前にURLを決めておくとよいでしょう。

ポイント②

問題の発見では、「こんな機能がついたらいいな」と思うことをできるだけ多く想起させましょう。問題を解決するために、自分なりに工夫する活動を通して、プログラミングする喜びを体験させることが大切です。

ポイント③

本時の「問題の発見」は個人、次時の「課題の設定」はペアで行う授業になります。まずは、個人思考をしながら、たくさん問題点を見つけることが大切です。その中から、**実装**可能なものを選択できるようにすることで、一人一人の課題設定につながります。