

発見した問題から、課題を設定しよう

目標

- ・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する。
- ・自分なりの新しい考え方や捉え方によって、解決策を構想しようとする。

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

生活や社会を支える情報の技術	ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツに関するプログラミングによる問題の解決	社会の発展と情報の技術
既存の技術の理解	課題の設定 設計・計画 制作・評価	次の問題の解決の視点

準備

- ワークシート「課題を設定しよう」
- 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 前時の振り返りをする。

- ◇前時に気付いた問題点について想起させる。

2 課題を把握する。

解決すべき問題点から、課題を設定しよう。

- ◇前時に考えた問題点について、**実装**可能かどうかを考える。
- ◇課題設定の見通しをもたせる。

3 問題点について話し合う。

- ・ペアで意見を出し合い、どのような課題を設定すればよいのか考える。 **ポイント①**
- ◇**実装**可能なプログラムについて、インターネット上にあるプログラムなどを活用して検討させる。 **ポイント②**

4 課題を設定する。

- ・話し合った問題点から、1つを選択し、課題を設定する。
- ◇課題解決に向けて、参考となるプログラムを示す。 **ポイント③**
- ワークシート** (思)

5 振り返り

- ◇実装可能な課題解決に向けた価値付ける。
- 振り返り (態)



参考プログラムは、ダウンロードして使用

ポイント①

前時には「こんな機能がついたらいいな」と思うことができるだけ多く想起させましたが、本時においては、実現可能なものを選択できるようにしましょう。その際には、インターネット上にあるプログラムを参考にすることで、イメージをもちやすくなります。

ポイント②

実装可能かどうかを検討する場合には、実際にScratch上でプログラミングする等、生徒のやりやすい方法において活動させるようにしましょう。時には、プログラムが得意な生徒の意見を参考にすることも考えられます。

ポイント③

「課題の設定」では、ペアでよく話し合い、解決したい問題を1つ選択できるようにしましょう。その上で、教科書やインターネットを活用し、参考となるプログラムを見付け、課題解決に向けた見通しをもたせるようにしましょう。