

# プログラムを制作しよう

この時間は主に活動となるため  
動画はありません。

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

- 知：安全・適切なプログラムの制作や動作の確認及びデバッグができています。  
【ワークシート】
- 態：課題の解決に向けて主体的に取り組み、よりよい生活の実現に向けた改善をしようとしている。  
【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「プログラムを制作しよう」  
10時且 11時且 12時且
- 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。

◇前時に考えた詳細設計について想起させる。

2 課題を把握する。

プログラムを制作し、動作を確認してデバッグをしよう。

◇Scratchを開き、使用するメディア等について準備させる。

・ペアで分担しながらプログラムを制作する。

⇒サンプルプログラム



3 プログラミングをする。

・スモウルビーを開き、サンプルプログラムや使用するメディアを準備する。 **ポイント②**

◇プログラミングの環境を整え、ペアで分担しながらプログラムを制作させる。 **ポイント③**

4 プログラムのデバッグをする。

・制作したプログラムを実行する。

◇バグがあればデバッグをさせる。 **ポイント①**

■ワークシート（知）

5 振り返り

◇プログラムを制作しながら気付いたことや改善・修正したことについて振り返らせる。

■振り返り（態）

ポイント①

前時までに制作した**アクティビティ図**を基にして、プログラムを制作します。アクティビティ図がうまく書けなかった場合には、図や文字で処理の流れを示すように指導し、プログラムの作成につなげます。そうすることで、バグがあった際に修正点を見つけやすくなります。

ポイント②

**コンテンツ**を作るときには、どのようなコンテンツを作りたいかというイメージをもたせることが大切です。文字や音声、動画や静止画などのメディアをどのように組み合わせたらよいかも考えさせるようにしましょう。

ポイント③

プログラムは1つ1つの処理の集まりなので、複数人で分担して作業を進めることで効率的に作成できます。実際に社会の中で見られる様々なコンテンツも、多くの人々がプログラミングを分担して作っていることにも気付かせるようにすることが大切です。