

作成したプログラムを發表しよう

この時間は主に活動となるため
動画はありません。

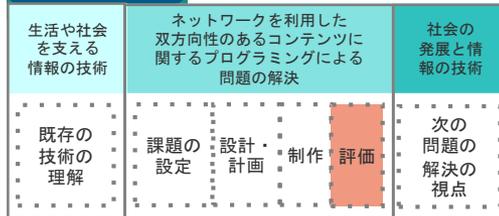
目標

- ・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

- 思：情報の技術の見方・考え方を働かせて、課題の解決結果や解決過程を評価し、改善及び修正について考えている。【ワークシート】
- 態：よりよい生活の実現に向けて、課題の解決を振り返り、情報の技術を工夫しようとしている。【振り返りシート】

学習過程



準備

- ワークシート「コンテンツを交流しよう」
- 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 必要な機能を確認する。

◇設計を振り返り、完成したコンテンツの中に、実現されているか確かめさせる。

2 課題を把握する。

制作したコンテンツについて評価をしよう。

- ・制作したコンテンツを發表し合う。
- ◇友だちの發表から、自分のコンテンツの改善に役立つようなアイデア等について考えさせる。

3 制作したコンテンツの發表

- ・完成したコンテンツを友だちに試してもらい、感想を伝え合う。**ポイント①**
- ◇制作したコンテンツについて、解決できたこととできなかったことについて考えさせる。**ポイント③**

4 新たな問題の発見。

- ・次に解決したい新たな問題を考える。
- ◇（時間があれば）プログラムの改善・修正をさせる。**ポイント②**
- ワークシート（思）

5 振り返り

- ◇コンテンツをよりよくするアイデアを考えることができたか振り返らせる。
- 振り返り（態）

ポイント①

作成したコンテンツについて、「なぜ、そのようなプログラムを制作したのか」という制作者の意図を伝え合うとともに、実際のプログラムを体験して感じたことを交流する中で、使用者の視点にも触れさせることが、技術の見方・考え方を働かせることにつながります。

ポイント②

友だちの發表から、自分の作成したプログラムについて、さらによりよくするにはどうしたらよいかを考えさせるようにして、「新たな問題の発見」に気付かせるようにしましょう。時間があれば、実際に、よりよいプログラムに修正・改善する活動も入れるとよいでしょう。

ポイント③

制作したいプログラムが完成しない場合も考えられます。そうした場合には、インターネット上で公開されているプログラムや教科書等を参考にして、作りたいプログラムに似ているプログラムを改善するようにし、スモールステップで学習できるようにしましょう。