

# 中学校 技術・家庭科(技術分野)学習指導案

指導者 向田 譲弘

日 時	平成 28 年 10 月 15 日 (土)	場 所	第 2 限 (10:35~11:25)
学年・組	情報館 2 階教室	年	
題材	中学校 3 年 B 組 40 人 (男子 19 人, 女子 21 人)	標	
目標	D 情報に関する技術 「プログラミングによる動的コンテンツの作成」 コンピュータを用いた簡単なプログラムの作成ができるように手順を工夫しながら、アイデアを具体化する能力を育成する。	年	

## 指導計画

時間	各時間の目標	観点との対応			
		関	工	技	知
①	プログラムの基本的な仕組みを知る。				○
②					○
③	簡単なプログラムを作成し、コンテンツを制作できる。			○	
④				○	
⑤	企画者として、条件に沿った動的コンテンツを構想できる。		○		
⑥	制作者として、他者が企画した動的コンテンツを具体的に設計できる		○		
⑦	設計をもとに動的コンテンツを制作できる。			○	
⑧				○	
⑨	完成したコンテンツを設計要素に基づいて評価し、企画者と制作者の意見の違いを共有できる。(本時)	○	○		
⑩	企画者の意見をもとにコンテンツを修正できる。		○	○	

## 授業について

学習指導要領では、プログラムによる計測・制御の指導に関して、課題解決を重視することに重点を置くことが示されている。そこで、課題解決的思考を育成するためにはどうしたらよいのかを検討するう」という本質的な問いを設定し、他者が企画したコンテンツを設計・制作する学習活動を実現するため、企画者と制作者を分けることで、企画者の意図を尊重しながら制作に取り組むことができると思った。

本題材では、Wet 上でのリクエストに応じて、部分的または全体的にコンテンツを生成する「動的コンテンツ」を疑似的に制作させる。すなわち、ユーザーのリクエスト(クリックやカーソル操作など)に応じて、出力結果(展開が変わるコンテンツ)を制作することを条件としている。

本授業では、企画者が対象者や内容を企画・検討した構造から制作者が設計・制作した動的コンテンツを企画者が評価する学習活動を行う。実際に、企画者の意見を制作者が聞くことで、

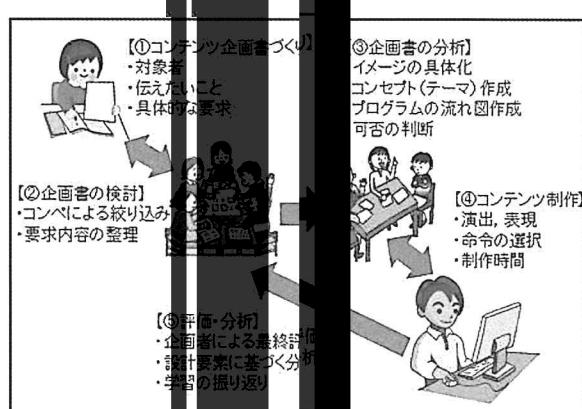


図 題材概略図

企画していた作品との違いを検討し、他者のイメージをより具体化することを目的としている。  
**題 目** 企画書をもとにテーマに沿ってコンテンツ制作しよう

### 本時の学習目標

完成したコンテンツを設計要素に沿って評価し、企画者と制作者のイメージの違いを共有できる。

### 本時の評価規準（観点／方法）

制作されたコンテンツを企画時の構想と照らし合わせて様々な側面から評価できる。（工夫・創造／ワークシート）

### 本時の学習指導過程

学習内容	学習活動	◇指導上の留意点・○評価
【導入】 ○前時の振り返り ○学習内容の確認	○前時の学習内容を振り返る。 ・「設計をもとに重ねてコンテンツ制作する」 ○本時の学習目標と活動内容を確認する。 制作したコンテンツを企画者と評価・検討しよう	◇前時では、アイデア設計シートやフローチャート図をもとに作品の制作を行っている。
【展開】 ○コンテンツの確認 ○コンテンツの評価	○プログラミングで制作している作品を確認する。 ○作品を「公開用」に設定する。  ○企画者の立場になって、企画した作品を鑑賞し合う。 ・評価項目に沿って意匠者が評価を行い、ワークシートを見記述する。	◇動的コンテンツに必要な「クリック」や「キーボン」などを作品に入れていることを確認させる。  ◇この時点まで制作者に企画者を知らせていない。 ●制作されたコンテンツを企画時の構想と照らし合わせて様々な側面から評価できる。評価：B（工夫・創造）
【評価項目】 ①伝えたい内容を適切に伝えられているか ②自分のイメージしていた作品になっていたか ③対象者を考えて作られているか ④作品のわかりやすさ		
○コンテンツの検討	○制作者と企画者発表人一組となり、評価結果と意見を修正し合う。 ・お互いに作品の立場に立って話し合い、企画者の立場で意見を交換する。	◇発表時には企画者の構想との違いを強調させる。 ◇アイデア設計シートなどを活用して、コンテンツの流れや具体的な技術的課題を検討させる。
【まとめ】 ○修正点の確認	【企画者の意見を入れた修正案】 ○制作者の立場に立って、企画者の意見をもとに修正点をワークシートにまとめる。	●企画者の意見を取り入れながら、コンテンツの修正点を検討することができる。評価：A（工夫・創造）
備考	準備物、提示資料等については当日の資料をご確認ください。	