7 便利・快適・安全なチャットを設計しよう （第 6 時）

＿＿＿ 年 ＿＿＿ 組 ＿＿＿ 番　氏名 ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　参加コード ＿＿＿＿＿＿＿＿

今日のめあて 見つけた問題から**課題**を決め、解決のしかたを考えて、**手順を図にする（設計）**。

1 問題を見つける → **2 課題を決める** → **3 設計する** → 4 作って確かめる → 5 評価して直す

5 で見つけたことは 1〜4 にもどして直す

設計シート　　**作品タイトル：**＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　**班：**＿＿＿

1 見つけた問題 6 ページから 1 つ			
2 決めた課題 だれが、何をできるようにするか			
守る条件 できたら □ に✓	□ 第 7 時の 1 時間で作れる　□ 相手や自分の情報を守れる　□ 使う人がいやな気持ちにならない □ そのほか（＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿）		
3 解決のしかた チャット全体で何をどう動かすか	**入力（働きかけ）**	**処理**	**出力（応答）**
組み合わせるメディア	使うものに○ →　**文字**　・　**音**　・　**絵（静止画）**　・　**動き（アニメーション）** 組み合わせると、使う人にとって何がよくなるか：		

画面の絵（ステージ）	**手順の図（アクティビティ図：送る側／受ける側）**
友達の意見	**意見を聞いて、設計で直すところ**

課題⑦ 設計シートを完成させ、**ほかの班の人に 1 つ意見をもらって**、直すところを書く。

教員用メモ｜7 ページ（評価の中心：思考・判断・表現）
・上の帯は単元全体の**問題解決の流れ**（学習指導要領の解説にある技術分野の流れを、生徒の言葉にしたもの）。このページは 1〜3、8 ページが 4、9・10 ページが 5。11 ページのまとめでもう一度ふりかえる。
・記入の順は **上から下**。「見つけた問題」は 6 ページの表から 1 つ選べばよい。
・**「守る条件」が課題を決める決め手**。やりたいことが多い班は、この条件で 1 つに絞らせる。
・入力・処理・出力が埋まらない班は作るものが決まっていない。手順の図は**送る側／受ける側の 2 レーン**（4・5 ページが手本）。
・記入例の板書：**「見つけた問題＝相手が読んだか分からない／決めた課題＝読んだことを相手に知らせる」**。ほかの班のシートを見てよい。

https://smalruby.app ／ この教材は **CC0 1.0（パブリックドメイン）**です。自由にコピー・改変・配布できます（出典表示は不要）