8 チャットを作ろう（制作とデバッグ）（第 7 時）

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

今日のめあて 設計シートのとおりに作り、**少し作るたびに動かして確かめ、思ったとおりに動かないところを直す（デバッグ）。**

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

1. 作るときのきまり

・**レッスン 5 で最後にやったテーマのプログラム**（または 04_チャット基本）から作り始めてよい ・見本のプログラムを**コピーして直してよい** ・ほかの班のワークシートや画面を**見てよい**	・作品名は **05_◯◯チャット**（◯◯は作品タイトル） ・こまったら「ルビティー」（AI）に聞いてよい ・動かなくても**とちゅうで提出する**（クラスの課題の「作品を提出」から）

2. 少しずつ作って確かめよう

ブロックを少し足す → 動かす → 設計シートの手順の図と同じ動きか見る → ちがったら直す、をくり返します。 送る側と受ける側の**両方**で確かめましょう。うまくいかなかったことと、直したことを書きます。

#	どうなってしまった？（症状）	なぜ？（原因）	どう直した？
1			
2			
3			

デバッグでよくある原因：①変数を「このスプライトのみ」で作っている　②メッセージの名前がちがう　③グループの接続が切れている　④送る側と受ける側のプログラムが同じになっている

3. 安全・適切に作れているか確かめよう

□ だれかの**個人の情報**を、許可なく入れたり送ったりしない	□ 相手がいやな気持ちになる言葉を**自動で送らない**
□ 何回送っても、まちがった入力をしても、**止まったりこわれたりしない**	□ 設計シートの**守る条件**を守れている

4. できたところ・できなかったところ

作ろうとした機能	できた？	できなかった場合、どうしたかったか
	○ ・ △ ・ ×	
	○ ・ △ ・ ×	
	○ ・ △ ・ ×	

課題⑧ 作ったチャットを提出する（とちゅうでもよい）。作品名 **05_◯◯チャット**。

教員用メモ｜8 ページ（評価の中心：知識・技能）
・問題解決の流れの **4（作って確かめる）**。一度に全部作ってから動かすと原因が分からなくなるので、**少し足したら動かす**習慣をつけさせる。
・**「できなかった場合、どうしたかったか」の欄が評価上とても重要**。技能が届かなくても、やりたかったことを言葉で説明できていれば「思考・判断・表現」で評価できる。
・先生が全部の不具合を直せる必要はない。**「症状・原因・直し方」を生徒が書けているか**を見ればよい。
・3 の確かめは、ネットワークを使うプログラムを**安全・適切に作る**ための観点。✓ が付かない項目は、次の時間の改善の候補にしてよい。
・時間内に完成しない班が普通。**とちゅう提出を認める**と、次の時間の評価活動が成立する。

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）