9 おたがいのチャットを使って評価しよう （第 8 時 前半）

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

今日のめあて ほかの班の人と入れ替わってチャットを使い、よいところと直すところを見つける。

1. やり方

① 班の**半分の人**が、別の班へ移動する（先生の指示にしたがう）
② 移動してきた人と**いっしょにチャットを使ってみる**（3 分）
③ 使った人が下の表に**評価を書く**（3 分）
④ 役わりを入れ替えて、もう一度おこなう

書き方のきまり：直すところは「ダメ」で終わらせず、**「○○を△△のようにしてほしい」**と、どうしたいかまで書きます。

2. 使ってみた班の評価

評価の観点	よかったところ	直したほうがよいところ（○○を△△のようにしてほしい）
便利さ 社会からの要求		
快適さ 使いやすさ		
安全 安全性・セキュリティ		
モラル 情報の倫理		
そのほか		

相手の班（　　班／　　さん）　自分が使ったチャットの名前（　　）

3. 自分の班が言われたこと（メモ）

教員用メモ｜9 ページ
・入れ替えの目的は **「作った本人以外が使うと問題が見える」**ことの体験。班をシャッフルする時間が惜しい場合は、**隣の班と 2 班ペアで交換**するだけでもよい。
・「ダメ出しで終わらせない」ルールがないと人間関係のトラブルになりやすい。**「○○を△△のようにしてほしい」の型を板書**しておく。
・評価の観点は 6 ページと同じ 4 つ。**単元を通して同じ観点を使い回す**のがポイント。

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）

10 改善・修正しよう （第 8 時 後半）

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

今日のめあて 評価をもとに**直すところを決め**、そのために**必要なことを言葉で書く**。

1. 世の中のメッセージアプリと比べよう

世の中のアプリの機能（LINE・Instagram など）	自分たちのチャットに ある？	なぜその機能があるのだろう（何の問題を解決している？）
既読の表示	ある ・ ない	
通知	ある ・ ない	
グループ（3 人以上）	ある ・ ない	
	ある ・ ない	

2. 改善・修正すること（1 つに決める）

直すこと	
なぜ直すのか （どの評価をうけて）	
そのために必要な知識・技能 プログラムで実現したいこと	例：リストの中身を 1 つずつ調べるくり返しのしかた／時間をはかる方法／文字をつなげる方法

3. AI（ルビティー）にアドバイスをもらおう

ルビータブの **ルビティー** に、上の「必要な知識・技能」を聞いてみます。 **そのまま使わず、意味が分かってから使うこと。**

AI に聞いたこと	
返ってきたアドバイス	
使った？　どう変えた？	そのまま使った ／ 一部だけ使った ／ 使わなかった　←どれかに○

課題⑨ 改善したチャットを提出する。作品名 **06_○○チャット改良版**。

教員用メモ｜10 ページ
・時間が足りない場合、**「3. AI」は省いてよい**（発展扱い）。1・2 だけで D(2)イの評価は成立する。
・「必要な知識・技能を言葉で書く」は、**実装できなくても評価できる**ようにするための欄。 要件「そのために必要な知識、技能を言葉で表す」に対応している。
・AI 利用は **「そのまま使わない・意味が分かってから使う」**を必ず約束させる。 使ったかどうかを記録させること自体が情報モラルの学習になる。
・NG ワードの弱点（6 ページ）を選ぶ班が出たら、**「リストの中身を 1 つずつ調べる」**方向に助言する。

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）

11 単元のまとめ （第 8 時 まとめ）

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

1. 問題解決の流れをまとめよう（空欄をうめる）

1　問題の（　発見　）と課題の（　設定　）

① 問題の（　発見　）……いまのチャットの困ったことを見つける

② 課題の（　設定　）……使える時間や機材の中でできることに決める

2　設計・制作

①（　設計　）……必要な機能を、**入力・処理・出力**で考える

② 詳細設計……１～２①の流れを（ アクティビティ図 ）にまとめる

③ 設計シートをもとに制作する（作って確かめることをくり返す）

3　評価・改善

① 動かして、目的が達成できたか（　評価　）する

②（　改善　）する。必要があれば１か２にもどる

語群：発見　設定　設計　検討　評価　改善　アクティビティ図

2. 自己評価

	できたか
① 双方向性のあるコンテンツのしくみを説明できる	よくできた・できた・あまり・全く
② 入力・処理・出力を考えて設計できた（アクティビティ図）	よくできた・できた・あまり・全く
③ プログラムを作り、動かないところを直せた	よくできた・できた・あまり・全く
④ 技術の見方・考え方を働かせて、課題を設定できた	よくできた・できた・あまり・全く
⑤ 評価をもとに、改善するところを考えられた	よくできた・できた・あまり・全く

※技術の見方・考え方……**社会からの要求、安全性、環境への負荷、経済性**の視点で最適化を考えること

3. この単元で学んだこと・これからに活かしたいこと

教員用メモ｜11 ページ

・1 の解答：発見／設定／発見／設定／設計／アクティビティ図／評価／改善

・**このワークシートに成績の記録欄は置いていない**（評定のしかたは学校で決める）。参考としてワークシートから見取るなら、次のページだけ見れば足りる：

　知識・技能＝1・3・4・5・8 ページ（用語の穴埋め、課題①～⑤の提出、デバッグ記録）

　思考・判断・表現＝6・7・9・10 ページ（問題の発見、設計シート、相互評価、改善）

　主体的に学習に取り組む態度＝各ページの「ふりかえり」と 0・11 ページ（めあてと学んだこと）

・評価規準とルーブリックは別紙（jhs-tech-d2-chat-rubric.pdf）。

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）