

HOW!?プログラミング教育 授業実践概要

題材名

“日常”×“アプリ”で、日々の生活を少し便利に。

～日常生活に役立つアプリ開発をとおして、持続可能な社会について考えよう～

- 高校 **共通教科** 情報「社会と情報」
- 1年生 A組 18名、B組15名
- 全15h (50分/h)

HOW!? プログラミング教育 授業計画

導入題材 8h

- ・ 概念を知る
- ・ ソフトの使い方

POVの選択 2h

HMWの設定 2h

目的 0.5h
自分の視点

方法 0.5h

試作↔評価↔再設計 10h

社会とのつながり 1h
概念理解

Goals

WHAT!? プログラミング教育 POVとHMW

生活場面からテーマ設定、ウェビング、ブレインライティング

POV(着眼点) MEMBER

上の階の物音が響く。うるさい
マンションの掲示板に貼ってあるプリントが
気配を見たい。見れどがたい

HMW(どうすれば、〇〇できるだろうか。)

どうすれば"マンション関係者内で意見交換や情報共有"ができるだろうか

POV(着眼点) MEMBER

母が弁当や夜ごはんの料理を何にするか悩んでいた。

HMW(どうすれば、〇〇できるだろうか。)

- ① 悪い面を除く ... どうすれば母がすぐに料理のメニューを決めるか。
- ② そもそも問題点 ... 何を基準に母はメニューを決めているのか。

POV(着眼点) 4-1

いそわが"か" / をサト君に知ってもらいたい

HMW(どうすれば、〇〇できるだろうか。)

どうすれば"サト君の人と"いそわが"か"を共有できるだろうか。

POV(着眼点) MEMBER

寝就前にYoutubeを見るが、見過ぎてしまう。

HMW(どうすれば、〇〇できるだろうか。)

どうすれば、Youtubeを見る時間を減らすことはできるだろうか。

WHAT!? プログラミング教育 試作↔評価↔再設計

monaca

改善点

カラーペンで追記

めに)から考える

ターゲット(問題点)】

だ、子どもたちは大声を出したり、走り回ったりしていた。

のエネルギーを他の乗客を楽しませる事に使えるだろうか。

と他の乗客を離すことが出来るだろうか。

を旅の楽しみに変える事が出来るだろうか。

待ち時間をなくすことが出来るだろうか。

待ち時間と乗車時間とを短くする事が出来るだろうか。

