

2 自己評価の事例

(1) 「合唱コンクール審査集計表」の評価

情報B 第1章1節 問題解決における手順とコンピュータの活用の工夫

< 評価規準 >

A 関心・意欲・態度	B 思考・判断	C 技能・表現	D 知識・理解
評価規準【評価方法】	評価規準【評価方法】	評価規準【評価方法】	評価規準【評価方法】
11A1 人間とコンピュータの違いについて考える。 【観察】	11B1 的確な集計方法を選択できる。 【作品】	11C1 コンピュータの利点を正しくまとめることができる。 【学習ノート】	11D1 コンピュータの長所、短所がわかる。 【ペーパーテスト】
11A2 積極的にコンピュータで処理する。 【観察】	11B2 コンピュータの長所について考えることができる。 【学習ノート】	11C2 コンピュータを利用して集計票を作成することができる。 【作品】	11D2 人間とコンピュータとの違いを理解できる。 【ペーパーテスト】
	11B3 コンピュータの特徴と人間との違いを比較することができる。 【観察】	11C3 コンピュータを利用してグラフを作成することができる。 【作品】	11D3 表計算ソフトを操作することができる。 【作品】
	11B4 コンピュータと人間の違いを正しく考えることができる。 【ペーパーテスト】		

< 指導計画(評価計画) >

時間	指導目標	学習活動	評価規準との関連	指導上の留意点	学習形態
1	・ コンピュータが生活と深く関わって使われていることについて考えることを通してコンピュータの特徴について理解する。	・ 生活のどのような場所でコンピュータとかが関わっているか考える。 ・ コンピュータが利用される理由を考えまとめる。 ・ コンピュータの得意な作業はどのようなものか、人間の作業と比較してまとめる。	授業中 11A1 11B3 単元終了後 11B2 11C1	・ 話し合いやグループ作業にするなど工夫する。 ・ 発表する機会を多く取り、他の生徒の意見を参考にできるようにする。	教室 一斉
2~4	・ 身近な話題である合唱コンクールの集計作業を通して人間とコンピュータの違いや長所、短所を理解する。	・ コンピュータの特性をまとめる。 ・ 合唱コンクールの審査集計表を手作業とコンピュータを使って作成する。 ・ 集計表をグラフ化する。 ・ 得点が変わった場合について対応し計算しなおす。 ・ コンピュータを利用して感じた点、気付いた点をまとめ、コンピュータと人間との違いを確認する。	授業中 11A1 11A2 11B1 11B3 11B4 11C3 11D1 11D2 単元終了後 11B2 11B4 11C1~ 11C3 11D1~ 11D3	・ 教科書を使って補足説明する。 ・ 手作業との違いを意識させる。 ・ 工夫した点や感じたことについて発表する機会を多くもつ。 ・ 人間とコンピュータの違いについて自分の考えをまとめさせる。	パソコン室 一斉

<合唱コンクール審査集計表>

年 組 番 氏名

コンピュータを使っでの合唱コンクール審査集計表作成

	実習内容	自己評価			
		A	B	C	D
1	罫線の設定はできたか	見やすい表を意識して工夫した。	引くことができた。	概ね引くことができた。	罫線を引けなかった。
2	文字の入力はできたか	オートフィルを使って入力できた。	文字の大きさを変えて入力できた。	数値と漢字の入力できた。	日本語入力ができなかった。
3	関数を入力できたか (SUM、RANK、AVERAGE)	3 つともできた。	2 つできた。	1 つできた。	できなかった。
4	書式の設定はできたか	セルに色をつけ見やすくした。	列幅、行高の調節ができた。	文字の配置と小数点ができた。	文字の配置と小数点ができなかった。
5	見やすいグラフを作成できたか	見やすいグラフを作ることができた。	数種類のグラフで比較することができた。	グラフを1つ作ることができた。	グラフを作れなかった。

(2) 「アルゴリズム」生徒作品の評価

情報B 第2章2節 コンピュータにおける情報の処理

< 評価規準 >

A 関心・意欲・態度	B 思考・判断	C 技能・表現	D 知識・理解
評価規準【評価方法】	評価規準【評価方法】	評価規準【評価方法】	評価規準【評価方法】
22A1 アルゴリズムの構造に関心をもとうとしている。 【観察】	22B1 アルゴリズムの構造について考えることができる。 【学習ノート】	22C1 問題解決の手順を正しく書き表すことができる。 【学習ノート】	22D1 フローチャートの記号と内容を理解している。 【ペーパーテスト】
22A2 アルゴリズムを理解し、プログラムを作ろうとしている。 【観察・学習ノート】	22B2 プログラムの構造を考えることができる。 【学習ノート】	22C2 簡単なプログラムを作成することができる。 【学習ノート・作品】	22D2 アルゴリズムの基本的な構造を理解している。 【ペーパーテスト】
	22B3 プログラムの実行結果について正しく判断することができる。 【観察・学習ノート】	22C3 表計算ソフトを操作しプログラムを実行することができる。 【作品】	

< 指導計画(評価計画) >

時間	指導目標	学習活動	評価規準との関連	指導上の留意点	学習形態
1	・ 問題解決の流れについて理解する。	<ul style="list-style-type: none"> アルゴリズムとは何かを学習する。 フローチャートについての記号を理解する。 カレーライスの調理手順を考えフローチャートで記述する。 アルゴリズムの基本的な構造を学習する。 アルゴリズムとフローチャートについて確認する。 	授業中 22A1 22A2 22B1 22C1 22C2 22D1 単元終了後 22A2 22B1 22C1 22C2 22D1	<ul style="list-style-type: none"> 問題解決の流れを確認させる。 発表する機会を多くする。 自分で考え確認させる。 	教室 一斉
2~3	・ 簡単なプログラム作る上で必要なアルゴリズムを理解する。	<ul style="list-style-type: none"> 順次構造、選択構造、繰り返し構造のアルゴリズムを考えフローチャートで表す。 順次構造、選択構造、繰り返し構造のプログラムについて学習する。 フローチャートについて確認する。 	授業中 22B1 22B2 22C1 22C2 22D1 22D2 単元終了後 22B1 22B2 22C1 22C2 22D1 22D2	<ul style="list-style-type: none"> アルゴリズム考えさせる。 フローチャートを書かせる。 プログラムを実行し確認させる。 身近な例でフローチャートについて理解させる。 	パソコン 一斉

4~5	<ul style="list-style-type: none"> 簡単なプログラムを作成し、それを実行して修正できる。 	<ul style="list-style-type: none"> 簡単なプログラムを作成する。 九九を求めるアルゴリズムを考えフローチャートで表す。 九九を求めるプログラムを作成する。 プログラムを実行し、自己評価を行う。 	授業中	<ul style="list-style-type: none"> アルゴリズムとフローチャートについて確認させる。 コンピュータでの情報処理について考えさせる。 作品を提出させる。 	パソコン一斉
			22A1 22A2 22B1 22B2 22B3 22C2 22C3		
			単元終了後		
			22A1 22A2 22B1 22B2 22B3 22C2 22C3		

< アルゴリズムの評価シート >

年 組 番 氏名				
	アルゴリズム			
1	コンピュータの周辺装置について	5つ以上覚えている。	3つ以上覚えている。	3つまでは覚えていない。
2	コンピュータの動作について	すべて理解できた。	少し理解できた。	余りよくわからなかった。
3	問題解決の手順について	適切な手順を考えられた。	適切な手順となるよう考えた。	積極的に取り組めなかった。
4	フローチャートの記号と内容について	6個以上理解できた。	4個以上理解できた。	4個までは理解できなかった。
5	アルゴリズムの基本構造について	3つの構造がわかった。	2つの構造がわかった。	1つだけわかった。
6	表計算ソフトを使った簡単なプログラムの作成について	3つとも作成できた。	2つ作成できた。	1つ作成できた。
7	九九を求めるプログラムについて	プログラムを実行できた。	プログラムを入力できた。	フローチャートを作成できた。