

4 レポートの事例

(1) 「電子メールゲーム」のレポートの評価

情報C 第2章3節 コミュニケーションにおける情報通信ネットワークの活用

< 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】
23A1 電子メールを利用して必要な情報を入手しようとする。 【観察】	23B1 情報交換をする際に、モラルやマナーについて考えることができる。 【観察・ペーパーテスト・レポート(電子メール)】	23C1 電子メールの送受信ができる。 【観察・レポート(電子メール)】	23D1 電子メールの仕組みを理解できる。 【ペーパーテスト】
	23B2 正しい情報を入手するためのメールの活用法を考えることができる。 【観察】	23C2 電子メールを効果的に活用できる。 【レポート(電子メール)】	23D1 電子メールの利用時の注意点を正しく理解できる。 【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	・実際に電子メールの送受信を行いながら、電子メールの基本操作、仕組みや利用時の注意点を理解する。	・電子メールの仕組み ・電子メールの利用時の注意点 ・メールソフトの基本操作 ・メールの作成(基本)	授業中 23B1 23C1 授業後 23B1 23D1 23D2	・電子メールの流れを理解し、家庭内の設定も理解できるようにする。 ・メール作成上のモラルやマナーについて正しく理解させる。 ・操作の仕方を正しく理解する ・マナーやモラルに気を付けてメールを作成させる。	パソコン室 一斉
2	・「電子メールゲーム」を通して、正しい情報を入手するためのメールの活用法を考える。	・メールの作成(応用) 「電子メールゲーム」	授業中 23A1 23B1 23B2 23C1 23C2 単元終了後 23B1 23D1 23D2	・メールの効果的な活用を考えさせる。	パソコン室 一斉

「電子メールゲーム」について

中間テストの日程表(3日分)と各教科のテスト範囲(科目と内容)について、あらかじめ、生徒ごとに違った情報をメールで送っておく。ゲームのルールは、

他の生徒からメールで問い合わせを受けた場合には、最初に受け取ったメールに書かれている内容(初期の情報)しか教えることができない。

他の生徒からメールで問い合わせを受けた場合には、必ず初期情報については教えなくてはならない。

時間内ならば、何人の生徒に問い合わせてもかまわない。

制限時間になったら、メールの送信をやめて表にまとめ、メールに添付して担任に送付する。

採点は、表の項目一つについて1点とする。送られたメールの内容についても、件名や用件がきちんと書かれているか評価する。

<「電子メールゲーム」のレポート>

課題 1

中間テストの日程表（3日分）と各教科のテスト範囲（科目と内容）と注意事項をそれぞれ各個人に連絡しました。情報を駆使して、下の表を完成させてください。ただし、メールを使うこと。

メールのマナーを念頭に置いて、クラスの人にメールで質問すること。

授業終了後に、このメールを作成して Teacher 宛に返信しなさい。

教科担任

中間テスト日程

	1日目	2日目	3日目
1時間目			
2時間目			
3時間目			

教 科	内 容
現 代 文	
古 典	
現代社会	
数 学	
数 学 A	
化 学	
英 語	
情 報	
家 庭	

