

学習指導案（教科：工業 科目：電子実習（電子））

指導クラス・ 実施形態	3年8組（電子科）・パート実習		使用教室	ソフトウェア実習室	
単元名・ 時間数	タブレットアプリ開発・連続3時間×3回		生徒準備物	Googleアカウント	
職員準備物	タブレット				
本時の目標	タブレットアプリ開発が行えるようになる 創意工夫をこらしたアプリ開発を行う				
学習活動に 即した 単元の評価規準		関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
	実技 による評価	グループワークに積極 的に参加している	制御の流れを考えてプ ログラミングできる	開発環境を適切に扱う ことができる	論理的に考えてプログ ラミングできる
	課題提出 による評価	主体的に課題に取り組 んでいる	他者にアプリの魅力を 表現できる	アプリのプレゼンテー ションを行うことがで きる	質疑に適切にこたえる ことができる

専門領域実習（タブレットアプリ開発）	氏名	番
--------------------	----	---

## 本時の目標

### 1. 実習の流れ

第1回	12月20日	アプリ開発の基礎 開発環境の使い方、実機へのインストール 基礎的なプログラミング手法
第2回	1月10日	開発アプリの決定 コーディング・トライアルアンドエラー
第3回	1月17日	コーディング・トライアルアンドエラー アプリの発表

### 2. 基礎的なプログラミング(実機にインストールすること)

1	画面上に自分の名前を表示する	5 ポイント
2	インターネットから画像をDLし、その画像を画面上に表示する	5 ポイント
3	かさまるくんと2つのボタン「ミナモ」「ねぎっちょ」を配置する ボタン「ミナモ」、「ねぎっちょ」をタップしたら、かさまるくんの画像が変化する	7 ポイント
4	ボタン「加算」をタップするたびに、表示されている数字が1ずつ加算される	7 ポイント
5	ボタン「たす」をタップするたびに1ずつ加算する ボタン「ひく」をタップするたびに1ずつ減算される ボタン「リセット」をタップすると0にリセットされる	7 ポイント
6	黄色ボタン、赤色ボタン、青色ボタン、白色ボタンを配置する 押されたボタンの色に背景色が変わる	10 ポイント

7	ボタンを押すたびに「ピッ！」と音が鳴る	10 ポイント
8	ドラえもん画像が表示されている 「ビッグボタン」を押すと画像が大きくなり、「スモールボタン」を押すと画像が小さくなる	10 ポイント
9	画面の四隅に「上」「下」「左」「右」ボタンを配置する 中心の「ミナモ」がボタンによって上下左右に移動する	12 ポイント
10	ボタンを押すたびにランダムな数字(1から100)が表示される	15 ポイント
11	テキストボックスに文字を入力できるようにする ボタンをタップするとラベルにその文字が表示される	17 ポイント
12	Slider を使って何か作る	21 ポイント
13	ListView を使って何か作る	23 ポイント
14	10秒タイマーを作る	27 ポイント

### 3. 開発アプリ

### 4. 実習レポート