制作作品の評価基準

# 本資料の目的

本資料は、アプリ制作教材「おみくじ」をベースに制作したプログラムを評価する際の基準を示すものです。三観点（知識・技能、思考・判断・表現、態度）別に記載しています。

# 使用上の注意

本資料が示す評価の基準は絶対的なものではありません。生徒・授業・学校の事情や学習状況に合わせて、適宜調整をしてください。

# 評価基準

## 知識・技能の観点の評価基準

|  |  |
| --- | --- |
| 評価 | 評価の視点 |
| 「おおむね満足できる」状況（B） | * プログラムの該当箇所を書き換えて、条件分岐を追加・変更している（カスタマイズ①）。
* 乱数の仕組みを理解して範囲を変更することができる。
 |
| 「十分満足できる」状況（A） | * 繰り返しと関数の仕組みを理解し、おみくじをプログラムで複数回引くことができる（カスタマイズ②）。
* 繰り返しの際に大吉の出現回数を数えて表示することができる（カスタマイズ③）。
 |

## 思考・判断・表現の観点の評価基準

|  |  |
| --- | --- |
| 評価 | 評価の視点 |
| 「おおむね満足できる」状況（B） | * 乱数の範囲を変更することで、大吉ばかり出てくるおみくじや凶ばかりがでてくるおみくじなどに変更することができる。
 |
| 「十分満足できる」状況（A） | * おみくじを応用してじゃんけんアプリなどに変更することができる。
 |

## 主体的に学習に取り組む態度の観点の評価基準

コード作成とその結果の確認を繰り返し、粘り強く制作にあたっていることと、技術情報を自ら調べ、試用して、作品に取り入れようとしていることを評価するようにしました。

|  |  |
| --- | --- |
| 評価 | 評価の視点 |
| 「おおむね満足できる」状況（B） | * アプリの動作結果を確認した上で、分岐や繰り返しなどの仕組みや文法を理解しようとしている。
 |
| 「十分満足できる」状況（A） | * 動作の仕組みを自分で調べた上で、画像を変更したり大吉などが出る確率を変更したり、独自のカスタマイズを行っている。
 |

※「態度」の観点の性質上、制作された作品ではなく、制作中の態度の評価になります。授業中の観察や、ワークシートに記録された内容を評価の材料としてください。