

3. 授業のねらい

3 - 1 提案者の授業のねらい

本授業では、ロボカップを連覇し続けるヴィストン社のロボット技術の実際に触れることにより、制御技術の基本概念とロボット技術が開く未来像を学ぶとともに、「ものづくり」の「楽しさ」、それにかける起業家精神を伝えることが狙い（目標）となる。

3 - 2 学校側の授業のねらい

教科名	情報C
単元名と 本時の位 置付け	(1) 情報のデジタル化 イ 情報機器の種類と特性 ウ 情報機器を活用した表現方法
単元のね らいと目 標	関心・意欲・態度 ロボットに象徴される今後の情報機器への関心と情報学習全般への学習意欲を高める。 思考・判断 ロボット実習の試行錯誤を経て、思考・判断力を高める。 技術・表現 実習課題を解決するための技術力を高めるとともに、発表機会を与えることで、表現力を高める。 知識・理解 実習を通じ、アルゴリズムの基本を理解
本時のね らいと目 標	情報学習全般に対する学習意欲の向上 ロボット実習を通じた思考力、技術力、表現力の向上 アルゴリズムの基本的理解

3 - 3 ねらいの差異による変更事項

ロボット教材の大量供給が可能となったことで、実習中心の授業計画に変更。
主な変更点

ロボットの歴史・基本構造については、担当教員が事前に授業するため、今般の授業計画からカット

1 時限目は、ロボット実習で簡単な課題を段階的に与え、これをグループで考え、解決していく授業

2 時限目は、タイム競争等を設定し、グループ内での自由な研究作業と成果確認、発表機会を与える授業