

1 

Micro:bitで、生活の中の問題点を解決するプログラミングの制作  
※中学校 技術・家庭科

2 

使用者側の利便性を考えた機能面の工夫や、使用者をネットワークの危険性から守る工夫について配慮しながら、コンテンツを修正する。

3 

開発したプログラムについて発表交流会。

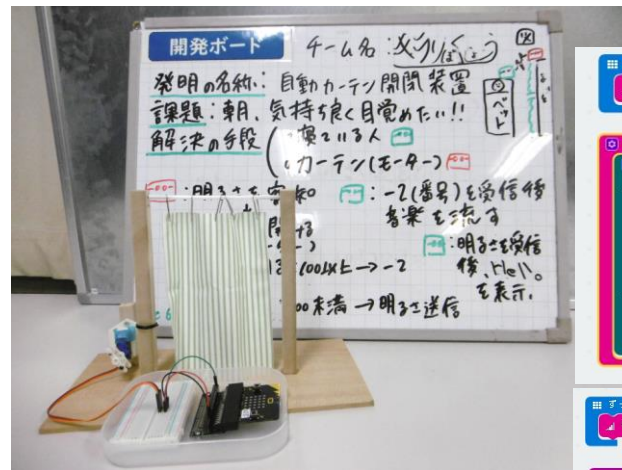


(1) 問題把握と課題設定

※思考ツールを用いて、生活の中の問題を見つける

(2) 構想と設計

※アクティビティ図を用いて、プログラムの流れを検討する



(2) コンテンツの制作

※中間発表を行い、他者の意見を取り入れる



(3) 制作したプログラムについてのプレゼン