

単元構想のリフレクション	
単元を通じた構想の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・事前の「表計算ソフトウェアの方がよいと思っていた」「データベースソフトウェアの方が作りやすいと思っていた」という発言から、事後には「表計算ソフトウェアやデータベースソフトウェアをもっと活用できるようにしたいと思った」という発言への変容が見られた。 ・話し合いを二段階に設定したことで、こちらが想定していたような結果から外れてしまい、変容が見えにくいところがあった。 ・意欲的ではないグループは、話し合いや発表が不十分な面が見られ、他のグループと発表の質の差があった。事後アンケートで「普通に考えられるぐらいの知識がないことを実感した」という記述があり、学習意欲の向上へつながった。
主体的な学びを実現する手だての有効性の検証	<ul style="list-style-type: none"> ・最初に復習をさせたことで、それぞれのソフトウェア特徴を改めて確認させることができた。 ・グループで話し合いをさせたことで、足りない部分を補い合わせることができた。 ・同じソフトウェアによる開発でも、全く違う考え方があることに気付かせることができた。
対話的な学びを実現する手だての有効性の検証	<ul style="list-style-type: none"> ・事前アンケートで「一人では何もできない」と思っていた生徒が、グループで協力して開発に取り組んでいる様子が見られた。 ・グループで考えて発表する意義を感じさせることができた。
深い学びを実現する手だての有効性の検証	<ul style="list-style-type: none"> ・実務に即した表計算ソフトウェアとデータベースソフトウェアの使い方を考えさせるよい機会となった。 ・もっといいものが作れるように努力していきたいと思う生徒が増えた。 ・フルブルーフやユニバーサルデザインなど、利用者の気持ちに配慮してソフトウェアを開発させることができた。

抽出生徒の変容		
生徒	実践前の様子	単元終了時の様子
A	<ul style="list-style-type: none"> ・「表計算ソフトウェアはなんとなく理解できているが、データベースソフトウェアはほとんど理解していない」と発言していた。 ・提起された問題を的確に捉えることができず、一人での作業に不安を感じている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「最初はこんなことができるのかと思ったが、グループのみんなで協力したらなんとかできてよかった」という発言が見られた。 ・「どのグループの発表もすごかったが、もうやりたくない」という後ろ向きな発言もあった。
B	<ul style="list-style-type: none"> ・「自分がボタンを作り、ボタンを押すことで何かが完成される便利さを感じている」、「大量のデータを扱うのでデータベースの考えが必要である」、「システム開発の目途は立つがプレゼンは出来るか不安である」という発言があった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・データベースソフトウェアと表計算ソフトウェアのメリットとデメリットを的確に捉えシステムを考えていた。 ・プレゼンで発表時間を有効活用して、自分たちが考えた作品の魅力を伝えることの重要性を感じている様子が見られた。
C	<ul style="list-style-type: none"> ・何をどうしたらいいか全く分からない様子であった。 ・利用者がいかに使いやすいかを考えて作りたいが、ユーザインタフェースとは何か分からない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いをすることで、それぞれのよいところを集めたシステムを考えていた。 ・座学の授業とは違い、ユーザインタフェースを自分で調べるなど、より実践的に考えている様子が見られた。

実践を通しての課題
<ul style="list-style-type: none"> ・ファシリテーターがどのような話をするかによって、グループのメンバーがどのような結論を出してくるかが左右される。ファシリテーターとしての役割をきちんと理解させる必要がある。