

カンタン!シリーズ^{ver.2}ならすぐに指導できる!

新学習指導要領では、プログラミングをはじめ、伝統技術や最新の開発技術まで指導内容が追加されています。

限られた授業時間で無理なく確実に指導できるように、カンタンシリーズの内容をリニューアルしました!

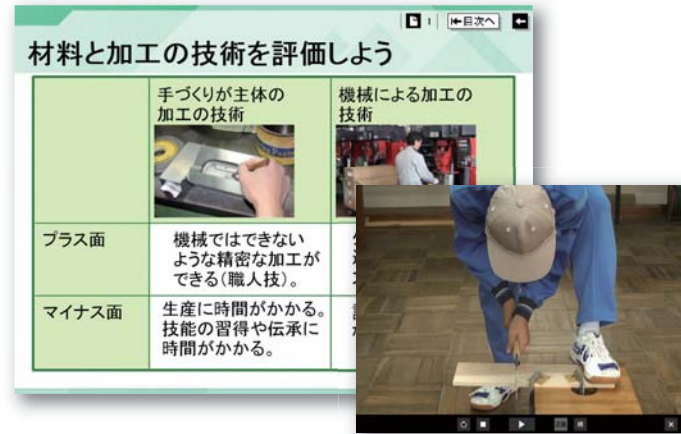
専門外の先生でも、安心して指導できる教材です。

① 新学習指導要領に対応

新学習指導要領で追加された指導内容にあるプログラミングや伝統技術、最新の開発技術までカバー。

② 時間配分に迷わない!

提示スライドや授業ガイド、ワークシート等が準備されています。



カンタン!シリーズ^{ver.2}に新たな内容が追加!

スズキニュース

スズキ教育ソフト株式会社

SUZUKI News

2020.1
Vol.12
Take Free

中学校・技術分野 新プログラミング教材!



デジタル提示教材

カンタン!シリーズ^{ver.2} ラインナップ

2020年6月リニューアル予定!



デジタル提示教材
カンタン! 材料加工^{ver.2}



デジタル提示教材
カンタン! 生物育成^{ver.2}



デジタル提示教材
カンタン! エネルギー変換^{ver.2}



デジタル提示教材
カンタン! 情報技術^{ver.2}

スズキ教育ソフト株式会社

〒430-0803 静岡県浜松市東区植松町61-1

●ホームページ <https://www.suzukisoft.co.jp/>

●サポート専用ダイヤル

0570-09-0081



ISO14001・ISO/IEC27001 認証取得企業
(スズキ教育ソフト株式会社 本社に適用)

●このカタログの内容は、2020年2月現在のものです

ネットワークを利用した

双方向性のあるコンテンツのプログラミング

※中学校学習指導要領(平成29年告示)より

(2) 生活や社会における問題を、ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミングによって解決する活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

- ア 情報通信ネットワークの構成と、情報を利用するための基本的な仕組みを理解し、安全・適切なプログラムの制作、動作の確認及びデバッグ等ができること。
- イ 問題を見いだして課題を設定し、使用するメディアを複合する方法とその効果的な利用方法を構想して情報処理の手順を具体化するとともに、制作の過程や結果の評価、改善及び修正について考えること。

計測・制御のプログラミング

※中学校学習指導要領(平成29年告示)より

(3) 生活や社会における問題を、計測・制御のプログラミングによって解決する活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

- ア 計測・制御システムの仕組みを理解し、安全・適切なプログラムの制作、動作の確認及びデバッグ等ができること。
- イ 問題を見いだして課題を設定し、入出力されるデータの流れを元に計測・制御システムを構想して情報処理の手順を具体化するとともに、制作の過程や結果の評価、改善及び修正について考えること。

※掲載されている製品は開発中のため、画面や仕様等が変更となる場合があります

「カンタン!シリーズ」^{ver.2} ※1 に新学習指導要領に対応した2つのプログラミング教材を同梱!

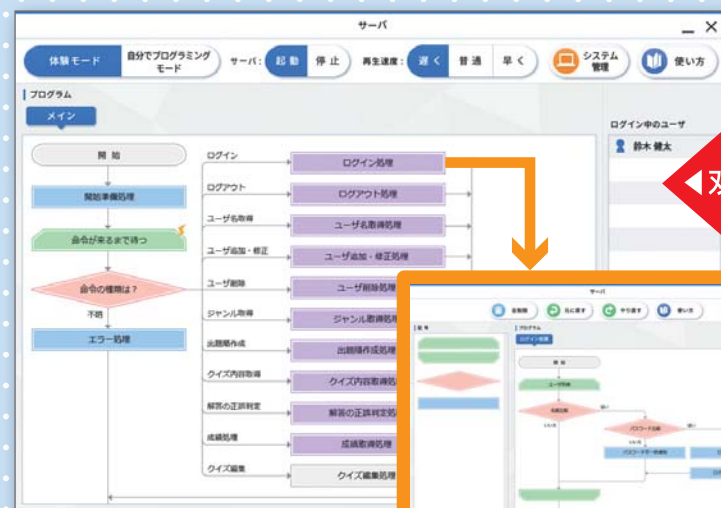
ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミング クイズシステムをつくろう

Q&A方式のクイズシステムのプログラミングを通して、情報通信ネットワークの構成や情報を利用するための基本的な仕組みを理解します。

1台のPC内でユーザとサーバ間の双方向通信を疑似的に体験することができます

サーバ画面

サーバ側でプログラミングを行い、課題を解決します。



ユーザ画面

プログラムが正常に動作するか検証します。



◀ 双方向通信 ▶

クイズシステムの一部をプログラミングします。

クイズの正誤判定はどうやって管理するのかな

セキュリティの問題はどう解決すればいいかな

コンピューターだけで授業ができるから準備の負担が少ない

身近な信号機のプログラミングだから指導しやすい



計測・制御のプログラミング 信号制御システムをつくろう

信号機の制御システムのプログラミングを通して、計測・制御システムの仕組みを理解し、安全・適切なプログラムの制作ができることを目指します。

2D表示



3D表示



車や人の待ち時間はどのくらいだろう?



1 プログラムのしくみを知ろう

プログラミングを始める前に、プログラムのしくみや双方向通信とはどのようなものなのかを、ログインの体験を通して学習します。



2 クイズシステムのプログラムをつくろう

ユーザから送信された情報に対応する、サーバ側のログイン処理やクイズの正誤判定処理などのプログラムをつくります。

3 オリジナルクイズをつくろう

文字だけでなく、生徒が用意した画像や音のメディア素材を使ってオリジナルのクイズ問題をつくるができます。また、ネットワークを利用して他の生徒のクイズシステムにアクセスすることで、お互いに作成したクイズを試すこともできます。

1 信号機の基本的なプログラムをつくろう

歩行者信号機で押しボタンが押されたときの信号機の基本的なプログラムをつくります。

2 センサを活用したプログラムをつくろう

道路上の車の台数を感知するセンサから得た情報を活用したプログラムをつくります。

3 よりよい交通環境になるようにプログラムを改良しよう

時間帯によって交通量が違うなど、実際の生活に近い環境でシミュレーションしながら問題を発見し、信号機に機能を追加することで、より安全で適切なプログラムに改良していきます。

ソフトウェアだけでなく、提示スライドや授業ガイドが付属するから安心して指導できます!



※1 プログラミング教材は、「カンタン! 情報技術 ver.2」に同梱されます