

研 修 会 の ご 案 内

平素より各県研究会の活動にご尽力いただき感謝申し上げます。
さて、令和8年5月30日(土)午後に全日本中学校技術・家庭科研究会総会が行われます。
総会前に各県会長・事務局長・研究担当者、その他の希望者を対象として、下記のようにオンラインでの研修会を実施いたします。
急な連絡で申し訳ございませんが、県内関係者への周知をよろしくお願いいたします。

記

1 日 時 令和 8年 5月30日(土) オンライン研修会 9:00~11:45

午前 9:00~10:30 「双方向性のあるコンテンツのプログラミング」体験

チャットボットアプリの制作・問題解決の手順

講師：(顧問)田極政一郎、(参与)奥山拓雄

学校の給食を紹介する基本的なアプリを制作し、その知識等を活用した問題解決の方法を研修します。

*全国中学生創造ものづくり教育フェアで使用しているアプリを授業用に改良しました。(HTML,CSS, JavaScriptを使用しますが、日本語ボタンのクリックでテキストの入力ができます)



午前 10:45~11:45 文部科学省 教科調査官(渡邊茂一 先生)の講演

中学校 情報・技術科(仮称)に求められること

教育課程部会 情報・技術科ワーキンググループで検討されている内容等から、今後の授業に向けて変革していかなければならないこと、教師にとって多様で豊かな授業づくりを行う際の足掛かりとなるようなこと、などをお話いただきます。

2 対象者 各県 会長・事務局長、研究担当者、その他希望者(役員等以外も可です)

3 申し込み (1)下記申し込みフォームから申し込んでください。締め切り5月15日。(定員40名程度)
(2)役員以外の方(希望者)も参加できます。
(3)インターネットにつながるタブレット、PC等を用意ください。

申し込み

<https://docs.google.com/forms/d/1CY6x-2v1YqAZ0Ga7iBYf-NtHJ1IWQMt6t2H7Nz9dyw/edit?ts=69abcc32>



問い合わせ先

日本パソコン能力検定委員会
代表理事 吉田 真

TEL:0428-24-1163

e-mail : kentei@pasoken.or.jp



*「チャットボット」とはチャット(会話)とロボットを
組み合わせたことばで、人間の入力(質問)に対して
コンピュータが自動で応答するプログラムです。

企業のwebページなどに導入されていて
AI型とシナリオ型に分かれます。

文章を入力するものや、選択肢から選ぶ
タイプのもの等があります。

株式会社ニチレイフーズのチャットボット <https://www.nichireifoods.co.jp/inquiry>



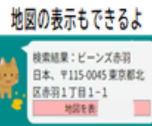
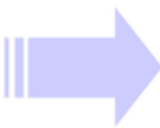
授業では

基本的なチャットボットを
制作して、プログラミング
の基礎を学び、

*学校の給食を紹介しよう



習得した
知識・技能を
活用して



生徒一人一人が
地域や社会の「問題を解決」します



先生には

*先生向け研修会(オンライン・オフライン)を実施します

*「パソ検管理センター」に

生徒の進捗状況の確認、指導細案、評価基準、学習ノート、指導用動画などがあります

動画⇒



生徒の進捗状況を確認、評価入力ができます

指導案、評価基準、進捗状況等の確認方法や、学習ノート

単元ごとの学習の進め方を動画で紹介しています

参加の手続き

1. 利用開始

(1) 見込み人数の入力	プログラミング教材を利用する生徒の見込み人数を入力します。(入力した人数分の「登録用紙」が発行されます) ※先生用のアカウント(無料分)として1アカウントが一番最初に発行されます(例:XX-XXXX-XXX-0000)。	見込み人数
(2) 「登録用紙」を生徒に配布	見込み人数の入力が完了したら「登録用紙」をダウンロードして、生徒に配布します。	登録用紙もダウンロード

生徒進捗一覧表と、
個人票があり、

回答内容の確認、
評価入力、生徒アプリ
の起動ができます。



【個人票】進捗の
【情報の知識】

生徒の
回答内容
確認
利用者にわかりやすい
タイトルと案内文を考え
個人情報を入力をしない

「チャットボット」制作アプリ指導計画概要

<言語は HTML、CSS、JavaScriptを使います>
日本語ボタンのクリックで、HTMLなどのコードが入力できます。

1. ガイダンス
 2. ボット制作
 3. ボット改良
 4. 問題の解決
- 「学校の給食を紹介しよう」というテーマで、プログラミングの基礎的な知識・技能を習得します。
学習(説明)→演習⇒振り返り・確認テスト と進めていきます。
・・・ 地域や社会の問題を解決するためのワークシート、チャットボットアプリを制作します。

学習項目	指導時間の目安 8時間計画	学習結果画面(概要)
1. ガイダンス 2.ボット制作 (1)HTMLで本体の制作 ①タイトルボックス ②トークボックス ③センドボックス (2)CSS ①背景色を変更 (3)JavaScript ①コメント表示 ②クリックイベント ③変数 (4)JavaScriptで双方向性 ①配列(シナリオ) ②双方向性 3.ボット改良 ①コメントのクリア ②空文字対応(分岐) ③注目させる(反復) ④画像を使う	1 1 1 1	2. ボット制作 (1) HTML (2) CSS (3) JavaScript コメント表示・クリック等 (4) JavaScript 双方向性 3. ボット改良 ① ② ③ ④ *「チャットボット」とはチャット(会話)とロボットを組み合わせたことばで、人間の入力(質問)に対して、コンピュータが自動で応答するプログラムです。 *1.ガイダンス～3.ボット改良までで、3時間～4時間を目安にしてください(4時間を推奨)
4.問題の解決 ①問題解決シート ②アプリ制作	1 (1.5) 3	問題解決シートを使い、地域や社会の問題を発見して、解決策を構想します。 問題を解決する「チャットボットアプリ」を制作し、発表、評価・改善をします。 *完成したアプリはスマホで操作することができます。 問題解決シート 1. 問題の発見 自分や家族、地域や社会で ○修学旅行に行ったときに「しおり」を取り出すたびに立迷惑をかけてしまうので 2. 課題の設定 問題を解決するために工夫 ○見学地を入力すると事前学習調べた内容や写真を表示でき 京都移動お助けkun 班行動の移動をサポートし <例>を参考にして入力し い。①事前学習の内容を 解説:金閣寺 正式名称を鹿苑寺といい、

アプリの特徴 ボタンのクリックやコピーペーストでコード(プログラム)の入力ができます。
(キーボードから入力・修正もできます。確認テスト、振り返りシートなどもあります。)

- ①「学習」で基礎知識を習得して、
- ②演習課題を読んで
- ③ボタンのクリックで入力
- ④実行ボタンで出力

エディタ画面
HTML ①:タイトル
1 <div id="titleBox">タイトル</div>
CSS
実行ボタン ▶実行する 実行結果:実行中
タイトル

<便利機能>

- ヒートン
どうしても修正ができなくなったときに使います。
(演習課題通りに書き換えます)
標準的なコードに置き換える
(注) どうしても困ったら、この機能を使ってください
あなたの書いたコードを標準的なコードに書き換えます。標準的なコードに置き換える場合は、書き換えるコードを選択して、「コードを置き換える」を押してください。
- コピーボタン
長いコードもコピーができます。

* 画像、地図などの表示、翻訳、動画表示などもできます

教材紹介ページ

お問い合わせ：一般社団法人 日本パソコン能力検定委員会 (パソ検)
e-mail: kentei@pasoken.or.jp
TEL: 0428-24-1163 電話受付時間: 10:00~12:00 14:00~17:00 (土日祝祭日を除く)
〒198-0036 東京都青梅市河辺町 10-14-12

https://pasoken.or.jp/pg/