

教材No.	補2	料理提供方法と情報技術
関連教科		情報 I

■教材の概要

①食堂における料理提供方法を題材に、社会における様々な事象を情報とその結びつきとして捉え、問題の発見・解決に向けて情報と情報技術を適切かつ効果的に活用することで、情報社会に主体的に参画する資質・能力を育成する

■学びの流れ

段階	活動内容	指導上の留意点、教材作成の狙い
導入 5分	1 料理提供のパターンが複数あることを前提として理解する。 2 フードコートでのブザー鳴動による処理を考える前提として、関係者の存在を理解する	1 事前活動の内容について、数名から記入内容を紹介してもらう。 2 自分本位の文章にせず、他者が魅力を感じるような文章を作らなければならないことを強調する。
展開1 30分	3 各関係者の視点から、ブザー鳴動型のシステムを使う場合に発生し得る流れを抽出する。 4 各関係者の視点から、「どのような機能があったらよいか」「各関係者がどのような行動をする可能性があるか」を考える。	3 ワークシート1をベースに実施し、理想的にはグループごとに付箋で生徒の意見を貼り付ける方式が望ましい。エラーのない情報処理に必要な検討事項を広範に考えさせる。 4 関係者（顧客、店員、隣接店舗の店員）別に検討させる。この際、例外処理が必要な場合には、どのような対処方法で手当てをするのかを考えさせる。
展開2 10分	5 実際に利用されているブザー鳴動装置を調べ、仕組みを理解する。 6 本時において、生徒自身が考えたアイデアやデザインに価値があることを理解し、そのようなアイデアが知的財産であることを認識する。	5 生徒自身が端末等で調べてみることが望ましいが、場合によっては事前に教員側で調べておいて、それを紹介することでもよい。 6 技術について、特許という視点から保護できるだけではなく、デザインについても保護できるこをを気づかせる。また、既存の知的財産について調べてみることで、実社会において知的財産が活用されていることを気づかせる。時間的余裕があれば、J-PlatPatを紹介し、実際に端末で使用させる。
まとめ 5分	7 情報技術の活用に際して、想定されるすべてのケースを洗い出すことの重要性を理解する。また、あわせて、知的財産の存在を認識する。	7 (-)

■学習の目標

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力、人間性等
実社会における一連の仕事を、情報技術（処理）の流れに対応することができ、そのにある知的財産を指摘することができる。	実社会における一連の仕事を、情報技術（処理）の流れで考え、問題解決の提案まで適切に提案している。	実社会における一連の仕事を、情報技術（処理）の流れとしてとらえ、問題を発見・解決しようとしている。

■活動の狙い（知財創造教育の要素との関係）

段階	尊重			創造			社会		
	人間の心を尊重する	既存のアイデアを尊重する	他者の強みを尊重する	課題を見つける	解決策・アイデアを考える	アイデアを表現する・伝える	自他の暮らしや人生を豊かにする	持続可能な「社会・文化」に貢献する	「未来」に貢献する
導入		●					●		
展開1		●	●	●	●		●		
展開2		●							
まとめ		●		●					

■参考文献

No.	文献名称	URL等
1	J-PlatPat	https://www.j-platpat.inpit.go.jp/
2	J-PlatPat利用ガイド	https://chizai-kinyu.go.jp/reference/docs/reference06.pdf

※2については、教育機関向けのガイドではないが、簡易な検索方法を掲載したものであり、参考として活用可能