

[説明資料(提出ファイル)]**発明・工夫作品コンテスト** 製作の動機または目的、利用方法、作品自体やその製作過程で工夫したことを、文章、写真、図などで説明。**この用紙1枚に記入し、PDFに変換した後、web提出フォームにて提出する。**

個人・グループ名	鷲見 昂哉	大学名	信州大学
作品名	電子商取引を利用した技術分野と家庭分野を連携させた教材の開発	人数	1名

【背景・目的】

情報化が進んでいる昨今、どの世代もインターネットを使い、情報を得たりECサイトを利用した取引をしたりすることが当たり前になっている。しかし、**トラブルに出会い、被害に遭うリスクも増加している。**

このような被害を避けるために、**中学生のECサイトに関する情報リテラシーを高めることが急務だと考えた。**中学校技術分野・家庭分野では両分野でインターネットを扱っているため、電子商取引を題材とし、教科横断的な学習で両分野の視点で実践的な課題解決学習ができるWebアプリ教材の開発を目的とした。

【開発したWebアプリ教材の紹介】



図1 教材のスタート画面

○開発したWebアプリ教材の画像を図1、運用の流れを図2に示す。この教材は、Google App Scriptによって開発した。このWebアプリ教材は、**ECフリマサイトを疑似体験するもの**である。

制作者としてBlocklyを使い、商品ページを制作し、疑似フリマサイトに出品する。そして、消費者としてこの疑似フリマサイトで商品を購入するという一連の消費行動を疑似体験していく。

この疑似体験は、技術分野・家庭分野の両方の視点で学んでいく。技術分野では生産者・制作者として、技術の見方・考え方をを使って、自分の商品を販売する。家庭分野では消費者としての視点で商品の選択・購入などの**消費行動を疑似体験し、実践的な学びができる。**アントレプレナーシップ教育への活用にも

2つの視点で1つのものを見るという学習を通して、他者意識や多角的な視点の育成を図る。



図2 教材の流れ

【工夫した点】

○直感的なプログラミングが可能

ビジュアルプログラミングであるBlocklyを使い、商品ページというHTMLの要素を体験できる。

○簡単に導入・運用できる

Googleスプレッドシートで運用するため、実際に教育現場で使う際には、このシートをコピーするだけで、すぐに導入ができる。

○どんな使い方もできる内容になっている。

例えば、技術分野の制作後のフィードバックとしてや家庭分野での消費者トラブルの教材、校内の文化祭でのネットショップ開設やイベント案内としてなど、使い方は使う人次第

デモ動画
はこちら

https://youtu.be/Xew_etx5-M?si=jgD2hj7PW2JmaH