（テーマ）模擬授業
（開催日）２００３年１２月１８日（木）～１９日（金）

　各発表に対して指摘のあった,「気が付いた点」を掲載します．教育実習に向けて，各自参考にしてください．以下は，グループ毎に評価リストの順に並んでします．

==========
１２月１８日（２時限）　「情報Ａ」の模擬授業
（１）グループに対する指摘
テスト×２いいすぎ
チームワークもよく、普通に聴いていて楽しかったです。

（２）担当した先生個人に対する指摘

01ID007
話を早くしすぎたため聞き取れない生徒がいたかも・・・
よくまとまっていたと思います
Q&A はとても身近な感じで分かりやすかったと思います。最後にクイズの問題と解答が紙でくばってほしかったです。
始めに簡単な問題をやらせて、あとからまた別の問題をやらせるのは効果的でよいと思いました。
クイズを入れて○×を上手に解りやすく説明していた点、良かったと思います。
分からなくなりそうな言葉をうまく説明していた。
パワーポイントで部分的に文字が小さく見にくかった。
生徒に話しかけるように、クイズを行っていたので、よかったと思います。
CD のレンタルをなど語尾のミスが多い。　　商店街なら店名も出ていると思うけど・・・
楽譜は間違いやすいね。
クイズは生徒をひきつけるのに良い方法ですね

01ID041
難しい言葉も説明しながら理解させてくれたのでクイズが楽に進められました
わかりやすかった
私たちの身近な実例や実際にＨＰを作っての説明はとても理解しやすかったと思います。、
腰に手を当てて話すのはやめましょう。
声がよく、例を出して説明していたので、“ あっ！ ”“ あぁ～ ” と、納得しました。

やっては行けない例をホームページにまとめてあったので分かりやすかった。
内容が著作権に絞られていて、授業にも流れがありとても良い授業構成だった。（全体）
周りに気を配りながら授業を行っていたのでよかったと思います。
声の抑揚の付け方がうまい。
WinMX、Winny のアプリケーションそのものには罪はありません。どこに罪があるのかをしっかり教える必要があると思います。でないとアプリケーションを作る人もいなくなってしまうので…

01IE011
わからない点を詳しく説明してくれてありがとう。
もう少し研究が必要だったなぁ
時間的にやる内容が多すぎたのかも。そのために少し早口になっていたように感じました。
穴あきプリントをくばっての説明はとてもよかったと思います。
最初の大きい声が徐々に小さくなっているのが気になりました。
著作権について、プリントの穴埋めなどを取り入れていて授業らしい授業でした。
分からなくなりそうなポイントで生徒の状況をよく見ていた。
次回の授業でホームページつくり初回なのに、課題に「自分の作りたいホームページ」を考えてこさせると、個人差が出て大変そう。
ゆっくりとしゃべっていたのでよかったと思います。
繰り返し。大事なところをいうところはよい。書いている生徒がいたら進むのを止め説明していたところがよかった。でも、字が汚い気がする。
プリントの使用方法が上手だったと思います。

01IE059
最後にきちんと４０分の総まとめを時間通りに終了してくれてありがとう。
うまくまとめてくれました
何度やっても緊張しますね・・・・。
「わたし的には～」といった言葉使いに気をつけましょう。目が色んなところを見ていて定まらない。B
全体的によくまとまっていました。
まとめの紫の背景に黒字は見にくかった
最後の図表がとても見にくかった。
最後のまとめがまとまっていたのでいいと思います。
スライドが気になる。紫の中の字が見えない。

==========
１２月１９日（２時限）　「情報Ｃ」の模擬授業
（１）グループに対する指摘
時間内での達成なのであれば全く・・・　まとめなのに例をもちだしたのはどうなのだろう？
アナログ・デジタルの違いについて深く語っていた点、少し難しくなってしまった気がします。難しい内容にもかかわらず、わかりやすかったですね。

（２）担当した先生個人に対する指摘

01ID059
パワーポイントをすべて使ってほしかったです
模擬授業という前提が弱かった。話がやや単調だったかも。
ユビキタスをやるのなら　もう少し調べてやったほうがよかったと思います。しかし、授業内容はよかったと思います。教案をもう少し練って授業で行なう内容を絞ればいい授業になったと思います。
下を（流れのプリント）見ている時間が多かったので、極力生徒の方を見なければならないと思った。
ユビキタスに重点をおいて説明しなくても良かったでは？
ネットワークの広がりのプリントは配ったけど使っていなかった。
内容が拡散していて知識のない高校生にとっては進行スピードについて行けず退屈になりそう。
教えたいことがまとまっていたので、よかったと思います。
身振り、手振りもよいが差し棒等使ってそのものを指したほうがよい。普通にパソコン用語を使いすぎ
板書の字が小さい。用語がカタイ（利便性、即時性、融通性…）
素材をよりよく使うためにも、ページの流れを把握しましょう。

01IE050
生徒に興味を持たせる授業展開だったと思います
表現力は良かったが、ポイントを示すウエイトの置き方も大事。
少し内容がむずかしいかな・・。と思いました。やる内容を１つに絞ったほうがよかったと思いました。ただ生徒の反応見ながら授業を行なっていたので楽しかったです。
情報システムの一覧は少し量が多いので生徒には負担になるのではないか、削れる所は削りましょう。

疲れました。
指すときに割と特定の人を指していた。
板書の文字が小さい。
わかりにくい事をわかりやすいように説明していたのでよかったと思います。
白板に書かれている字が小さいし、端に書かれてしまうとディスプレイが邪魔で見えない。
配布物書けといっているけどどこに書いてよいのか分からない。
把握してない用語を載せるなよぉ～。それか、調べろよぉ～。
回答の誘導が上手にできたと思います。漢字は書けたほうが良いですね。「携帯」

01IE103
きちんと事情を説明してくれたのでよかったです
特にコメントなしです。森君がんばです。
×
最悪です。
やる気がないなら教員になるのは辞めたほうがいい。
”チーム”なのだから、事情があったのかもしれないが、やろうよぉ～。
私事ご苦労様です。

==========
１２月１９日（１時限）　「情報Ａ」の模擬授業
（１）グループに対する指摘
教師間のゴチャゴチャを授業に持ち込まれては生徒が迷惑です。
チームワークがなく、もう少し計画的にやるべきですね。今後、注意しましょう。

（２）担当した先生個人に対する指摘

01ID001
スライドの見直しをしましょう。
内容のレベルが高すぎるのでは？　到達点が見えにくい内容だった。時間の超過は大きなペナルティです。
延長したわりには内容がなかった
図は分かりやすかったと思います。しっかり教案をつくって時間配分をきちんと決めないとダラダラやるのはだめだと思います。
（声や立ち方が）縮こまっているように感じました。もっと大きく。板書が生徒に見えるように話をしましょう。「思います」「たぶん」などの言葉使いに注意。

アナログ、デジタルの違いで比較しやすい授業になっていましたね。利点も話していた点、良かったですよ。
わかりやすいように説明しようとしていた。
生徒へ授業しているよりも接客しているように見える。
もう少し内容を詰める必要があったみたいですね。次は頑張りましょう

01ID081
漢字の間違えに注意しましょう。（瞬間の「瞬」の字が間違えていました）
生徒がどの程度わかっているか、その確認は非常に重要。内容のレベルが高すぎるのでは。
一生懸命教えようとしていてよかった
少し生徒の反応を見たほうがよかったと思います。（内容的に少し難しかったので）　しっかり教案をつくったほうがいいと思います。
板書したときに生徒から板書が見えない位置に立っている場面が多いように感じました。「～ですか？」「わかりませんが～」など自信がなさそうに授業をしないように気をつけましょう。
なるべく見ずに板書できるように…
板書する内容はプリントアウトした方が良かったのでは。標本化の説明は実際に図で示しながら説明した方が良かったと思う。
プリンタの不調を考えて、配布資料は事前にプリントアウトすべきでした。
説明が少し長いように感じた。
文字のバランスが悪い・汚い。
話は簡潔にネ！
時間が守れるともっとよいと思います

01IE101
クイズから始めて興味を引くのは良かったと思います。
生徒に何か話を振るときは、質問の目的と生徒の反応を予め予測しておく。説明したい事が散文的だった。
おもしろかった
クイズの問題から始めてのは良いと思います。が、そのクイズで生徒が反応を返したらしっかり拾ったほうがいいと思います。しっかり教案をつくって時間配分を決めたほうがいいと思います。
腰に手を当てるのはやめましょう。質問をしたときに生徒の答えが間違っていた場合の対応ができていないとおもいました。

クイズごとに、解説をしてほしかった。
うまくパワーポイントが表示されなかった時に板書に切り替えたのは良かったと思う。
とりあえず、時間道理にはできたのでよかった。最後のまとめが速くなってしまった。
間違っている生徒への対応がなってない。大事なスライドの字が小さく見づらい。
ホワイトボードに書くときはなるべく自分左右どちらかを使うと良いです。生徒が見えないので

==========
１２月１９日（２時限）　「情報Ｂ」の模擬授業
（１）グループに対する指摘
実際に練習して生徒が授業参加型になってたと思います。時間の延長がもったいなかったですね。

（２）担当した先生個人に対する指摘

01ID036
クイズは面倒くさかったけどおもしろかったです
作業中の監督が良かった。導入は掴みとしては良かったが、より明示的なブラウザの文字のエンコードを利用したり、バイナリエディタを使ってみるのも良かったかも。
おもしろかった
文字化けを身近な携帯を通して説明したことはすごく興味を持ちました。導入部分としては大変良かったと思います。
内容はすごく分かりやすかったですが、進み方がかなり遅かったのである程度時間が過ぎたら自分で切るようにしましょう。
ハート→＝になることは知っていたが、解りやすい入り方でよかった。
導入がよくできたと思います。
16 進を使わなくてもよかったね。なんの説明もなしに ” コード ” を使われても…。
よくできていたと思います。漢字は間違えないようにしましょう

01IE013
最後のまとめを理解できるように説明されていたと思います
時間が短かったのが残念。
おもしろかった
まとめとして、よくまとまっていて分かりやすかったと思います。えぇに注意です。
A→B（人）に A（文字）を送る、混乱するので違う例えを。板書の文字が小さくて見にく

い
基本的な原理から文字化けについて説明してくれたのでわかりやすかった。ただし、字がちょっと見にくかった。
もう少し文字を大きく書いた方が見やすいです。
最後のまとめをゆっくりとやってよかったと思います。
長い。
もうちと、練習をすべきでした。
十分よいまとめでした。でもホワイトボードを書く練習しましょう！

01IE403
わからない言語の説明の例がいまいちわかりませんでした
16 進数の際に「41」を「よんじゅういち」と読むのはマズイかと。細かいことでも、生徒によっては重要な事です。実習の時間配分は余裕を持つべきでしたね。
おもしろかった
実習を含めて　演習問題をやったとこはとても面白く興味を持てました。アスキーコードは無くてもよかったかなと思います。時間的に。最後のほうはよく分からなかった。
プリントが細かすぎるのでもう一声工夫が欲しかった。
アスキーコード表は９０％くらいに縮小すれば全部見れてよかったのにね。でも、内容はよかったですよ。
具体的な作業内容を表示してくれたので分かりやすかった。
生徒と一緒に授業ができていたのでよかったと思います。
短い時間の中で大変だったと思った。
教材研究がもっともっと必要でした。以上