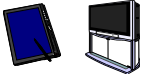






学 年	1 年	実践者	M.T…担任：佐藤 梢江・田中 秀和 S.T…ICT 支援員：奥山直子	
教 科	学級活動	単元名	自分の絵を動かしてみよう ～プログラミング教育～	
ICT 活用の ねらい	【教員による活用】 <input checked="" type="checkbox"/> 1-① 興味関心を高める <input type="checkbox"/> 1-② 課題を明確につかませる <input type="checkbox"/> 1-③ 思考や理解を深める <input type="checkbox"/> 1-④ 知識の定着を図る		【児童による活用】 <input type="checkbox"/> 1-① 情報収集・選択する <input checked="" type="checkbox"/> 1-② 発表したり表現したりする <input type="checkbox"/> 1-③ 文や図表にまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 1-④ 知識や技能習熟を図る	
活用する機器 ソフト コンテンツ等 	使用機器		ソフト・アプリ	コンテンツ
	<input checked="" type="checkbox"/> タブレット (Windows) <input type="checkbox"/> ノートPC・デスクトップPC <input type="checkbox"/> 液晶テレビ <input type="checkbox"/> 書画カメラ <input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input type="checkbox"/> その他 その他		*PCソフト名 *アプリ名 文科省 プログラミン	*コンテンツ名 *アプリ名
学習形態	<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> グループ学習 <input checked="" type="checkbox"/> 個別学習			
活用の場面・方法 活用のポイント	<input checked="" type="checkbox"/> 導入の場面 <input type="checkbox"/> 展開の場面 <input type="checkbox"/> 振り返りの場面		<ul style="list-style-type: none"> 電子黒板に提示されたプログラミンの使い方を学習し、自由に操作する。 慣れてきたら、絵を変更したり絵を追加したり、背景を変えたり自由に設定する。 	
児童の学びや 活用の様子 (写真等)	<ul style="list-style-type: none"> 簡単な操作で自分の指示した動きをすることに、とても興味を示していた。 絵を変更したり背景を変えたりすることも、問題なく操作することができ、楽しんで取り組むことができたようだ。 			
実践を通して 感じたこと	<ul style="list-style-type: none"> 初めてプログラミンの操作をしたが、みんなすぐやり方やコツをつかんでいた。次回からは自分たちでどんどん作品作りに取り組みそうだった。 数人は「こういう動きをするにはどうするの?」とか「もっと早く動かしたい!」など、自分なりにイメージを膨らませていた。 