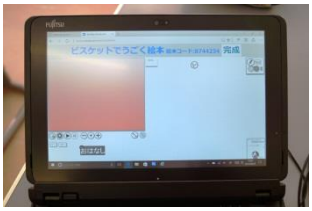
「ＩＣＴ機器の活用」による授業実践例

平成２９年９月２７日(水)実施　No.（　　）

学　年	１年	実践者	M.T…担任：佐藤　梢江　　S.T…ICT 支援員：奥山　直子
教　科	学級活動	単元名	プログラミング学習（ビスケット）

ICT 活用のねらい	【教員による活用】 ☑ １-①　興味関心を高める ☐ １-②　課題を明確につかませる ☑ １-③　思考や理解を深める ☐ １-④　知識の定着を図る	【児童による活用】 ☐ １-①　情報収集・選択する ☑ １-②　発表したり表現したりする ☐ １-③　文や図表にまとめる ☑ １-④　知識や技能習熟を図る

	使用機器	ソフト･アプリ	コンテンツ
活用する機器 ソフト コンテンツ等	☑ タブレット（Windows） ☐ ノート PC・デスクトップ PC ☐ 液晶テレビ ☐ 書画カメラ ☑ 電子黒板 ☐ その他	＊PC ソフト名 ＊アプリ名 ビスケット	＊コンテンツ名 ＊アプリ名
	その他		

学習形態	☑ 一斉学習　☐ グループ学習　☑ 個別学習
活用の場面･方法 活用のポイント	☑ 導入の場面　☐ 展開の場面　☐ 振り返りの場面 ・電子黒板に提示されたプログラミングサイトの使い方を学習し，自由に操作，作成する。 ・次回は続きから作成できるように保存をする。 
児童の学びや活用の様子（写真等）	・前回使用したサイトとは違い，自分でお絵かきをしたり，簡単に絵を動かしたりすることができるので，楽しみながら操作をすることができたようだ。
実践を通して感じたこと	・動く絵本のように作成できるので，低学年にとても向いていた。オリジナルお話を作って動く絵本を作成したら，とても楽しそうだと思った。