




学 年	1 年	実践者	M.T…担任：工藤 睦子		S.T…ICT支援員：奥山 直子
教 科	図工		単元名	プログラミング「ビスケット」で動く絵をかこう	
ICT 活用のねらい	【教員による活用】			【児童による活用】	
	<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			<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 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			*PCソフト名	*コンテンツ名
	その他			*アプリ名 プログラミング ビスケット	*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 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	
	・タブレットにお絵かきをしたものが、自分の命令で自在に動くことを体験する。				
児童の学びや活用の様子 (写真等)	・今から行うことがプログラミングである、という難しいことは伝えず、ただ「コンピュータで動く絵を作ってみよう」というコンセプトで始めたので、お絵かき感覚で楽しく始めることができた。				
実践を通して感じたこと	・ネットが安定するまでの時間やサイトを開くまでの時間を差し引いても、実際作業を行う時間は少なかったはずだが、少ない時間でも、ほぼみんな素敵な作品を完成させることができた。 ・電子黒板に大きく提示しながら同時に作業するのが、理解しやすくよかったのかもしれない。				