


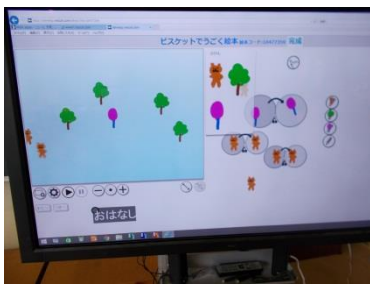




学 年	1 年	実践者	M.T…担任：工藤 睦子	S.T…ICT 支援員：奥山 直子
教 科	図 工		単元名	プログラミング「ビスケット」2 アニメーションをつくろう
ICT 活用のねらい	【教員による活用】 <input checked="" type="checkbox"/> 1-① 興味関心を高める <input type="checkbox"/> 1-② 課題を明確につかませる <input type="checkbox"/> 1-③ 思考や理解を深める <input type="checkbox"/> 1-④ 知識の定着を図る		【児童による活用】 <input type="checkbox"/> 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 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 プログラミング ビスケット	*コンテンツ名 *アプリ名
学習形態	<input 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 type="checkbox"/> 導入の場面 <input checked="" 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)	・2回目のプログラミングビスケットだったので、ほぼ前回より思い通りの動きをつけることができていたようだ。 			
実践を通して感じたこと			・操作に慣れたため、前回より傑作作品が多かった。 ・ペン先だけで操作することがまだ難しいところも多く、画面にペン以外の指などが触れてしまうと、すぐ画面が拡大されたりダイアログボックスが表示されたり、ちょっとしたアクシデントも多かった。作品がパッと消えてしまうブラウザの弱点が見受けられた。	

--	--