





学 年	2年	実践者	M.T…担任：菊地 哲	S.T…ICT 支援員：奥山 直子
教 科	図 工		単元名	考えたことをうごかさう
ICT 活用のねらい	<b>【教員による活用】</b> <input type="checkbox"/> 1-① 興味関心を高める <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 1-④ 知識の定着を図る		<b>【児童による活用】</b> <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 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		・自分はどんな作品を作りたいのか、複数見本を観て決定する。 ・アプリへのログイン設定をする。 ・今までの操作を思い出し、各自作品を作成する。 ・できたところまでで保存し、次回続きができるようにする。	
児童の学びや活用の様子 (写真等)	・楽しんで操作をするだけでなく、自分が作りたい作品を明確にして、どのようにしたら思ったとおりの動きをするのか、よく考えながら操作していた。			
実践を通して感じたこと	・ただ自由に作成させるのではなく、ちゃんと作品のイメージを持たせて操作をさせる菊地先生のご指導により、児童の無駄な操作は無かった。充実した1時間だった。		