



# 「ICT機器の活用」による授業実践例



平成29年10月11日(水)実施

No. ( )

|  |  |     |  |                   |
|--|--|-----|--|-------------------|
| 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  | 学級活動   | 単元名 | 考えたことを表現しよう  |                   |
| ICT 活用の<br>ねらい   | 【教員による活用】  |     | 【児童による活用】  |                   |
|  | <input type="checkbox"/> 1-① 興味関心を高める<br><input checked="" type="checkbox"/> 1-② 課題を明確につかませる<br><input type="checkbox"/> 1-③ 思考や理解を深める<br><input checked="" 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<br><input checked="" type="checkbox"/> 1-② 発表したり表現したりする<br><input type="checkbox"/> 1-③ 文や図表にまとめる<br><input checked="" type="checkbox"/> 1-④ 知識や技能習熟を図る |                   |
| 活用する機器<br>ソフト<br>コンテンツ等<br>  | 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)<br><input type="checkbox"/> ノートPC・デスクトップPC<br><input type="checkbox"/> 液晶テレビ<br><input type="checkbox"/> 書画カメラ<br><input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板<br><input type="checkbox"/> その他 |     | *PCソフト名  | *コンテンツ名           |
|  | その他  |     | *アプリ名<br>文科省 プログラミン  | *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<br>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  |     | ・今までを振り返って、プログラミングで自分の作りたい作品が作れているか、また作ったかいがあったのかを考える。<br>・今日一日で完成できるように作成する。  |                   |
| 児童の学びや<br>活用の様子<br>(写真等)   | ・もともとあるイラストではなく、自分で描いた絵を中心に動かしている児童が多く、オリジナルで素敵な作品が仕上がっていた。<br>・プログラミング作成をする時に、動かす時間や距離を計算することや、動かしたいものと背景を絵で描いて表現することが、普段の算数や図工や国語の学習にもつながった。やったかいがあったと発表していた児童がいた。   |     |  |                   |
| 実践を通して<br>感じたこと  | ・ただタブレットを預けて好きなように操作させるのではなく、子どもたちに考えながら作成させることや振り返りをさせることが大事であることを、先生や子どもたちから学んだ。   |     |  |                   |