





学 年	2年生	実践者	M.T…担任：佐藤 梢江	S.T…ICT支援員：奥山 直子
教 科	国 語		単元名	同じ部分をもつかん字
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 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 <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 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			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>漢字の部首と部首を組み合わせると、別の漢字になるゲームを、プログラミングビスケットを使って表現する。</li> <li>プログラミングを通して、漢字の構成について理解する。</li> </ul>			
児童の学びや 活用の様子 (写真等)	<ul style="list-style-type: none"> <li>今回は、前回の操作の仕方を思い出して、自分で考えてきた漢字で作成した。</li> <li>ペンの色・太さ・漢字が出てくる前のボタンのイラストなど、各自思い思いの表現の仕方で作成していた。</li> </ul>			
実践を通して 感じたこと	<ul style="list-style-type: none"> <li>ほぼ全員完成することができ、みんなで見せ合っていた。</li> <li>漢字を上にも動くように命令を付けるとき、ちょっとでも傾いてしまうと真っ直ぐ上に動いてくれないところに苦戦していたようだ。</li> <li>漢字同士が重なったときに、別の漢字に変わるための命令が、ちょっと難しかったようだった。</li> </ul>			