



学 年	3年	実践者	M.T…担任：落合 真優	S.T…ICT支援員：奥山 直子
教 科	総合的な学習の時間	単元名	プログラミング学習①	
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 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		*PCソフト名	*コンテンツ名 らくらく先生
	その他		*アプリ名 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 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			
	・コンピュータは、命令を下すことで動くことができていることを理解し、身近にあるコンピュータについても考えてみる。 ・プログラミングソフトを使って、各自キャラクターに命令を下して自由に動かしてみる。			
児童の学びや活用の様子 (写真等)	・自分で命令を下すことによって物を動かすことができることを、興味を持って体験することができていたと思う。 ・簡単な操作でイラストを動かせるので、基本的な操作はあっという間に習得していた。 ・イラストを変更したり背景を変更したりもできるようになり、もっと自分の表現したいイメージを広げることができた。			
実践を通して感じたこと	・イラストを動かすこと以外の操作（イラストの変更や背景の変更など）ができると、オリジナリティが出て、みんな素敵な作品が出来上がっていた。 ・操作練習のため、先生との打ち合わせでは保存はしないことになっていたが、予想以上に上手にできたため、急きょ保存を行った。思っているよりはるかに子どもたちの方ができると実感した。			