
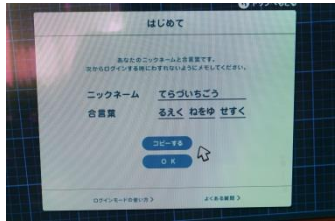






学 年	3年	実践者	M.T…担任：落合 真優	S.T…ICT支援員：奥山 直子
教 科	総合的な学習の時間	単元名	プログラミング学習②	
ICT 活用のねらい	【教員による活用】		【児童による活用】	
	<input type="checkbox"/> 1-① 興味関心を高める <input checked="" type="checkbox"/> 1-② 課題を明確につかませる <input type="checkbox"/> 1-③ 思考や理解を深める <input checked="" type="checkbox"/> 1-④ 知識の定着を図る		<input type="checkbox"/> 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			
	<ul style="list-style-type: none"> • 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)	<ul style="list-style-type: none"> • 今日から本格的に作品作りに取り組んだ。見本を参考にする子や、自分で描いた絵をプログラミングで動かす子、ゲーム作品に取り組む子などそれぞれ発想が違って面白そうだ。 			
実践を通して感じたこと			<ul style="list-style-type: none"> • 3年生は自分でどんどん操作をすることができるので、各自自分のイメージする作品を作らせたら、いろいろ違う分類の作品が出てきそうで面白いと思う。発表会が楽しみだ。 	

