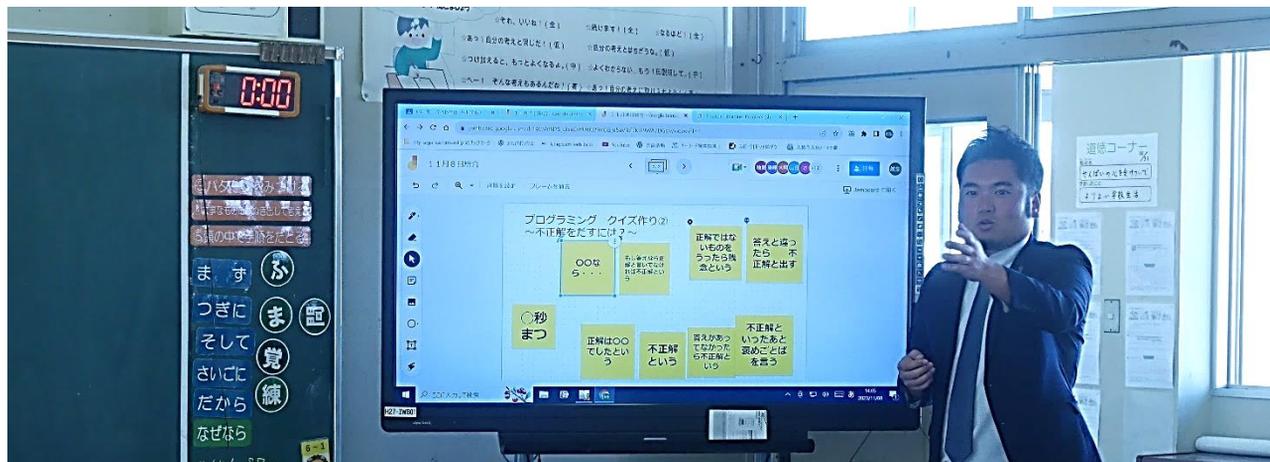


スーパーティーチャーによる1人1台端末を活用した 授業公開研修



鹿島市立浜小学校 エリアリーダー 久保田 航生 教諭

単元名：ふるさと浜の魅力をアピールしよう (小学6年 総合的な学習の時間)

ICT活用のポイント

- ・ ホワイトボード機能での付箋への書き込みを活用し、児童間で話し合い共有する。
- ・ アンケート機能で振り返りを行い、即時集計したデータを授業に活用する。

本時の目標

- ・ プログラミング的思考を働かせ、クイズをプログラミングすることができる。

(思考・判断・表現)

学習の流れ 全6時間 (本時3 / 6)

導入	展開	まとめ
<p>①観光客に知ってもらうためのクイズを出す流れを確認する。</p>	<p>②問題に対して答えを出すためには、どのようなプログラミングをするとよいか考える。</p> <p>ホワイトボード機能(1人1台端末)</p> <p>③「もし～なら〇〇する」という命令の問題点を考える。</p> <p>プログラミングアプリ「Scratch」(1人1台端末)</p>	<p>⑤振り返りを行う。</p> <p>アンケート機能(1人1台端末)</p>
<p>ホワイトボード機能(1人1台端末)</p>	<p>④2問目のクイズのプログラミングを行う。</p> <p>Aプログラミング的思考を働かせ、試行錯誤し、思い描くプログラミングをすることができる。 (支援を要する児童への手立て) うまくプログラミングできている児童をモデルとして、真似して行うよう声かけをする。その際、なぜそのようなプログラミングでいいのか問いかける。</p>	



←「SAGA Eコネクト」サイトではたくさんの事例を紹介しています。

<https://www.saga-high-school.jp/e-connect/>



①クイズを出す流れを確認する。
【プログラミングウェブアプリ (Scratch)】

見 手本となる動きをわかりやすく確認することができます。

教 実際に操作しながら伝えることができ、板書の手間もありません。



②問題に対して答えを出すためには、どのようなプログラミングをするとよいか考える。
【ホワイトボード機能(Jamboard)】

見 自分の意見をすぐにクラスに伝えることができます。

見 他者の意見も参考にしながら自分の考えを書くことができます。

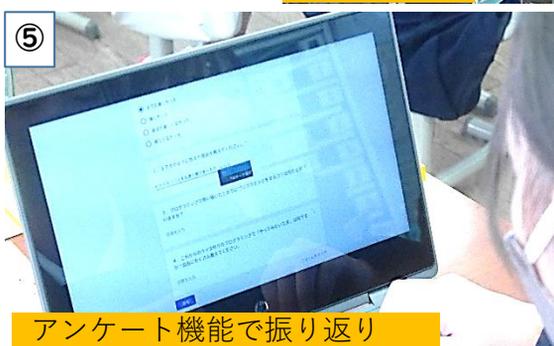
教 一人一人の考えを瞬時に把握できるとともに、大画面で見せることができます。



③「もし～なら〇〇する」という命令の問題点を考える。
④2問目のクイズのプログラミングを行う。
【プログラミングウェブアプリ (Scratch)】

見 動きを確認し、試行錯誤しながらプログラミングを考えることができます。

見 難しい人はうまくできている人をモデルとして自己解決を進めます。



⑤振り返りを行う。
【アンケート機能 (Forms)】

見 選択式の問題もあり、簡単に振り返りを行うことができます。

教 集計が容易で、次時の授業の導入で紹介し児童の意欲付けに役立ちます。

ふるさと浜の魅力をアピールするという目的に向かって、スクラッチを活用してクイズを作るという目的意識を持った授業でした。Jamboardを使って意見を出し合ったり、友達と話し合ったりすることでプログラミング的思考を深めていくことができる素晴らしい授業でした。参観した先生方からは次のような声が聞かれました。

- ・プログラミング教育について考えることができ、大変勉強になりました。
- ・ICTを使った授業の実践など、お互いに情報を共有することが大切だと感じました。特にプログラミング学習については不勉強なところが多々あったので意識して活用していきたいです。