

I C T で 授 業 を D X ！

学年 小学校 2 年 教科 生活
など

学びポケットでプログラミング的思考を！

使用するアプリケーション等
スクールタクト

単元・題材 うごく うごく わたしのおもちゃ

本時の目標 1 年生が 1 人で遊ぶことができるおもちゃの動かし方カードを作成することを通して、より楽しく遊ぶことができるようになっていくことができる。（知識・技能）

I C T を活用することで できること

- ・順序を考えると、消したり入れ替えたりが簡単にできるため、試行錯誤がしやすい。
- ・児童にとって、お互いの考えを参考にすることが容易にできるため、よりよい意見を練り上げることができる。
- ・教師にとって、その場で児童全員の考えを集約できるためすぐにフィードバックをすることができる。

D X 前（I C T を使っていなかった頃は・・・）

1 導入

- ① 前時までの振り返りをする。
 - だれのために、どんなおもちゃを作っていたのか。
 - プリントを使う。

2 展開

めあて おもちゃのうごかし方について、1 年生が一人で楽しく遊ぶことができるように、せつめいカードを作ろう。

- ① 教師が製作したおもちゃの説明カードを作成する。
 - エラーモデルを作成しておき、黒板に掲示する。
 - どうすれば 1 年生に伝わるか共有する。
- ② 自分の作ったおもちゃの説明カードを作成する。
 - 付箋に一つ一つの動かし方を書き、プリントに貼る。
- ③ 説明カードを使いながら、ペアでおもちゃを動かす。
 - カードを見ただけで正しく動かすことができるか確認する。
 - 順序を変えた方がよいところがあれば、付箋を入れ替える。
- ④ 再度自分で説明カードをパワーアップする。
 - 付箋を入れ替えたり、言葉を精選したりする。

3 まとめ

- ① 本時のまとめをする。
- ② 本時の振り返りをする。
 - プリントに書く。

DX!

D X 後（赤字は I C T 活用場面）

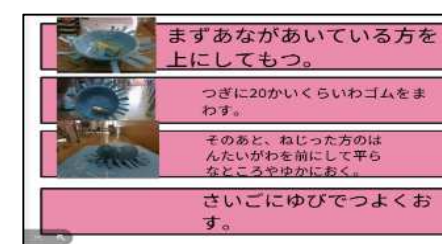
1 導入

- ① 前時までの振り返りをする。
 - だれのために、どんなおもちゃを作っていたのか。
 - 前時に活用した画面を提示することで、想起させる。

2 展開

めあて おもちゃのうごかし方について、1 年生が一人で楽しく遊ぶことができるように、せつめいカードを作ろう。

- ① 教師が製作したおもちゃの説明カードを作成する。
 - スクールタクト内にエラーモデルを作成しておき、提示する。
 - どうすれば 1 年生に伝わるか共有する。
- ② 自分の作ったおもちゃの説明カードを作成する。
 - 教師の例を参考に、スクールタクト内でおもちゃを動かす順序を考える。
 - 適宜、友達の考えを参考にしてもよい。
- ③ 説明カードを見ながら、ペアでおもちゃを動かす。
 - カードを見ただけで正しく動かすことができるか確認する。
 - 順序や言葉を変えた方がよいところはその場で訂正する。
- ④ 再度自分でカードをパワーアップする。
 - 順序や言葉を変えた所は色を変えさせる。
 - 終わった児童は、順序ごとに写真を貼り付ける。



3 まとめ

- ① 本時のまとめをする。
 - 教師が児童の画面を一斉に確認し、パワーアップした児童を取り上げる。
- ② 本時の振り返りをする。
 - プリントに書く。

授業者から（成果・課題・留意点）

- ・ I C T を活用することで試行錯誤が容易になり、より児童が思考する時間を確保できた。
- ・ 友達の意見をそのまま写すだけにならないような工夫が必要だと考える。（真似したら文字の色を変える等）
- ・ 事前に操作面での指導の時間が必要である。ただ活用できるようになると他教科でもいかすことができるため時間をかける価値が高い。