

本時のねらい

プログラミング的思考の観点をつまえて、どうしたら早く帰る用意ができるか、帰る用意の仕方について考えさせる。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・写真を動かすことができるデジタルワークシートを用いることで、ひらがなを習得できていない子どもが考えを表現することができる。
- ・発表者自身が自分の考えを大型テレビに投影できるので、相手分かりやすい発表ができる。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・大型テレビ
- ・ジャムボード
- ・Chromecast

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT活用のポイント・工夫
導入 (10分)	○めあてを知る。 「どうしたら早く帰るよういができるかかんがえよう。」 ○ジャムボードに貼り付けられた画像を並べ替えることで、デジタルワークシートに自分の考えを表現できることを理解する。 【写真1】	・授業者がデジタルワークシートを大型テレビに投影しながら説明することで、子どもたちが理解しやすくなった。
展開 (25分)	○一人で考える。 ○近くの友達と相談する。 【写真2】 ○自分の考えを発表し、クラス全体で考えを交流する。その際、発表者が実際に帰る用意をやる。 ○めあてに沿って、クラスとしての考えをまとめる。	・あらかじめ、金曜日に家に持って帰るもの（体操服・エプロン・給食袋・上ぐつなど）の写真を撮っておき、ジャムボードに貼り付けておいたので、写真を動かすだけで自分の考えを簡単に表現することができる。 ・発表者自身が、大型テレビに投影（Chromecast）して発表することで、より伝わりやすい環境づくりができた。
まとめ (10分)	○早く帰る手順を意識して、実際にみんなでやってみる。 ○どうしたら早く帰る用意ができるか、クラスとしての考えを確認する。 【写真3】	・自分が考えた方法で、自分の画面を見ながら、実際にやってみる。

1人1台端末を活用した活動の様子

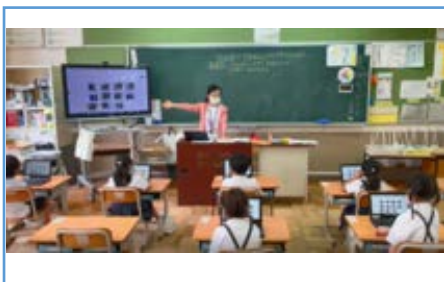


写真1 デジタルワークシートの使い方の説明を聞く場面

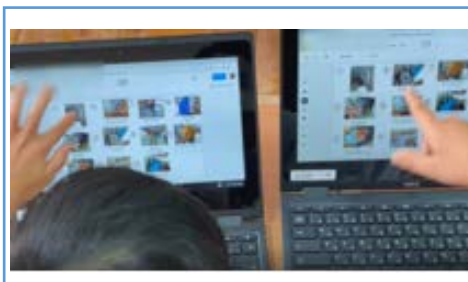


写真2 帰る用意の手順について、近くの友達と相談している場面

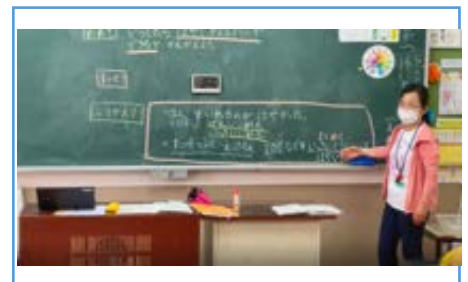


写真3 実際にみんなでやってみたと、学習のまとめを再確認している場面

児童生徒の反応や変容

子どもたちは、ジャムボードに貼り付けられた写真を自分が考えた手順になるように、どんどん並べ替えていった。操作方法でつまずく様子はなく、楽しんで活動を進めることができていた。また、ペアで相談したときには、子どもたちが自発的に自分の考えを交流する姿が見られた。その後、クラス全体で自分の考えをやりとりする中で、子どもたちは、体操服やエプロンは一気に取りに行くほうが、早く帰るの用意ができることに気付いた。最終的には授業者が「まとめて」という表現に置き換えた。後日、実際に帰る用意をしているときに、「まとめてやっただけいいで」などといった声かけをする姿があり、学びを実生活に生かすことができていた子どもがいた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

プログラミングというと1年生にとっては難しいと思われがちだが、今回のようなプログラミング的思考を生かした学習は、とても楽しく取り組めると思う。題材として実際の学校生活での一場面をとり上げたことも、子どもたちの学習意欲を高めることにつながった。このような学習は、プログラミング的思考の学習における基礎段階として、かなり有効であると思われる。また、写真を並べ替えるだけで自分の考えを表現できるので、1年生の6月でもつまずくことなくとりくめた。しかし、誤って写真を消してしまうといったことがあった。これは事前に予想できていたため、活動の前に「消してしまったらすぐに先生に報告しましょう。」といった指導をしておいたことで、元に戻すのに時間がかかってしまうことはなかった。加えて、念のため、ジャムボードをページごと複製し、同じものが2ページある状態で配信しておいた。