

本時のねらい

自作のキャラクターに動きをつけるプログラムを組み込むことで、プログラミング的思考力や創造力を養う。

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

- ・文字や会話での自己表現が苦手でも、プログラミングによって自分が作成したキャラクター等を自由に動かすことによって、楽しんで表現活動に取り組むことができる。
- ・やり直しにとっても強い抵抗がある児童も、タブレットの操作性の手軽さによって試行錯誤し、自分の考えを表現することができる。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・Google Jamboard
- ・プログラミング学習アプリ（プロゼミ）
- ・大型モニター
- ・タブレット PC

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)	<p>めあて：自分たちの宇宙をつくろう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○Jamboard を使って、「宇宙」からイメージしたものを書き出す。 ・何をつくるのかを決める。 ○今までに練習したプログラムを復習する。 ・すすむ ・くりかえし など 	<ul style="list-style-type: none"> ・誰の意見かが分かるように、一人 1 色の付箋に書き、共有することで友だちの考えを知ることができる。
展開 (30分)	<ul style="list-style-type: none"> ○キャラクターを作成する。 ・紙に描いたキャラクター等を撮影し、プロゼミに取り込む。 ○作成したキャラクターにプログラミングし、動きを付ける。 ・わからないことは友達にたずね、学び合いができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・画像を取り込む手順を大型モニターに映し説明することで、スムーズに進めることができる。 ・操作方法に困った場合は、「ながれ」や「うごき」のプログラミングの仕方に戻ったり、ヒントを見たりして、手順を確認する。
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○作成した作品を発表する。 ○ふりかえり 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の作品を見て、次時に生かしたいことを意識させる。

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



Jamboard を利用して「宇宙といえば○○」の意見を出している場面



「宇宙といえばエイリアン」と思った児童が取り込むための絵を書いている場面



「ヒント」を見ながら流れ星が進むプログラミングを作っている場面

児童生徒の反応や変容

- ・GoogleJamboard を利用すると、周りの友達の意見を見ることができ、そこから「宇宙」の想像が膨らみ、自分の考えがどんどん浮かんできて夢中で意見を出していた。
- ・タブレットの操作性の手軽さによって「失敗しても大丈夫」「今日はいろんなことやってみよう」とプログラミングがうまくいかなくても、何度も挑戦する姿も見られた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・様々な学年がいる支援学級で、多様な意見に出会う Jamboard は非常に有効だと思った。
- ・プログラムが違ってれば絵が思い通りに動かないため、何度も試行錯誤し、考えることができていた。さらに、自分ができたことを周りの友達にも積極的に伝えていて、意欲的に課題に取り組むことができた。
- ・自分の作ったキャラクターが動くことは、児童が学習を楽しむ一つの要素となった。