

プログラミング
特別版

【ICT 活用実践紹介】

理科「電気と私たちの暮らし」岡田の実践より

つかむ



○○Teams 課題機能○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

類型：A1 一斉学習：教員による教材の提示

内容：本時の流れを手順として配布しておく。

備考：児童は、学習が始まる前に、本時は何をするのか、どんなアプリを使うのかを事前（休み時間など）に自分からファイルを開き、把握しておく。授業に対して見通しを持つことで主体的に取り組める。前回紹介したファイルではないので、児童が課題を提出できる。



○○Teams 投稿機能○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

類型：—（アイスブレイク）

内容：自分のなりたい職業をチャットに描きこむ

備考：タイピングの練習やコメントを書き込む経験をさせることが目的。仲間の意見にアイコンで反応することもできる。内容でいうと「職業」に意識を向けさせ、導入に入りやすくする。

考える



○○iPad のカメラアプリ（タイムラプス）○○○○○○○○○○

類型：A1 教員による教材提示

内容：タイムラプス（低速度撮影）機能を使い、午後6時の夏の外灯の様子と冬の外灯の様子を撮影する。動画を見比べ、夏は明るいのに早く外灯がつく、冬は暗いのになかなか外灯がつかない様子を見て、電気の無駄に気づかせる。

備考：夏は「もったいない」と冬は「危ない」の両方の意見が出てくるが、電気の有効利用を視点に意見をまとめるとよい。



○○MetaMoji Classroom ノート機能○○○○○○○○○○

類型：B1 個に応じる学習

内容：予想を立てるとき、文章とフローチャートを自己決定させてから取り組ませる。フローチャートには児童が操作できるブロックを作っておく。

備考：プログラミングの大事な要素トライ&エラーをさせるには、何度もやり直しや書き直しができるタブレットがよい。

○○MetaMoji Classroom のモニタリング○○○○○○○○○○

類型：—（教員側、机間巡視）

内容：児童の書き込みを、教員のタブレットで見ていく。かけていない児童には口頭で伝えたり、児童同士でシェアできる設定に切り替えたりする。

