

◇本時の目標

Viscuit を使って形や色、動きの面白さを工夫して表し、楽しく発想を膨らめます。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

Viscuit

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 今日の内容を確認する。	ふしぎな海のせかいをつくろう
展開	2 前時に作成した計画書をもとに、Viscuit で絵を描く。 3 前時に作成した計画書をもとに、Viscuit でプログラミングをする。 4 作品を見合い、気付いたことを話し合う。	★ Viscuit によるプログラミング活動 Viscuit は、園児・小学校低学年から簡単に使える教育用のビジュアル言語（ビジュアルプログラミング言語）。絵の変化（動き）の仕方を「メガネ」という部品を使ってコンピュータに命令を送り、プログラムを作成することのできるアプリケーション。
まとめ	5 次時（ふしぎな宇宙）の活動の確認をする。	



◇授業のポイント

本ソフトは言葉での説明がなく、単純な直感的な操作のみで、様々なプログラムを作ることができる。そうした特徴は、本学級の児童が夢中になってプログラミングの楽しさを感じとることができると考えた。また、図画工作科の「表現」において Viscuit を使用することで、表したいことをより具体的に、論理的に、楽しく想像を膨らませながら表現したり、伝え合ったりすることができると考えた。

◇授業を振り返って

それぞれがデザインした動く生き物を互に見合い、「体の星がオレンジや黄色に変わっていてすごい!」、「タコのような魚がすみを吐いていてふしぎ!」などに気付き、友達の作品のよさを認め合っていた。自発的に自分の画面を見せながら説明する姿も見られ、個人の学びから協働の学びに変容していた。

◇本時の目標

近くの集積所について調べ、気付いたことを発表し合う。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

ムーブノート

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 できあがった集積所マップを提示する。	★各自、家庭学習で作成したムーブノートを重ねる。
	ごみ集積所について気付いたこと話し合おう。	
展開	2 マップを見て気付いたことはありますか。	★話し合いの中で必要があれば、集積所マップを加筆・修正する。
まとめ	3 学習問題を設定し、学習の計画を立てる。	



◇授業のポイント

事前に家庭学習としてムーブノート「ごみ集積所マップ」に、自分が見付けた集積所にポイントを打つ課題を出した。またムーブノートで課題に取り組む際に、グーグルマップなどを参考にしながらポイントを打つこともできていた。

◇授業を振り返って

みんなでマップを作成する作業に意欲的に取り組めた様子だった。各自で作成したマップを簡単に重ね、1つのマップにすることかできた。学級で話し合う中で、ポイントがずれていたり、違っていたりした際にも、グーグルマップのストリートビューなどで確認することができた。

4年 総合「だれとでも心を合わせて」

◇本時の目標

自分が調べたテーマについてまとめる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

オクリンク

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 テーマごとに集まり、役割分担をする。	
		テーマについて調べたことをまとめよう。
展開	2 各自で、まとめのページを作成する。	★オクリンクでまとめを作成する。
まとめ	3 次回の予定を確認する。	

目が不自由な人を誘導する盲導犬
体が不自由な人の手足となって動く介助犬
耳が不自由な人に音を知らせる聴導犬
の3種類がいます



参考：目黒区公式ホームページ

補助犬 マーク

Welcome!



ほじょ犬

<参考>



◇授業のポイント

単元の最後には、同じテーマごとのグループで発表するため、まとめのページを作るときには、オクリンクの「みんなへの送信」を解除しておいた。インターネットや本で調べたことをまとめるため、国語で学習した「引用」や「参考文献」についても意識してまとめをするよう指導した。

◇授業を振り返って

分かりやすい発表資料作りとして、写真を取り入れたり、色を付けたり、文字の分量を多くしすぎないようにしたり、という工夫ができるようになっていっている。

◇本時の目標

ペア学年が楽しめるようなクイズを作り、オンラインで交流することができる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

スライド

Meet

	学習活動	★ICT 活用場面
準備1	1 1年生とのどのように交流するか考える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-top: 10px;">けやき班クイズを作ろう</div>	
準備2	2 クイズを作成する。	★クラスで一つの Google スライドを使って、各班が同時編集でクイズを作成する。
本番	3 オンラインで1年生と交流する。	★Google Meet を使い、作成したスライドを画面共有してクイズを出題する。

Aもんだい

6ねんせいのクラスはなんかいにあるでしょう

1 6かい

2 3かい

3 4かい



Cもんだい

6-1のきょうしつにはバケツはなんこあるでしょう。

1、1こ

2、2こ

3、3こ

4、4こ



◇授業のポイント

感染症対策のため、ペア学年による縦割り班活動を Google Meet で行った。一つのスライドに対して同時編集でクイズを作成することで、効率よく作成することを目指した。また、当日は画面共有でスライドを見せながら出題することで、視覚的にもクイズの内容を分かりやすくした。

◇授業を振り返って

同時編集機能を使うことで、他のグループの進捗状況を確認することができ、相互啓発を促すことができた。また、スライドのコメント機能を使うことで、スライドの修正点についてクラス全員で確認することができた。縦割り班活動当日には縦割り班の班長が Google Meet を1年生の教室と繋ぎ、画面共有をしながらクイズを出題することで、視覚的にも分かりやすい活動を行うことができた。

◇本時の目標

ドローンを「ある地点からある地点まで移動させる」適切なプログラムを考え、それを実行することができる。

◇主に活用した ICT 機器・教材・コンテンツ等

ドローン

iPad

	学習活動	★ICT 活用場面
導入	1 ブロックによるプログラミングの方法を学ぶ。 病院まで人を運べるようにプログラミングをしよう	★自分の考えたプログラムを最初はノートに書き、その後 iPad で実際のプログラミングをする。
展開	2 ドローンを使い、考えたプログラムがどのように実行されるか確認する。	★実際にドローンを使い、その動きや特徴を確認する。
まとめ	3 プログラムの働きやよさ、社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることについて考える。	



◇授業のポイント

「高速道路上で発生した事故による重傷者を、搬送用ドローンで病院まで搬送する」という想定で、「ドローンがある地点からある地点まで移動させる」適切なプログラムを考えた。

◇授業を振り返って

予想と違うコースを進んだり、うまく着陸できなかつたりしていたが、その度に「どのように修正すればいいか」を話し合いながら進めることができた。事後の学習として、また身の回りのプログラミング事象に戻るといふ展開をし、プログラミングの有用性を意識できるようにしたい。