

第1学年 国語科 学習指導案

授業者 東野 一也

《ICTの活用》

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他()
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他()
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input type="checkbox"/> グループの考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考えの比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input type="checkbox"/> 自分の考えを表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 (iPad) <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 (iPad) <input type="checkbox"/> その他()
活用コンテンツ	<input type="checkbox"/> viscuit
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> viscuit を使ってプログラミングをすることで、動きのあるひらがなクイズを作ることができ、児童の興味関心が高まる。 <input type="checkbox"/> viscuit を使って作ったプログラミングを共有することで、他のグループが作ったクイズを簡単に見ることができ、交流することができる。

1 日 時 平成30年10月26日(金) 第5校時(14:10~14:55)

2 学年・組 1年 3組 計27名(場所:1-3教室)

3 題材名 ことばあそび

4 目 標 言葉遊びを楽しみ、語や文字への意識を高めることができる。
「文字を好きな方向へ動かす」「できたクイズをグループで共有する」など、viscuitにおける簡単なプログラミングを作成することができる。

5 題材の評価規準

知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
<input type="checkbox"/> 言葉遊びの決まりに合った言葉を探して、正しくプログラミングすることができる。	<input type="checkbox"/> 友だちの作ったクイズを見て、言葉を探することができる。	<input type="checkbox"/> 言葉遊びに興味を持ち、楽しんで取り組もうとしている。

6本時の学習

(1)ループリック

S	「こたえることができる」 友だちの作ったクイズを見て、言葉を見つけ、答えることができる。
A	「つくることができる」 viscuit を使ってひらがなクイズを作ることができる。

(2) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	○教師が作ったクイズを見て本時の課題をつかむ。	・指導者が電子黒板でクイズを示す。	指タブレット viscuit 電子黒板	
		ひらがなクイズであそぼう		
展開	○クイズの作り方を知る。 ○クイズを作る。 ○作ったクイズを自分のグループで共有し、言葉探しをする。 ○他のグループが作ったクイズを見て、言葉探しをする。 ○出来上がったクイズをグループごとに発表する。	・指導者が電子黒板でタブレットの使い方を示す。 ・3文字の言葉を考え、それぞれの文字が違う方向に動くようにプログラミングする。 ・グループ全員の言葉を共有し、1画面で文字が動き回るのを見て言葉探しをする。 ・共有されている他のグループのクイズを見る。 ・作成したクイズを電子黒板に投影し、全体で共有できるようにする。	指タブレット viscuit 電子黒板 児タブレット viscuit 児タブレット viscuit 児タブレット viscuit 電子黒板	【知識・技能】 言葉遊びの決まりに合った言葉を探して、正しくプログラミングすることができる。 【思考・判断・表現力】 友だちの作ったクイズを見て、言葉を探することができる。
まとめ	○感想を発表する。			