

## 本時のねらい

- ・形や動きに着目し、コンピューターの特性を活かして、プログラミングによる表現を工夫することができる。
- ・造形的なよさや面白さ、表したいこと、表し方などについて考えることができる。

## 本時における 1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・あらかじめ viscuit の基本についての説明動画を共有しておくことで、自分のペースで計画的に、自分の作品について考える際の参考にする。
- ・作品づくりにおける問題を解決する際に、インターネットを使った情報収集が自由に行える。
- ・児童が自分の端末を持って教室内を自由に移動し、相談したい相手のところへ行って、アドバイスをもらうことができる。
- ・発表者自らが大型テレビに作品を投影したものを、他の児童が見ることで自分の作品づくりに活かすことができる。
- ・Google フォームでふりかえりをとるので、その場で全体にフィードバックができる。

## 活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・ Google フォーム
- ・ Google スライド
- ・ viscuit
- ・ 大型テレビ
- ・ ジャムボード

## 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 (5分)	○Google フォームを活用した前時のふりかえりを共有し、本時からの作品をつくる際のポイントを確認する。 ○本時のめあてを確認する。 【写真1】 めあて「相手が喜ぶまほうの花束をつくろう」	・前時のふりかえりの中から本時につながりそうなものをピックアップし、スライドで提示する。 ・スライドで情報活用能力のルーブリックを提示したものを、常に大型テレビに投影しておくことで、子どもたちが目標をもって活動しやすくなる。そのため、本時のめあてや工夫のポイントについては、板書で整理した。
展開 (35分)	○相手が喜ぶことを意識し、viscuit で「まほうの花束」(アナログでは表現できない動きなどをとり入れて描く花束)を作成する。 ○適宜、周囲と意見交換をし、作品をよりよくなるための工夫をする。 【写真2】 ○上手くできたことなど、チャレンジしたことを大型テレビに投影し、共有する。	・あらかじめ共有しておいた viscuit の基本についての説明動画を参考にしてもよい。 ・作品づくりの途中で困ったときの問題解決手段として、インターネット検索を活用したり、友だちと作品を見せ合うなどして相談したりする。 ・発表者自らが大型テレビに投影することで、説明が分かりやすくなるとともに、自分の座席位置から発表ができ、効率が良くなる。
まとめ (5分)	○Google フォームで本時についてふりかえる。 【写真3】	・大型テレビに投影していた情報活用能力のルーブリックを再確認することで、ふりかえりを書く際のポイントをおさえる。 ・Google フォームで回答が自動集計されるので、その場でフィードバックができる。

## 1人1台端末を活用した活動の様子



写真1 相手の気持ちに寄り添って作品制作ができるようにめあてを提示している場面



写真2 自由に移動して、作品を見せ合っている場面



写真3 ふりかえりをその場でフィードバックしている場面

## 児童生徒の反応や変容

- ・「こんな動きをつかってみたいけど、うまくいかないから誰か教えて！」という声に、わかる子がサッと近づいてアドバイスや説明をしたり、自分の作品で見本を見せたりして、何度もトライ&エラーを繰り返してより良い作品にしていくなど、一人一台ならではの学びの姿が見られた。
- ・Google フォームで、ふりかえりをすることで共有しやすく、即時に子どもに返すことができた。これにより、児童が抱えている問題を解決するために相談すべき相手を見つけることができたので、安心した様子だった。

## 授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・ICTを活用することで、コンピューターの特徴を生かして紙面上では表現できないことを表現することが出来る。
- ・ふりかえりを即時にフィードバックができるので、子どもの成長をこれまで以上にサポートしやすくなる。