
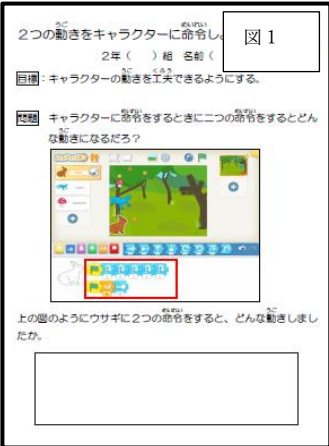
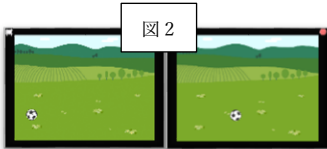



1人1台端末の活用による実践事例

(特別支援学校)

学校名	岡山県立岡山西支援学校	実践者名	奥田 聖章
実践場面 (教科、領域、行事等)	総合的な探究の時間 (プログラミング)		
単元・題材名	「複数の命令を出すとどんな動きになるか」		
学習目標・ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・命令がどんな動きになるか予想することができる。 ・目的の動きになるように、必要な命令ができる。 		
対象の児童 生徒の実態	高等部生徒2年生男子3名、女子2名の計5名		
活用の概要 (使用アプリ名を含む) ※写真も掲載する			
【使用アプリ】 ScratchJr  、大型モニター (プロジェクター)、AppleTV			
【概要】 ScratchJr を活用する。キャラクターに二つの命令を同時に出すことによってどのような動きになるかを予想し実際に確認する。その後、自分でもオリジナルな動きを作成し、発表する。			
(1) 図1のワークシートを活用し、「図1のような命令をすると、キャラクターはどんな動きをするか」を予想し、発表させる。			
(2) 命令ブロックをワークシートと同じように配置し、実際にどのような動きをしたかを生徒が確認する。 ※ 「右に行く」動きと、「ジャンプする」動きが同時に起きていることを強調する。			
(3) サッカーボールが「 <u>転がりながら移動するには</u> 」どうしたら良いかを生徒が考える。 ※ モニター等で図2のアニメーションを共有する。 → 「右に行く」動きと「右に回る」動きが組み合わされていることを確認する。			
(4) 実際に複数の動きを組み合わせたアニメーションを生徒が作成し、大型モニターに映して発表する。			
活用のポイント・改善策等			
【活用のポイント】 <ul style="list-style-type: none"> ・本時以前では単調な動きしかキャラクターに命令をできなかったが、より複雑な動きが命令できるようになったことで、生徒のアニメーション作成への意欲が向上した。 ・うさぎや蛇のような、動きに特徴がある動物を選ぶと学習の見通しを生徒が持ちやすい。 【改善策等】 <ul style="list-style-type: none"> ・導入部分を「様々な動物の動きを考えよう」とする。 ・動きながら消える、大きくなる等も授業で説明できるとよい。 			