

1人1台端末の活用による実践事例

学校名	倉敷琴浦高等支援学校	実践者名	若狭 昌平
実践場面 (教科)	情報		
単元・題材名	アルゴリズムを学ぼう		
学習目標・ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・情報を適切に選択・活用して課題を解決することができる（思考力・判断力・表現力等） ・情報技術を適切に活用し情報社会に関わろうとする態度を養う（主体的に学習に取り組む態度） 		
対象の児童生徒の実態	3年生徒。素直で真面目な面がある一方で、自分で判断し活動しようとすることは少なく、指示待ちの姿勢がみられる。		

活用の概要（使用アプリ名を含む） ※写真も掲載する

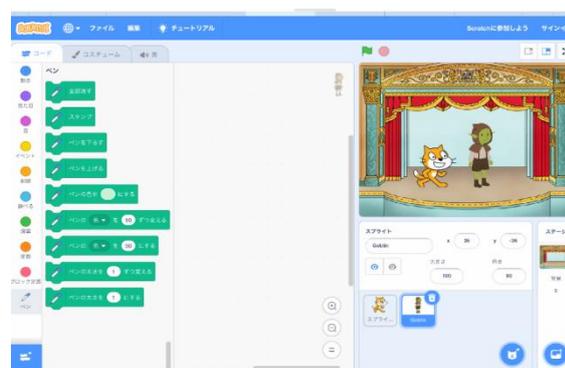
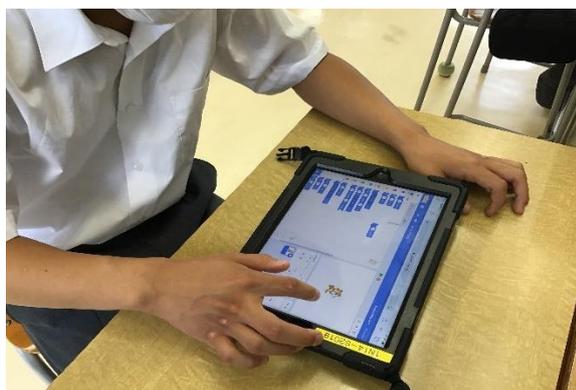
・Scratch（スクラッチ）はアメリカのマサチューセッツ工科大学グループが作成した無料の教育プログラミング言語及びその開発環境である。小学生でも簡単にプログラミングができ、自分だけのゲームやアニメーションを作ることができることから、授業展開に広がりを持たせることができる。

・Scratch（スクラッチ）はタブレット端末で行うことで、情報技術を適切かつ効果的に活用することができる。また思考を広げ、整理し、根拠をもって物事を判断し課題を解決する力が身につくと考える。

授業展開としては・・・

・Scratch（スクラッチ）を使って、画面上のキャラクター（ネコ）を動かしてみる。

1. 【10歩動かす】・【こんにちは！と言う】
2. スプライト・ステージ・ペン機能の追加
3. 自由にプログラムを組んでみる（他者と紹介しあう）
4. 正方形を描いてみる（様々な方法・順番がある）



活用のポイント・改善策等

【活用のポイント】

・例えば、正方形を表現する（大きさは問わない）ことには様々な方法や順番（アルゴリズム）が存在することに気づかせる。

・自分でエラーの原因を探り、追求することで課題解決する力が身についていくと考える。

【改善策等】

・単発で終わるのではなく、定期的に継続して行うことで、思考力・判断力・表現力等のさらなる醸成につながると考えられる。