



低学年のICT活用法



低学年のICT活用法

1. タブレットを使ってデータ化し、共有して学びを深める学習
2. ビスケットやScratchを使ったプログラミング学習

1. データを共有して学びを深める

生活科「町探検」の実践（ロイロノート）

タブレットパソコン（班に1台）で見学施設の様子を撮影し、振り返りで活用する。



町探検で施設の様子や感心したところを撮影する。



こんな工夫があったね

写真を基に伝えたいことを話し合って決める。



写真を印刷して紙芝居やリーフレットにする。

1. データを共有して学びを深める

〈生活科の振り返り〉

- 関心をもったところが残るので、進んで話し合い活動をすることができた。
- 新聞などにまとめる際、班ごとに必要な写真を用意することができた。
- △ 撮影技能が十分でなく、必要な写真が撮れなかった班があった。

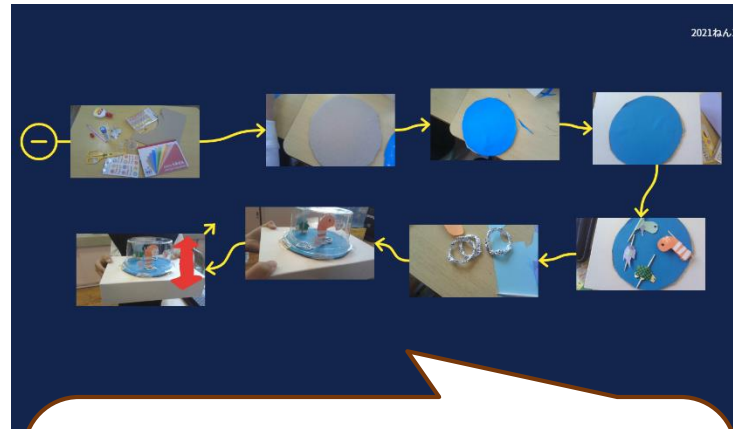
1. データを共有して学びを深める

国語科「馬のおもちやの作り方」の実践（ロイロノート）

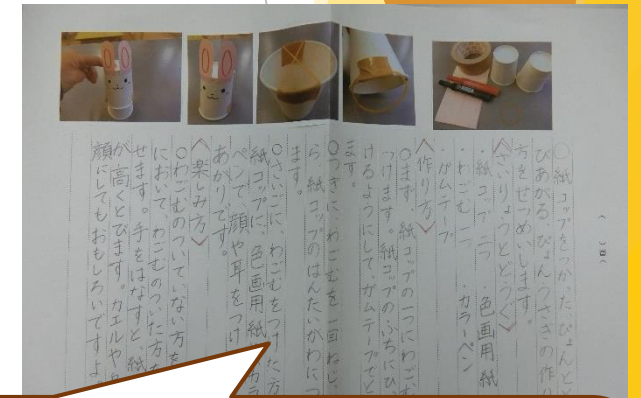
おもちゃの作成過程を撮影し、それを基におもちやの作り方の説明文を書く。



おもちゃを作りながら撮影する。



おもちゃができあがる順番に並び替える。



写真を基に説明文を書く。

1. データを共有して学びを深める

〈国語科の振り返り〉

- 写真と文との対応を見られるので、評価が容易になった。
- 写真が何をしているところか口頭で説明することで、文を書くことが苦手な児童も取り組みやすかった。

1. データを共有して学びを深める

算数科の実践 (知恵たま)

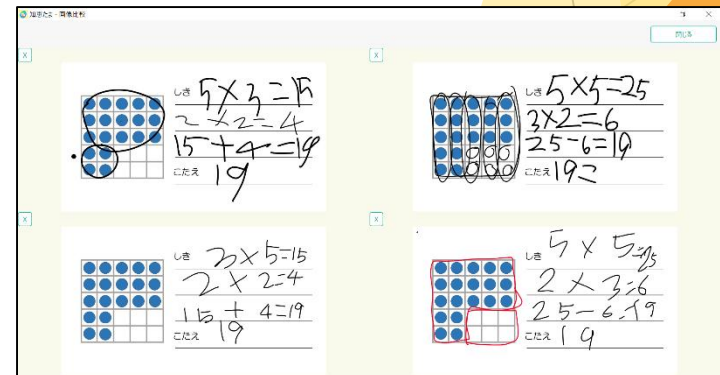
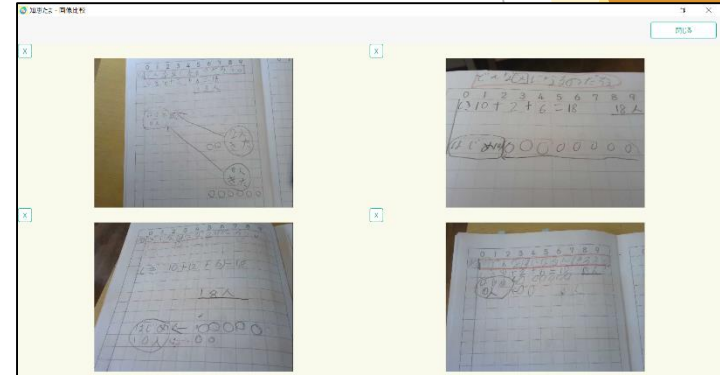
ノートやタブレットに書いた自分の考えを一か所に集約し、友達の考えと比べる。



自分の考えを書き込んだり、ノートを撮影したりする。



テレビや自分のタブレットに映し出して比較する。



1. データを共有して学びを深める

〈算数科の振り返り〉

- 全員の考えを見ることができ、たくさんの考えに触れることができた。
- 考えを書き込んだり消したりすることが、ノートより容易である。
- △ 操作に時間が掛かり、比べる時間が十分でない児童もいた。

2. プログラミング学習

バスケットの実践：基本操作の練習

自分の決めた位置に絵を動かして、基本的な操作の仕方を学んだ。速さや向きを考え、メガネを用いてプログラミングし、絵を動かした。



2. プログラミング学習

ビスケットの実践：海の生き物を描く

水中の生き物を描き、魚やクラゲ、わかめなど、生き物に合わせた動き方ができるようにプログラミングした。



2. プログラミング学習

Scratchの実践：体操の動き

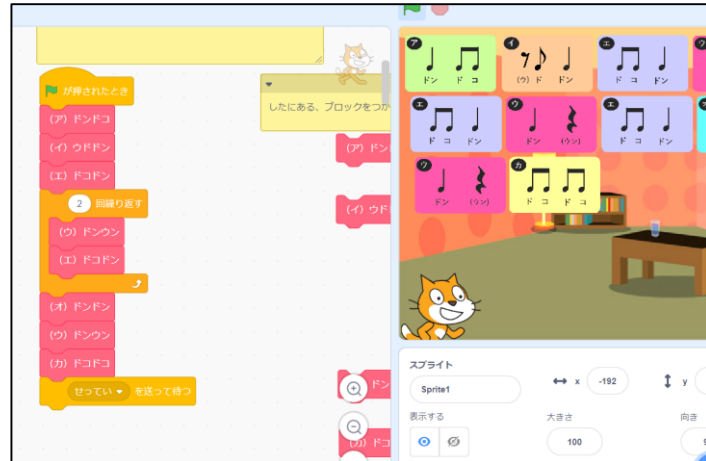
自分のつくった体操の動きをプログラミングし、画面上の人間を動かす。人に命令するときとプログラミングするときの違いに気付き、正確に命令を出した。



2. プログラミング学習

Scratchの実践：おまつりの音楽

自分で作ったリズムをScratchに打ち込んで流れるようにし、友達と聞き合ったりリズムを作り替えたりする。



2. プログラミング学習

〈振り返り〉

- 操作が単純なため、低学年でも操作ができる。
- 修正・改善がしやすく、試行錯誤を繰り返すことでプログラミング的思考を高めることができた。
- △ Scratchでは、教員が学習に合わせたプロジェクトを作成する技術を身に付ける必要がある。