

令和3年度那覇市ICT教育推進部会 ICT活用実践事例報告書

那覇市立教育研究所

学校名	那覇市立 城南 小学校	指導者	松田 泰知
対象学年	4学年	教科等	図工
単元名	コロコロコロガーレ		
使用ICT機器	<input type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 生徒用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> ソフト・アプリ等 (カメラ)	<input type="checkbox"/> デジタル教科書 <input type="checkbox"/> 实物投影機 <input type="checkbox"/> その他 ()	
本時のめあて	(終末：第5時) 作品の遊び方を見て、実際に遊んで他の作品の良さに気付こう。		
ICT機器の活用場面	<ul style="list-style-type: none"> 自分の作品の遊び方について動画を撮る。 他の人の作品を体験する前に、遊び方の動画を視聴する。 		
指導の流れ	<p>【事前】</p> <ul style="list-style-type: none"> classroom の「授業」で課題を設定しておく <p>【本時】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分が作った作品の遊び方について動画を撮る。 (グループのメンバーに撮影をお願いする。 YouTuber っぽくやってごらんと声かけするとノリノリでした) <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> 机上に、作品とワークシート（作品の良さや遊んでの感想を書く）、タブレット（ファイルを開き、すぐに動画を視聴できるようにしておく）を並べる。 動画を視聴し、遊び方を理解した上で作品を遊ばせる。 十分に交流をした後、学習のふり返りまで書いたワークシート（今回の学習でわかったことやできたこと、友だちの作品を体験したりコメントを貢献したりして感じたこと、次回の学習に向けて等）、作品と自分と一緒に写した写真、遊び方の動画を classroom にて課題として提出する。 		
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> カメラ機能を使う際、タブレットを360度開く形になるので、その際の丁寧な取り扱い方の指導。 交流の動画を視聴する際、遊び方の動画を楽しめないこと、けなしたりしないことへの指導。 交流時、机上が乱雑になりやすいのでこまめに声かけをする。 		

