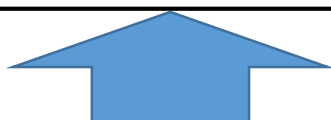


情報技術を効果的に活用し、多様な人と学び合いながら、課題を解決しようとする児童



- ・児童の多くは、川柳を詠むのが苦手である。一方、Scratch を活用した学習活動は好きな児童が多い。
- ・様々な教科の学習場面で学習アプリを活用したり、タブレットの機能を使ったりして慣れてきている。

自分の詠んだ川柳のイメージや思いを可視化することにより、自分自身の表現が伝わる喜びを味わい、「次回はよりよいものを創作してみたい」という学びの探究への意欲につなげていけるようにした。

【Scratch】

- ・プログラミング学習用ソフト
- ・ブロックを動かして組み合わせることで、様々なプログラムを組むことが可能

【授業での活用】

- ・自分のイメージや思いを具現化すべく、タブレットで写真撮影をしたり、フリー素材画像や音楽を収集したりして、川柳と組み合わせた。
- ・積極的に操作方法や機能の活用法について試行錯誤しながら学びを深め、よりイメージに近い動画作成を行った。

【ICT ツール使用内容】

| 時期 | ツール | 内容 |
|----|------------------|-------------|
| 4月 | カメラ | 撮影 |
| | Google ドライブ | 写真をアップロード |
| | QRコード | webページの閲覧 |
| | Google Classroom | 資料の配布、課題の提出 |
| 5月 | コラボノートOEX | 授業用ワークシート |
| | Google Jamboard | 授業用ワークシート |
| | Scratch | 授業用ワークシート |

教科：国語・総合的な学習の時間 単元名「日常を十七音で」 令和4年5月25日実践

- ・個々の児童が詠んだ川柳を基に、十七音の言葉の世界を動画として表現することを試みた。
- ・具体的な加工の仕方を Google Classroom から個々に送っておくことで、どの加工方法が自分に適しているか理解及び選択できるようにした。
- ・動画作成の途中経過を友達と見せ合い、どの機能を使ってその動画を作成したのかなど、その方法を教え合い、協働的な学びとなるようにした。
- ・単元の最後に川柳会を開き、動画から個々が受け取った十七音だけでは、はっきりと分からなかった部分について伝え合えるようにした。



【成果と課題】

- Scratch で動画にすることで、文字だけでは伝わらない風景や感覚を表現することができた。
- 国語と総合的な学習の時間の教科横断的な学習にしたことで、評価の仕方が難しかった。