

「プログラミング」学習指導案

Scratch・MetaMoJi・Forms 活用

- 1 日 時 令和 年 月 日 () 第 限 (: ~ :)
- 2 指 導 者
- 3 指導クラス 年 組
- 4 場 所 年 組教室
- 5 学 級 観
- 6 科目/単元名 プログラミング/プログラミングの応用 (総合演習)
- 7 使用教材
- ・最新プログラミング (実教)、Scratch
- 8 単元の目標
- ・学習したプログラミング技法を使い、実習を行うことで、実践力を身に付ける。
 - ・作品の要点をまとめてわかりやすく伝えることができる力を身に付ける。
- 9 本時の展開

時間	指導過程	生徒の学習活動	教師の活動及び指導上の留意点
5分	タブレット準備	・タブレットを取り出し、Scratch を立ち上げ作品の動作確認。	
30分	グループ活動 作品発表	・3～5人のグループになり、MetaMoJi を立ち上げ、ノート内容を確認する。 ・一人2分程度の発表を行う。 ・発表後 MetaMoJi のノート内リンクから Forms で評価を入力。	・適宜、机間指導を行う。
10分	クラス作品発表	・グループ内で評価の高かった一人がクラス全体への発表を行う。	コメントを加えながら、生徒の発表の補助をする。
5分	まとめ	・MetaMoJi のノート内リンクから Forms で感想を入力。	Forms の感想を確認し、全体に紹介。



★MetaMoJiの活用について

【MetaMoJiの活用場面】

- ・説明用ノート。
- ・作品発表の際のメモ書き。

【MetaMoJi活用の意図】

- ・Formsへの誘導を円滑に行うため。
- ・新型コロナウイルス感染症予防のため。

<利点>

- (1) Forms以外にも見せたいページへのリンクを貼っておけば検索する時間が省力出来る。
- (2) 新型コロナウイルス感染症予防のため、一つの机にまとまってプリントに記入するなど密接を防げる。

【MetaMoJi・Forms活用の成果】

- ・MetaMoJiのノートで一斉説明を行うことによって全体が今聞くべき箇所、注意点を強調して説明できる。
- ・Formsへのリンクを円滑にすることによって、各発表事の感想がリアルタイムで確認する事ができ、複数のグループがあっても全体の進捗度が把握しやすい。

【今後の課題】

- ・今回の授業実践では事前に作成をしていたプログラミング作品を発表し合う機会であったため、個々が学習する場面が少なかった。しかし、グループ発表や全体での発表に関しては、ノートを全体に配布、説明ができるため大変良かった。
- ・その場で作られたグループへの対応ができないため、グループ活動を行う際は決まったグループ編成が必須。
- ・時間があれば、一つの作品に対しての一つのノートを作成して、グループもしくは全体でコメントを書き込み合う意見交換会も試してみたい。