

何を使う

機器 パソコンまたはタブレット

ソフトウェア（アプリ）

Scratch



それをどう使う（それで何ができる）

- 指定した命令を入力し、動きが正しく実行されるかどうかを確認できる。
- 必要な条件を構成し、キャラクターがその条件に合致した動きをするかどうか試行錯誤しながら簡単なプログラムを構成することができる。

ここが変わる、活用メリット【ICT 活用 Before-After】

小学校 総合的な学習の時間

【 Before 】

- プログラミングについて、文字や図、表等で説明する。

【 After 】 **メリット**

- Scratch を用いて、動きの特徴を踏まえ、様々な条件をどのように構成すると、目的に合った動きをするか、粘り強く考え、論理的な思考力を育成することができる

機器 (台数)	スマホ	タブレット	PC	その他	学習 場面	一 斉	個 別	協 働
	1人1台		○	○			○	○
授業実施時に必要な環境→				インターネット接続	1人1台端末		○	
活用が想定 される校種	小	中	高	特	活用が想定される教科・科目等		総合的な学習の時間	
	○				活用が想定される場面		プログラミング学習	