

ふたりで かんがえよう ～「組み合わせ」でヒントをつくろう～

この授業では、クイズのヒントを考える活動を通して、伝え合うために必要な事柄を選ぶとともに、事柄の順序など情報と情報との関係について理解する力を育みます。ヒントを出す順番を工夫し、だんだんと正解に近づいていく楽しさを体験することで、児童がプログラミングの働きやよさを実感できるよう授業を構成しています。

導 入

◆ 本時の課題をつかむ

- ・前時の学習を振り返り、「答え」の特徴からヒントを作ることを確認する。

展開1

◆ 答えが「時計」になるヒントを探す

- ・個人でヒントとなる言葉を考え、全体で交流する。
(丸い、いつも動いている、数字が書いてあるなど)

◆ ヒントを3つに絞る

- ・ヒントから連想される事柄を考え、Google Jamboard 上で入力したり、整理したりする。

展開2

◆ どのような順番でヒントを出したらよいか考える

- ・連想される事柄が多いヒントから順番に出すと、だんだんと正解に近づいていくことに気付く。

◆ ヒントを出す順番を考える

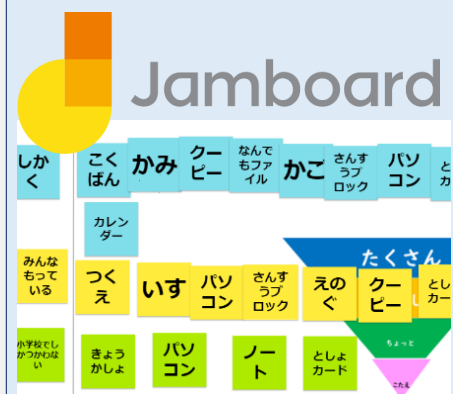
- ・Google Jamboard 上で確認しながら、ヒントを出す順番を考える。

まとめ

◆ 本時の学習で学んだことを振り返る

- ・相手に伝えるときには、内容に応じて話す順序が重要であることに気付く。

授業の様子・留意点



- ・タブレット端末上で、Google Jamboard の付箋機能を用いて、ヒントから思いつくものを書き込み、並べ替える活動を行った。
◎思考を可視化することで、さらに児童の考えを広げることができた。



- ・タブレット端末の活用に関わって、キーボード入力が難しい第1学年では、手書き認識機能を用いて、入力を行った。
◎低学年でもタブレット端末を活用して授業の工夫を図ることができた。