

公開授業研究会を行いました！～ICT活用・プログラミング教育～

1月29日（金）に竜王小公開授業研究会が行われました。コロナ対策を行う中で、県下各地から多くの先生方や教育関係者の皆様が来校しました。来年度から始まるギガスクールに向けて、ICTの活用やプログラミング教育への関心の高さがうかがえました。コロナ禍の中、本校ではオンライン授業やたつのこちゃんねるなどICTを活用した研究を行ってきました。プログラミング学習は、どのように子どもたちが学ぶか、そのためにどのように指導すればよいかなど学校現場でも、まだまだ難しいところもありますが、本校の先進的な研究実践が、これからのプログラミング教育の先駆けになればと思っています。

今回の公開を迎えるにあたって、先生方はそれぞれのブロックで日々話し合いや準備を進めてきました。このことが子どもたちの主体的・対話的で深い学びにつながるという確信を持った本校の教職員チームドラゴンの力を結集した公開授業研究会になったと思います。

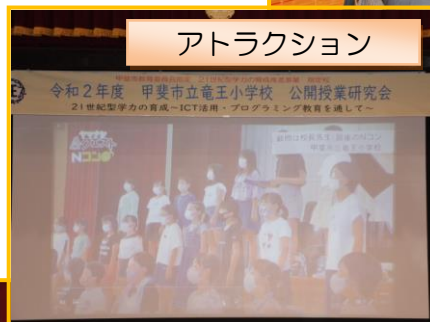


全体会

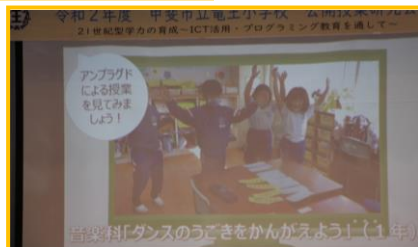
研究主任と主幹より、本校の研究概要とICT活用・プログラミング教育の実践の発表を行いました。



アトラクション



4～6年生の合唱を行う予定でしたが、このような状況下、本校で取り組んできたこれまでの合唱の様子を映像で紹介しました。映像からも感動的だったという多くのお褒めの言葉をいただきました。



公開授業：低学年

第2学年 図画工作科（2年1組教室）：授業者 平塚 裕哉 教諭 授業クラス 2年1組
「わくわく おはなしゲーム」～ScratchJr（スクラッチジュニア）を使ったプログラミング学習を通して～

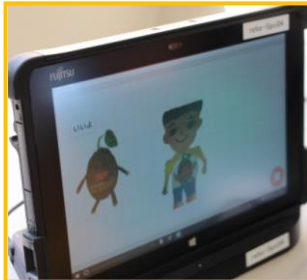
2年生は、グループで作ったボードゲームの続きを、ScratchJrを使い、一人ひとりがタブレットでオリジナルゲームを作っていました。背景とキャラクターは写真で取り込み、プログラミングで動きのある絵にしていきました。キャラクターがジャンプしたり、攻撃から逃げたり、「クリア」「ゲームオーバー」の表示が出てきたり、とても楽しいゲームができました。低学年でのプログラミング学習をどのように行うか多くの先生方が不安を持っている中で、ScratchJrを使った授業実践はこれからの低学年の授業づくりの参考になったと思います。子どもたちの発想力や操作する能力も2年生とは思えない素晴らしいものでした。



公開授業：中学年

第3学年 総合的な学習の時間（パソコン室）：授業者 今津 裕也 教諭 授業クラス 3年1組
「やはたいもについてくわしくなろう」～プログラミングゼミを活用した情報発信～

地域の特産品である八幡芋について「もっと知りたい、多くの人に知らせたい」という思いからスタートした3年生の総合的な学習の時間。今回の授業では、自分たちが考えたキャラクターを使い、八幡芋を紹介するプログラミングを行いました。考えたストーリーに沿って、キャラクターを動かしたり、音声や文字での会話を入れたり、自分の思いを形にすることをペアで協力しながら意欲的に取り組んでいました。教科や総合の学習の中でどのようにプログラミングを活用していくかという意味で、参観していただいた先生方にとっても参考になる実践授業でした。



公開授業：高学年

第6学年 総合的な学習の時間（体育館）：授業者 小宮山文香 教諭 授業クラス 6年3組
「開発！ドラゴン研究所」～MESHを用いたプログラミング学習を通して～

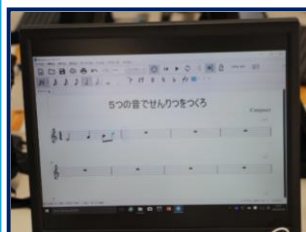
コロナ禍に見舞われた令和2年。友達と触れ合い、自由に出かけ、たくさん話し合ったこれまでの生活が、楽しい毎日だったことを改めて感じました。外出自粛、新しい生活様式……。これまでと違った生活の中でも、安心して笑顔で過ごしたい。そんな想いを6年生が形にしました。本時では、コンパクトなワイヤレスブロックMESHを使用して、よりよい暮らしを作るための製品の共同開発を行いました。参加していただいた先生方にも、付箋で開発する製品へ意見をいただきました。多くの先生方からとても参考になる素晴らしい学習内容であるという評価をいただきました。



密をさけるために、教室には時間で区切って人数制限の参観をお願いし、別室でテレビでの授業参観をしていただきました。



特別講座（だれでもできる音楽づくり）



研究会の様子



高学年



中学年



低学年