

Osmo 実践報告書

記入日： 2023 年 12 月 26 日

学校名	愛知県大府市立共長小学校 特別支援級
-----	--------------------

■モニター利用について

利用した Osmo の種類と個数	・ジーニアス 1 セット ・コーディング 3 セット
学年	1～6 年生
人数	1 年生 2 人、2 年生 4 人、3 年生 2 人、4 年生 2 人、5 年生 5 人、6 年生 2 人
実施期間	9 月～12 月
学習指導要項における項目	自立、国語、算数
単元名	・ジーニアス 「Osmo でパズルや計算を楽しもう」 ・コーディング 「Osmo でプログラミングを体験しよう」
育てたい力	・見通しを持って考える力 ・数や形を認識して操作する力 ・プログラミングの基礎力 ・音やリズムを作り出す力
授業の目的	ゲーム的活動を通して、プログラミングの基礎を体験し、見通しをもって取り組む力を育む。

■授業の展開

学習活動	① コーディングオービー（初級） 命令したいアクションや方向、数を考え、ブロックを操作して、ミッションをクリアする。 ②コーディングジャム（中級） 音やリズムを幾通りも組み合わせさせて重ね、作曲する。
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>③ジーニアスタングラム 画面に示される図形と同じようにピースを並べ、形の大きさや組み合わせ方を考える。</p>
<p>授業内容</p>	<p>①児童の実態に合わせた教材を選択し、各自課題に取り組む。 ②課題の理解が難しいときは、教師が助言をしながら進める。 ③様々な教材にチャレンジし、プログラミング・空間認知・数の操作・作曲など多くの課題に挑戦する。</p>
<p>児童の学習の様子</p>	<p>コーディングオービーの課題はゲームの要素が多く含まれているため、ほとんどの児童が興味をもって取り組めた。プログラミングにまだあまり触れていない1・2年生も、直感で操作をしながら進めることができた。最初は一つの指示しか出せなかった児童も、何度もするうちにいくつかの指示を連続して出したり、先の方まで数を数えて連続で進めるよう工夫したりしていた。児童にとって成果が見えやすく、最後まで取り組めることが多かった。</p> <p>コーディングジャムの課題は音やリズムがたいへん楽しく、組み合わせることでオリジナル音楽ができあがるので達成感があつたようだ。特に歌や踊りが好きな児童には楽しかったようで、何度も試している姿が見られた。</p> <p>ジーニアスには様々な課題があつたが、児童の実態に合わせるとタングラムが一番取り組みやすく成果が見えやすかつた。課題が進むうちに難度が高くなっていき、高学年の児童も時間ぎりぎりまで粘り強く取り組んだ。</p> 



■まとめ

<p>成果</p>	<p>普通の授業ではプログラミングをタブレットで行っている。Osmo はブロックを手で操作するため直感的に操作がしやすく、またすぐに指示を試すことができるので、児童の気づきを即実践できるわかりやすさがあった。工夫次第で結果がよくなることが感じられ、児童は意欲的に課題に取り組むことができた。</p> <p>コーディングとジニアスはそれぞれ分野の異なる課題が含まれていたため、児童の実態に合わせて課題を選択することができた。継続して取り組むことで、課題解決に向けた力がついていくと感じている。</p>
<p>課題</p>	<p>台数が少なかったため、クラス全員で同じものに取り組むことができなかった。そのため、課題が終わった児童から残りの時間で Osmo に取り組むといったことが多く、なかなか継続してステップアップしていくことができなかった。</p> <p>クラスの人数分台数が揃えば、目標を少しずつ高くしながら進めることができるのではないかと考える。</p>
<p>児童の変容</p>	<p>難しい操作はなくプログラミングに取り組めたため、児童のプログラミングに対する意欲を高めることができた。</p> <p>数を数えたり、プログラミングの指示の意味を考えたりと、楽しみながら論理的思考を育む学習ができた。失敗に対して不安が大きい児童も、すぐ</p>

にやり直せることを体感し、何度も気軽にチャレンジする姿が見られた。また、操作の内容を言語化することで、プログラミングの意味を確かめながら課題を進める児童もいた。そういった過程を大事にしていく中で、論理的思考力を伸ばせるのではないか。