

本時のねらい

・「あ」行から「な」行までのタイピングができるようになる。

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

・タイピングを覚えるために 1 人 1 台端末を利用して個人練習する。
・ローマ字の必要性や訓令式とヘボン式の意味、また展開時の活動する内容や手順など、言葉での説明だけでなく、視覚的にも伝わるように大型テレビに映し出す。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

・発表ノート（SKYMENU Cloud） ・大型テレビ ・キーボー島アドベンチャー

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT 活用のポイント・工夫
導入 (5 分)	○タイピング練習はなぜ必要なのかを知る。 (タイピングとローマ字の関係性) ○訓令式とヘボン式の違いを知る。 【写真 1】 ・本時のめあてを確認する。	・児童がタイピングとローマ字の関係性を考えることができるように、事前に SKYMENU Cloud で配付している発表ノートには、答えは記載しない。
展開 (35 分)	○「AIUEO」のキーボードの位置を覚える。 ①スタンプから選ぶ（キーボードを見る） ②スタンプから選ぶ（キーボードを見ない） ○タイピングでよく使う〈スペース〉〈エンター〉〈バックスペース〉を練習する。 →上記のキーを取り入れた「あいうえお」の文を打つ。 ○か行からナ行までのローマ字を覚える。 ①スタンプから選ぶ（キーボードを見る） ②スタンプから選ぶ（キーボードを見ない） ③「かきくけこ」～「なにぬねの」のタイピング練習 【写真 2】	・タブレット端末を活用することの抵抗感を下げるため、ゲーム性のあるタイピング練習をする。特に、実際に文字を打つタイピングとは別に、スタンプ機能を活用し、キーボードでスタンプを配置できるように、空けている「A」「I」「U」「E」「O」に適した文字のスタンプを配置させる活動から、キーボードの位置を覚えさせたい。 ・キーボードを見ずに位置を覚えることができるように、ステップ②ではキーボードを取り外したタブレットのみで行い、アルファベットのスタンプを配置する活動を行う。 ・同じようにステップ②ではキーボードを外したタブレットのみで行い、「K」「S」「T」「N」のアルファベットのスタンプを配置する活動を行う。
まとめ (5 分)	○残りの時間でできるところまで「キーボー島アドベンチャー」で練習する。 【写真 3】	・タイピングを楽しめるようにゲームを取り入れる。

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



【写真 1】訓令式とヘボン式の確認



【写真 2】キーボードの位置の確認



【写真 3】タイピングソフトの活用

児童生徒の反応や変容

・めあてに向かった授業展開で、タイピングを習得するために様々な活動を体験させることで、子どもたちは飽きずに取り組むことができた。また、発表ノートのページを自分たちで変えていくことから、学習のながれを各自で把握し、見通しを持つことができた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

・タイピングを習得していくレベルを段階的に設ける工夫として、標準搭載されているツールの中のスタンプ機能やソフトを活用した。