４、５、６年（パソコン・科学クラブ）

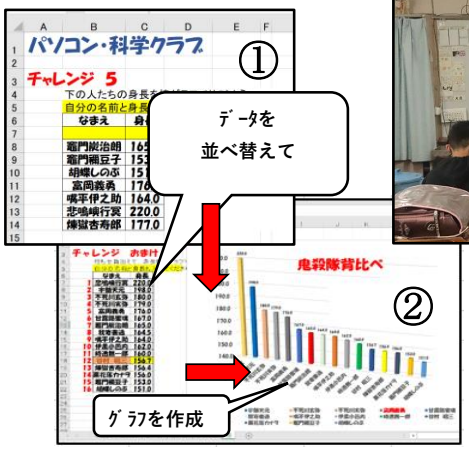
実施日　：２０２１年１１月１６日（火）　６校時

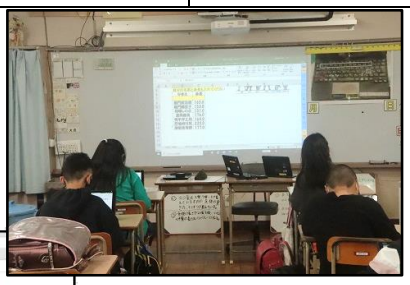
教科・単元：クラブ活動（Excel関数を使ってみよう）

使用したICT機器
■タブレットパソコン（先生機２台、児童機１７台）
■ビデオプロジェクター

使用した教材他
■ＳＫＹ ＭＥＮＵ（発表ノート）
■Ｅｘｃｅｌ

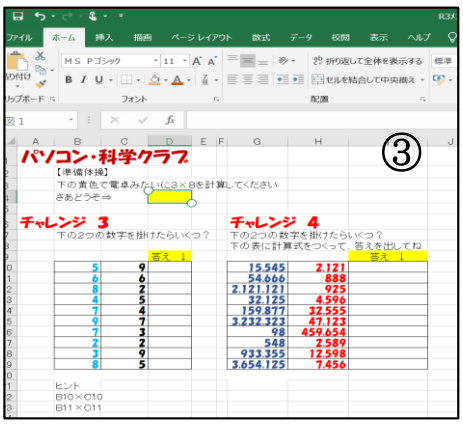
授業の様子１





■今回はExcelの機能の中から「並べ替え」「ｸﾞﾗﾌ作成」「計算」を体験しました。事前に作成したｵﾘｼﾞﾅﾙのﾜｰｸｼｰﾄを使って取り組みました。
■まず「並べ替え」に挑戦しました。「鬼滅の刃」のｷｬﾗｸﾀｰの身長表※①に自分の名前と身長を入力した後、「並び替え(低い順)」を実行し、各自で自分の身長がｷｬﾗｸﾀｰの中で何番目になるかを調べてみました。
■次に、表を使い棒ｸﾞﾗﾌを作成しました。棒や背景のﾃﾞｻﾞｲﾝを変えたり円ｸﾞﾗﾌに変更する児童もいました。※②

授業の様子２



■ｸﾞﾗﾌが完成した後は、Excelｼｰﾄ上での計算に取り組みました。数字の計算には便利な数式（関数）が利用できること、つくった数式はｺﾋﾟｰで何個でも複製できること等を一緒に体験しました。※③
■学年差があるため、ｼｰﾄの「座標」の理解までは行わず、SUM関数(範囲内の数字合算)と「足し算」「掛け算」の「式」の作成方法の体験としました。
■導入時から盛り上がりました。「数式」への関心が高かったので、次回は「関数」を中心に実施する予定です。

備考（感想など）

■「(いわゆる)ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ」は多くの場面で体験できるようになりｹﾞｰﾑ感覚でも楽しめますが、今回は(PCのｸﾗﾌﾞ活動ですので)ﾗﾝｸを少し上げてExcelの機能の一部を体験してもらいました。「ﾃｷｽﾄ入力」と「ﾀｯﾁﾊﾟｯﾄﾞによる範囲指定」が必要ですが、ﾒﾝﾊﾞｰ全員が対応可能であることから実施できました。
■当校の「情報ﾘﾃﾗｼｰ表」ではExcelを必須としていませんが、今回はｸﾗﾌﾞ活動のなかで、決められたｺﾏﾝﾄﾞ(数式、関数)に従って動作(ｸﾞﾗﾌ作成、計算)するｿﾌﾄ(Excel)を使った「ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾐﾝｸﾞ体験」の一環と位置づけ実施しました。
■これまで体験したMESHやﾌﾟﾛｸﾞﾙ等とは異なり(地味な内容で)、導入時の反応に少し不安がありました。そこで、事前に「鬼滅の刃」のｷｬﾗｸﾀｰを使ったﾜｰｸｼｰﾄ(※著作権考慮済み)や「出来そうで出来ない計算」等を作成しましたが、(それが奏功したのか)終了時間まで集中して取り組んでいました。
■開始直後から非常に盛り上がり、「まだ続きをやりたい」との声が多かったので、次回もExcel体験を継続することとしました。