


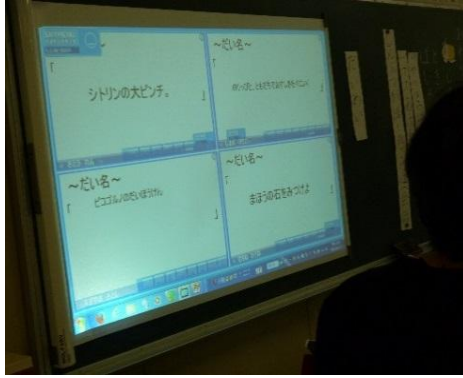
授業の概要

校種	小学校				
授業日時	2014年6月27日	学年	2	教科	国語
単元名	お話の作者になろう				
単元の目標	<p>・絵を見て、経験したことや想像したことなどから書くことを決め、「はじめ・中・おわり」のまとまりのあるお話を書くことができる。</p> <p>・書いたお話を読み返して、誤字、脱字、句読点、助詞、かぎ（「 」）の使い方を正すことができる。</p> <p>・作ったお話を交換して読み合い、お互いのよいところを伝えることができる。</p>				
単元の流れ	<p>【導入】</p> <p>① 今まで学習してきた物語を想起し、題名とその作者を結びつける。 作者になってお話作りを知ることを知る。 「はじめ・中・おわり」の3枚の絵を見て、お話の基本構成を確認する。</p> <p>【展開】</p> <p>② 4つの絵を参考に「中」のできごとを考える。</p> <p>③ お話作りに必要な事柄を書く。 「中」の部分のお話を作り、挿絵を描く。</p> <p>④ 「はじめ」のお話を考える。 書き初めの、4つの例を参考に、「はじめ」の部分のお話を作る。</p> <p>⑤本時</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「おわり」のお話を考える。 ● これまで書いてきた「はじめ・中」の話を読み返して、話の流れを確認する。 ● 「おわり」の部分の話を作る。 ● お話の題を7考える。 <p>⑥ 作ったお話を読み返して、正しく書き直す。</p> <p>⑦ 作品を読み返し、誤字や脱字、文のねじれなどを直し、清書する。</p> <p>【終末】</p> <p>⑧ 書いたお話を、友達と交換して読み合い、いいなと思ったところやおもしろかったところを伝え合う。 友達のお話と自分のお話を読み比べた感想や、友達のコメントを聞いて思ったことなどを書く。</p>				
本時の目標	・絵をもとに「おわり」のお話を作り、題名を考えることができる。				
本時の授業形態	<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> 少人数学習 <input type="checkbox"/> 習熟度別学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input checked="" type="checkbox"/> 個別学習				

ICT活用場面

授業場所	普通教室	
ICT機器活用場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> その他	
	その他	
活用人	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 学習者 <input type="checkbox"/> ICT支援員 <input type="checkbox"/> 授業づくり指導員	
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 学習者用タブレット <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット <input type="checkbox"/> 実物投影機 <input type="checkbox"/> その他	
	その他	
活用コンテンツ	<input type="checkbox"/> デジタル教科書 <input checked="" type="checkbox"/> SKYMENU <input type="checkbox"/> Schoology <input checked="" type="checkbox"/> その他	
	その他	デジタルワークシート
タブレット活用形態	<input checked="" type="checkbox"/> 一人一台 <input type="checkbox"/> 学習班に一台	
活用の効果	<p>・自分が書いた「中」のお話の絵をタブレットで写真に撮り、PowerPointで、教科書の「はじめ」と「終わり」の挿絵と合わせることで、紙芝居のように連続してみることができ、お話のつながりを考えたり、あらすじを思い出したりするのに効果的だった。</p> <p>・「おわり」の部分を書く際、既習の物語の「おわり」の部分の数例、電子黒板に投影することにより、児童の発想を豊かにすることができた。</p> <p>・自分で考えたお話の題をタブレットに入力した後、電子黒板に一齐に投影することにより、友達の作品に対する興味・関心を高めることができた。</p>	

授業の展開

学習の流れ	ICT活用場面	ポイント
<p>めあてを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「おわり」の絵を見て、お話を作ることを知る。 <p>既習の物語の「おわり」の部分を読み返す。</p> <p>「おわり」の部分のお話を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「はじめ」「中」の流れを意識しながら、お話がつながるように書く。 <p>お話の題を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達が読んでみたいと思うような題を考える。 ・ お話にぴったりの題を考えて書く。 <p>作ったお話を友達と読み合い、交流する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ お話の題を伝えてからお話を読み、おもしろいなと思ったところや、いいなと思ったところを伝え合う。 <p>本時の活動を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達のお話を読んで、おもしろい題やぴったりの題と思ったものを、全体で交流する。 ・ 次時、作ったお話を読み返して、正しく書き直すことを知る。 	 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 関心を高めるために、電子黒板に「おわり」の絵を大きく映す。 ・ 物語の終わり方について、参考にすろために、既習の物語の「おわり」の部分（数冊）を、電子黒板に映す。 ・ タブレットを使って、「はじめ・中・おわり」の絵を見ながら、お話の流れを思い出し、つながるように、「終わり」の部分のお話を考える。 ・ お話の題を考えるために、既習の物語の題の一覧を、電子黒板に提示する。 ・ タブレットを使って、「はじめ・中・おわり」の絵を見せながら、お話を読み合う。