

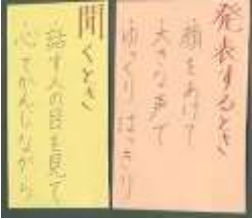

活用実践事例

授業の概要					
学校名	小学校				
授業日時	2015年1月28日	学年	2	教科	国語
単元名	虫は道具をもっている				
単元の目標	・人間と虫の似ているところと違うところ気をつけて読み、読み取ったことをもとに自分のしたいことを考える。				
単元の流れ	①② 虫についての説明文を読み、学習のねらいを確かめ、学習の計画を立てる。 ③ カミキリムシの大あごは、ドリルと同じ働きをしていることを読み取る。 ④ ケラの前足は、くまどと同じ働きをしていることを読み取る。 ⑤ カマキリの前足とチョウの口の働きについて読み取る。 ⑥ 人間がまだ発明していない道具を持つ虫たちについて読み取る。 ⑦⑧ 虫たちの生き方をとらえ、虫たちが道具を持つようになったわけについて考える。 ⑨ 図鑑、絵本、昆虫記などで、虫の体の構造や働きを調べる。(図書の時間) ⑩ 虫の体を借りてやってみたいことを考え、文章でまとめる。 ⑪ " ⑫(本時)虫の体を借りてやりたいことをしている姿をタブレットPCで撮影し合う。 自分の写真に虫の体の借りた部分を描き加えていく。 虫の体を借りてやってみたいことを、グループで紹介しあう。 ⑬ これまでの学習を振り返り、学習のまとめをする。				
本時の目標					
本時の授業形態	<input type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> 少人数学習 <input type="checkbox"/> 習熟度別学習 <input type="checkbox"/> グループ学習 <input checked="" type="checkbox"/> 個別学習				

活用実践事例

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 type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> その他
	<div style="display: flex;"> <div style="width: 15%; background-color: #cccccc;">その他</div> <div style="flex-grow: 1;"></div> </div>
活用者	<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 type="checkbox"/> 電子黒板 <input type="checkbox"/> 指導者用タブレット <input type="checkbox"/> 学習者用タブレット <input type="checkbox"/> 実物投影機 <input type="checkbox"/> その他
	<div style="display: flex;"> <div style="width: 15%; background-color: #cccccc;">その他</div> <div style="flex-grow: 1;"></div> </div>
活用コンテンツ	<input checked="" type="checkbox"/> デジタル教科書 <input checked="" type="checkbox"/> SKYMENU <input type="checkbox"/> Schoology <input type="checkbox"/> その他
	<div style="display: flex;"> <div style="width: 15%; background-color: #cccccc;">その他</div> <div style="flex-grow: 1;">書画カメラ</div> </div>
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	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルワークシート上の自分の写真に絵を描くことにより、イメージをより具体化できる。 ・自分の写真に絵をつけたして発表することで、自分の伝えたいことを意欲的に発表することができた。 ・友だちの絵を見て、よいところや自分ならこうするといった発表がよくできていた。

活用実践事例

授業の展開		
学習の流れ	ICT活用場面	ポイント
<p>【導入】</p> <p>前時の振り返りをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">虫の体を借りてやってみたいことをしようかいしよう。</div> <p>デジタルワークシート上の自分の写真に絵を描き加える。</p>	<p>タブレットPCで振り返りをするので、前時の学習内容を明確に想起する。</p>	<p>虫の動きや虫の様子が表現できるような格好を友達同士で撮影しあう。背景の色（青や緑や白等）も考えて撮影する。</p>
<p>【展開】</p> <p>虫の体を借りてやってみたいことを、紹介しあう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループ ・クラス全体 	<p>タブレットPCで自分の考えが伝わるように絵を描き加える。（デジタルワークシートのペンツールを活用）</p> <p>タブレットPCを見せながら、虫の体を借りてやってみたいことを紹介する。</p>	
<p>発表を聞いて、良いところを見つけて感想を伝え合う。</p>	<p>IWBで投影し、クラス全体で交流する。</p>	<p>IWBでは何人かの作品を選んで投影し全体で共有する。</p>
<p>【まとめ】</p> <p>次時の学習内容を知る。</p> 