

小学校 ICT 活用授業 児童のプレゼンカコンテスト

学校 (団体)	フリガナ キョウト		フリガナ ミナミツツジガオカ ショウガッコウ	
	京都	都 道 府 県 区 組 私	国 都 道 府 県 市 立	南つつじヶ丘
指導 教員名	姓	名	担当学年、クラス名	
	フリガナ ヒロセ	カズヤ	2 年 1・2 組	
協力指導教員名（フルネーム） 複数名の場合は改行して記載ください		姓	名	
		フリガナ	オザワ / アサイ	マサツグ / エミコ
		小澤	正嗣	
		浅井	永美子	

単元タイトル	あつたらしいな こんなもの				
<p>児童のプレゼンカやコミュニケーション力を育成するために工夫した点</p> <p>本単元では、自分の考えたものを友達に分かるように説明するという場面を設定している。発表の前に、話す内容をペアで膨らませたり詳しくしたりするプロセスを入れることで、指導事項を網羅することになるが、特に話し手として「話す事柄を順序立てて話すこと」「声の大きさや速さなどに注意して、はっきりと話すこと」がここでの学習活動の中心となる。相手や場を意識させ、自己評価、相互評価させながら身に付けさせた。</p> <p>今回初めてメモを活用し、簡単な「はじめ」「中」「おわり」を考えながら伝えていく学習を経験する。話の中心となる「わけ・大きさや色など・働き」をどういう順序で話すかを考えさせた。また、1学期に学習した「大事なことを聞き落とさないようにしながら興味をもって聞く」学習を生かして、聞き手が質問するという、より積極的な聞く力も育成することができた。</p>					
<p>ICT 活用とその工夫した点</p> <p>ICT を活用した言語活動として、自分の考えた「あつたらしいもの」を絵と吹き出し等に表示し、友達に伝えたいものを選択する学習活動で活用した。絵の修正や後の「共有」段階で利用することでそのよさを生かすことができるのではないかと考えた。また、「共有」場面でペアと対話する中で生まれる改善や工夫についても、より簡単に修正できるという利点を生かすことができた。</p> <p>単元後半の、自分たちが考えた道具を、ピッケの仲間たちが紹介する物語を作る段階では、思考錯誤をしながら物語を考えている児童も多くいた。これまでのプレゼンテーション作りでは、はじめに構成があり、構成に沿ったスライドづくりを行っていた。しかし、キャラクターや背景などを配置しながら物語を創造し、さらに思いついたストーリーを言語化していくこのアプローチはこれまでの作り方とは逆のアプローチであり、だれもが意欲的に作品作りを行うことができた。</p>					
<p>ICT 環境（PC、ネットワーク、コンテンツ、周辺機器）</p> <p>1人1台のT P C（Toshiba CM-1）,ピッケのつくるプレゼンテーション, 指導者用デジタル教科書 授業支援ナビ(ベネッセ), 電子黒板</p>					
教科単元 (複数化)	国語	対象 学年	2年	総時間	10時間

単元計画（単元の流れと実践の内容を記入してください。）		
導入 授業時間 (1)	学習内容	
	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の進め方について見通しを持つ。 ・「あったらいいな」と思うものを全体で考える。 ・友達の考えに付けたり、友達の考えから発想を広げたりする。 ・道具の仲間分けを行い、発想を膨らませる。 	
	使用した ICT 機材	活用のねらい・工夫
	電子黒板 指導者用デジタル教科書	<ul style="list-style-type: none"> ・指導者用デジタル教科書の紙面を見せながら、学習の進め方を確認する。 ・指導者用デジタル教科書のドラえもんの挿絵を見せ、学習の意欲を高める。
展開 1 授業時間 (2～4)	学習内容	
	<ul style="list-style-type: none"> ・あったらいいなと思うものを個人で考え、デジタルワークシートに記入する。 ・絵や文字、吹き出しなどを付け加えて表現に工夫をさせる。 ・複数考えた物から一つ選び、友達にプレゼンテーションする。 	
	使用した ICT 機材	活用のねらい・工夫
	電子黒板 TPC ピッケのつくるプレゼンテーション 授業支援ナビ	<ul style="list-style-type: none"> ・紙のワークシートに比べ、書き直しが容易なことや、太さや色が自由に選べることから創作意欲が増す。 ・プレゼンテーションをする際には、グループの中では TPC の画面を直接見せ、クラス全体にする際には、画面を電子黒板に転送し大きく映す。
展開 2 授業時間 (5～8)	学習内容	
	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の考えた道具を使った物語をつくる。 ・制作途中の物語をペアで視聴し、質問や返答、アドバイスなどを行う。 ・アドバイスをもとに物語をブラッシュアップし完成させる。 	
	使用した ICT 機材	活用のねらい・工夫
	電子黒板 TPC ピッケのつくるプレゼンテーション 授業支援ナビ	<ul style="list-style-type: none"> ・ピッケのキャラクターを配置しながら物語を作ること、物語の展開を想像しやすくなる。 ・絵を描いていくのではなく、あらかじめあるキャラクターや背景を組み合わせていくことで、クオリティーの高い作品になり、物語の構成に注力できる。 ・スライドを入れ替え順を変えることが容易にできる。 ・先生機には、児童機のそれぞれの画面が映り進捗を確認できる。
まとめ 授業時間 (9～10)	学習内容	
	<ul style="list-style-type: none"> ・発表会を行う ・学習を振り返る。 	
	使用した ICT 機材	活用のねらい・工夫
	電子黒板 TPC ピッケのつくるプレゼンテーション 授業支援ナビ	<ul style="list-style-type: none"> ・児童機の画面を電子黒板に転送し大きく映す。 ・自ら画面を操作し、物語を説明する。