

教科	国語	単元名	スイミー
----	----	-----	------

本時のねらい

- ・場面の様子に着目して、登場人物の心情や行動を具体的に想像することができる。
- ・身近なことを表す語句の量を増やし、語彙を豊かにすることができる。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・出来事の順序がバラバラになったカードをタブレット上で配付し、一人ひとりがカードを並べ替える活動を通して、あらすじを確認する。
- ・「心情メーター」ワークシートをタブレット上で配付する。タブレット上のワークシートで、スイミーのイラストをプラス側やマイナス側に移動させることで、場面の様子を想像しながら、スイミーの心情を視覚的に表す。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・タブレット端末 (iPad)
- ・電子黒板
- ・授業支援アプリ(ロイロノート)
- ・AppleTV

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 (15分)	<ul style="list-style-type: none"> ○いちばん好きな場面を発表する。 ○バラバラになっている出来事カードを組み合わせて、各場面のあらすじを作成する。 ○場面ごとに、全員で音読しながら、あらすじを確かめる。 ○それぞれの場面でのスイミーの気持ちを想像する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・いちばん好きな場面の挿絵をロイロノートの提出箱に提出させ、全体で共有することで、一人ひとりの感じ方の違いを可視化する。 ・タブレット上でバラバラになっている出来事カードを配付し、挿絵に合わせて出来事を組み合わせ、各場面のあらすじを作成する。 ・電子黒板に大きく挿絵を示しながら、出来事を確認する。
展開 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> ○場面ごとのスイミーの気持ちがプラスかマイナスかを考え、心情メーターのスイミーのイラストを動かして配置する。 ○心情メーターのワークシートを提出する。 ○全体で心情メーターを見合い、スイミーの絵をプラス側やマイナス側に配置した理由を発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・電子黒板で挿絵を提示し、その場面のスイミーの心情を想像させる。絵を大きく見せることで、スイミーの表情にも着目できるようにする。 ・ワークシートを配付し、上部を「楽しい」「うれしい」「幸せ」などのプラスの心情、下部を「悲しい」「さみしい」「辛い」などのマイナスの心情を表すことを理解し、スイミーのイラストを場面ごとに配置する。 ・電子黒板に提出されたワークシートを大きく提示して、スイミーのイラストをその場所に配置した理由を交流する。
まとめ (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ○物語全体のスイミーの様子や心情をふりかえり、気づいたことを書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレット上でふりかえりを共有する。

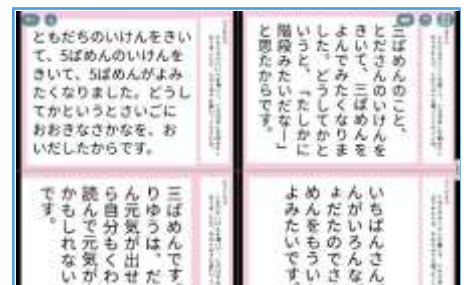
1人1台端末を活用した活動の様子



出来事カードを並べて、あらすじをついている場面



スイミーの気持ちを考えてイラストを配置している場面



ふりかえりを共有している場面

児童生徒の反応や変容

出来事カードを並べ替えてあらすじを理解する活動では、教科書を見ながらスイミーの様子を確認して、場面の移り変わりを感じながら楽しそうに操作する姿が見られた。心情メーターを使って、スイミーの心情を可視化する活動は、操作自体は単純なことから、すぐにスイミーのイラストを配置することができた。その後、スイミーを配置した場所の理由を交流する際、挿絵やあらすじを根拠にして、「○○があったからスイミーの気持ちは△△になった」理由とともに伝えることができていた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

本時の活動は感覚的にできる活動が多く、思考を可視化することがスムーズであった。交流する際、タブレットの画面を見せながら自分の考えを伝えるやり方を提示すると、より話し合いが活発になった。