

## 本時のねらい

・ふれあうときのルールや人それぞれの感じ方の違いを知り、友だちと心地よい距離感で接する意識を高める。

## 本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

・自分の考えを出しやすくするため、iPad 上でイラストカードを動かして考える。

## 活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

・ iPad ・ 電子黒板 ・ Zoom ・ 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)	○友だちや先生と話すときの心地よい距離を考える。 ペアをつくり実際に自分が心地よいと思える距離をつかむ。人によって心地よい距離が違うこと、距離の目安を知る。	○個別の児童への配慮として Zoom を使って別室からも参加できるようにする。
展開 (30分)	○日常のいくつかの場面を示し、そこでの関わり方について考える。 ○「いい」「いや」の 2 択でそれぞれのイラストカードを動かす。全員の答えを可視化し、理由を交流する。 ○いやなことがあったときどう対処するかを考える。いやな場面を想定し、自分ならどうするかを考え交流する。	○考えを出しやすくするため、iPad 上でイラストカードを動かせるようにする。 ○電子黒板を使って実際にイラストカードを動かして、全体で共有する。
まとめ (5分)	○本時の学習を振り返る。 自分たちの経験を思い出して書いたり、これからの自分の行動を考えて書いたりするようにする。 ○書いたことを全体で共有する。	

## 1 人 1 台端末を活用した活動の様子



写真 1 : 「いや」または「いい」のジェスチャーを伝え、全体で確認をする様子



写真 2 : シールを貼り、心地よい距離を視覚的に確認する様子



写真 3 : 電子黒板を使って全体で共有する様子。

## 児童生徒の反応や変容

- ・人それぞれに「いや」と思う距離は違うことに気づくことができ、「自分がされていやなことはしない。」といった振り返りが多数あった。
- ・iPad 上でイラストカードを動かせるようにしたこと、普段自分の考えや思いを表出することが苦手な児童も、自分の考えを出しやすかった。
- ・一覧表示で意見を共有することで、感じ方には様々な違いがあることを視覚的に確認できた。

## 授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・イラストカードを動かしながら考えることで、自分の考えを表しやすくなるだけでなく、友だちの意見を聞いて自分の考えを途中で変えることもできるので、児童の思考の流れをリアルタイムで把握することができた。