

本時のねらい

・「いる」と「ある」の違いについて、実際の使用場面を考えることを通して、正しく理解する。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

・デジタル教科書のワークやオクリンクでの分類ゲームを通して、一人ひとりが「いる」と「ある」の違いについて何度も考える機会を確保し、知識・技能の確実な定着をめざす。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

・ iPad ・ オクリンク ・ デジタル教科書 ・ 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 (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○教科書の「～の中には、・・・がいる。」の文を音読する。 ○「いる」と「ある」の違いがあることに気づき、本時のめあてを確認する。 【めあて『「いる」と「ある」のちがいは、なんだろう？』】 	
展開 (35分)	<ul style="list-style-type: none"> ○デジタル教科書のワーク「～の中には、・・・がいる。」の問題を解く。 ○オクリンクを使って、「いる」なのか「ある」なのかの「分類ゲーム」をする。 ○子ども達の考えをもとに、「いる」と「ある」の違いについて考え、全体で共有する。 「いる」は生き物で、「ある」は物に使うことを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○デジタル教科書のワークには教科書にはない問題も多数掲載されているので、問題数の確保ができるだけでなく、何度もチャレンジすることができる。 ○一人ひとりにオクリンクでカードを送り、「いる」なら青、「ある」なら赤に単語を移動させる。
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ○本時の振り返りをする。 	

1人1台端末を活用した活動の様子



写真1：「いる」と「ある」の「分類ゲーム」を子ども達に送信する様子



写真2：「いる」と「ある」の「分類ゲーム」に取り組む様子



写真3：デジタル教科書のワークに取り組む様子

児童生徒の反応や変容

・デジタル教科書のワークやオクリンクで実施した「分類ゲーム」は、何度でもやり直しができるので子どもたちが安心して取り組むことができた。普段は失敗を気にして取り組みが進まない児童も、何度もチャレンジできていた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

・デジタル教科書とオクリンクを使うことで、子どもたちがゲーム感覚で学習のねらいに迫る活動が可能になった。
・「分類ゲーム」は他教科や他の単元でも汎用的に使用できることを、校内で共有している。