

「ウィルス バスターズ!!!」

教科・場面

グループ
国・算・道徳

授業・実践のねらい

- ・対象物を目で追ったり、スイッチ操作による変化（音・映像・風）に気づいたりする。
- ・スイッチ操作などの活動を通して、友だちの操作によって起きた変化に関わり、活動を共有する。

対象の児童・生徒

- ・音や光、声の方に注意を向ける
- ・音や光など、周りの変化に気づく
- ・変化に気づいて表出することなどが課題となるグループ

教材・教具

iPad、スイッチ、ウゴキンぐ、的、バズーカー（ボールプールのボール・紙コップ・ペットボトル・ブローア）

工夫したところ

- ・スイッチを押したあと“溜め”ができるようにした。弾が発動するまでに時間をかけることで注意を引き付けることができた。
- ・接続部は梱包用のラップを使用。外したあとに糊が残らないよう固定できた。



授業展開・教材の使い方・実践の内容など

スイッチ操作でいろいろな種類のウィルスをやっつける活動。

①プロジェクターを使って壁に大きく映し出した画面の中で動くウィルスに気づき注意を向け

- スイッチ操作により対象となるウィルスを攻撃
- ウィルスが効果音とともに変化して消える



②ウィルスを模した的に注意を向け

- スイッチ操作によりバズーカーの弾を発射
- 当たると台の上からの的が落ちる、発泡スチロールの大板が倒れてリトルマックに当たり「やられた～」などの音声が流れる

③悪役に扮した教師に注意を向け

- スイッチ操作によりバズーカーの弾を発射
- 悪役に扮した教師が声を出しながら倒れる



授業・実践を通じた児童生徒の変容

- ・どの児童も繰り返し取り組むことで音や映像・風などの変化に期待するようになり、意識を向けるまでの時間が早くなったり、注意を向けている時間が長くなったりした。
- ・変化に気づいたことを周りの人に分かる声の大きさや身体の動きで伝えられるようになった。
- ・“ウィルスをやっつけた！” 経験を重ねることで活動内容や因果関係がわかり、スイッチに触れるまでの時間が短くなっていった。