

ICT 教材・機器 活用事例

学部	小学部	学年等	グループ	教科	国語
授業名(単元名)	探し物を見つけよう				
活用した場面	一斉学習	個別学習	協働学習		

1. 使用した ICT 教材・機器および使用した理由・方法

①電子黒板

児童が回したルーレットの様子やお題を表示し、全員が指示された内容を共有する。

②ルーレットアプリ “ルーレット即決定”

あらかじめ複数のお題を入れておき、お題をランダムに提示する。また、一度提示されたお題は消去されるように設定している。活動にゲーム性(楽しみ)をもたせるために使用。

③iPad

Keynote を使用して、ピンポンブースイッチを作成。児童がお題に沿ったものを探して持ってきた際に、それぞれがスイッチを押して、全員で確認する。

2. ICT 教材・機器を活用した活動場面

活動内容	指導上の留意点	準備物
<p>○ルーレットを回す</p> <p>○お題に書かれたものを探す</p> <p>○友だちの前で発表し、答え合わせをする</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分の番が来たら、前に出てルーレットを回すように促す。 友だちの活動や表示されたお題を全員で確認することができるように、電子黒板に表示する。 「話を聞いて、それに合った動きができる」ことにねらいをおくことができるように、お題の内容を工夫したり、教員がお題を読んだりする。 活動に興味をもつことができるように、アップテンポの BGM を流し、ゲーム性をもたせる。 探している友だちを見たり、応援したりすることができるように言葉かけをしたり、探している児童の様子を伝えたりする。 見つけたものを友だちに発表、確認することができるように促す。一人で発表しにくい場合には、一緒に「どうですか?」と聞いて確認することができるように支援する。 児童の発表に対して、正誤正しくスイッチを押して確認することができるように促す。 間違っている際には、もう一度お題を読み上げて、探すように促す。正解している場合に「きちんと聞いていたね。」と言葉かけをして、次の児童と交代する。 	<ul style="list-style-type: none"> 電子黒板① スマホ ルーレットアプリ② 音源 お題になっているもの iPad③

3. 活用の成果

本グループの児童は、普段からおもちゃのピンポンブースイッチが好きな児童が多く、休み時間に遊ぶ姿や授業で使用することで意欲的に取り組む様子が見られた。そこで、友だち同士で楽しみながら取り組める活動として、ピンポンブースイッチを活用して何かできないかと考えた。

今回は、目的に合ったアプリが見つからなかったため、Keynote を使用してスイッチを作成した。また、作成に使用したアイコンや効果音には、児童が触ってデータが壊れたり、活動が中断したりしないように全てにブロックをかけた。Keynote で作成したことで、1つのデータを容易に複数の iPad に分けることができた。

簡単な操作で正解(ピンポン)か不正解(ブー)を伝えることができ、さらに全員が一斉に使用することができることで、みんなでやっている雰囲気を作ることができた。友だちが探している間に集中が切れやすく、教員の言葉かけを必要とする児童も好きなスイッチを使用できることで、確認の際になると意欲的に活動に参加し直し、友だちの見つけたものに対してスイッチを押して振り返ることができるようになった。

発表する側になった際にも自分の発表したことに、友だちが反応してくれることを期待し、笑顔で発表したり、大きな声で確認したりする様子が見られるようになってきた。今回使用した教材は、言葉では伝えにくい児童も簡単な操作で使用できるので、今後も様々な場面で使用し、児童同士で意識し喜びや達成感を共有し合える授業をめざしたい。