

平成29年度 大阪市教育委員会「学校教育ICT活用事業」先進的モデル校

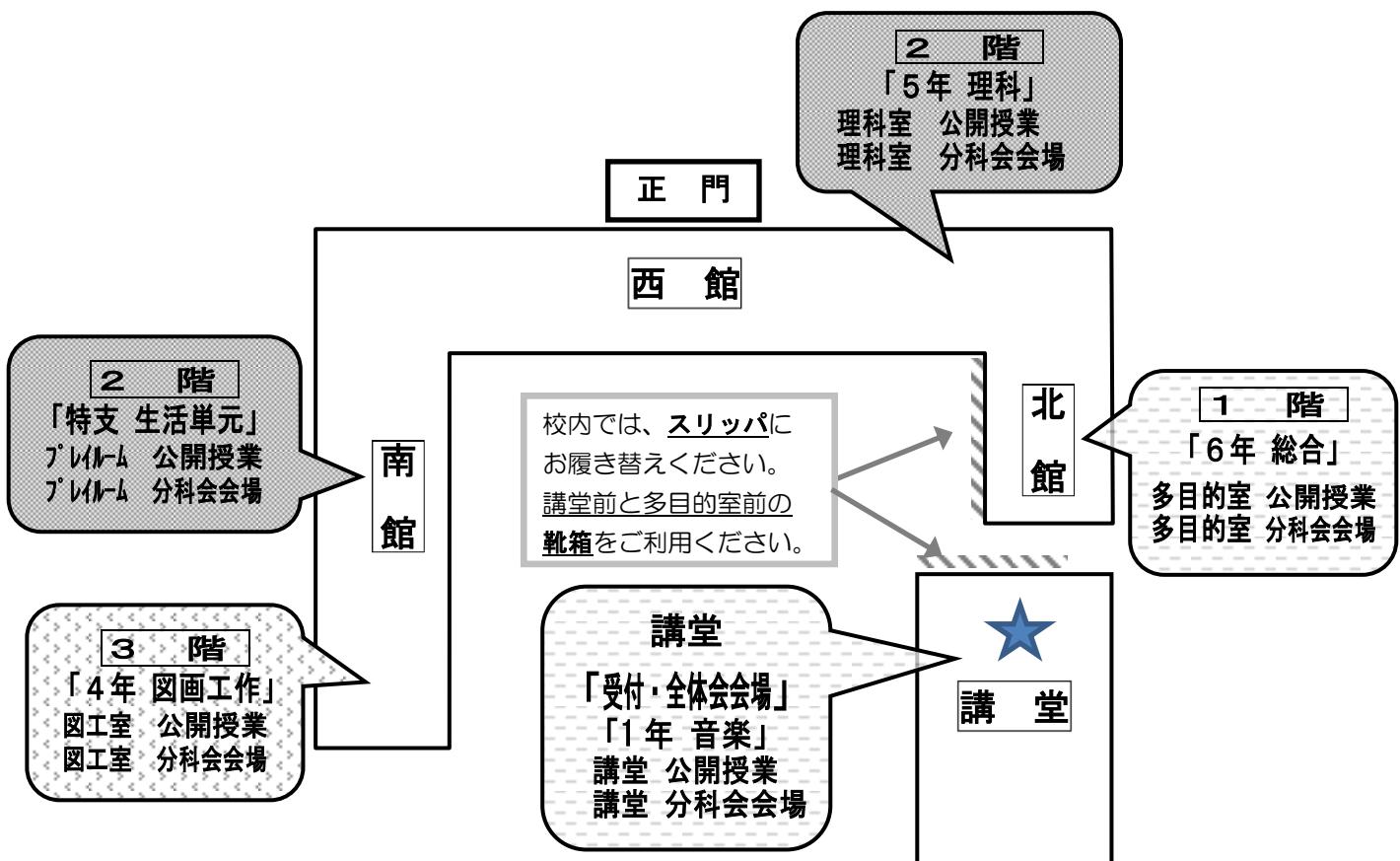
# 大阪市立阿倍野小学校 第2回ICT公開授業

**ともに学び、自ら学び、学びを深める子どもの育成**

## 【時 程】

	1:10	1:30	1:40	1:50	2:00	2:45	3:00	4:00	4:10	5:00
受付	全体会I (講堂)				ICT公開授業 (各会場) チャレンジタイム		分科会 (各会場)			全体会II (講堂)
	公開授業の ポイント	移動			1年1組 4年1組 5年1組 特別支援学級	移動 ・休憩	・ICT活用の ポイント ・質疑応答 ・実技研修	移動 ・休憩		指導助言 講演
					6年1組					

## 【会場図】



## 参観者の皆さんへ

本日は、本校の公開授業にお越しいただき、ありがとうございます。

参観にあたって、次の点にご留意ください。

1. 授業も含めて、**校内の写真撮影・ビデオ撮影**は、次の点、お守りいただくことを前提に許可します。
  - 子どもの顔は、なるべく撮らないこと。
  - フラッシュは使用しないこと。
  - 撮影した写真や動画は、個人または、所属する機関での研究目的にのみ使用すること。
  - 子どもや教職員が特定できる写真や動画を、ネット上にアップしないこと(これについては、いかなる理由があっても許可できません)。
  - 授業風景を動画配信サイトなどにアップしないこと(教室内の作品についても、個人が特定される原因となりますので、同じ扱いとさせていただきます)。

※ 撮影された被写体に係る肖像権に関しては、本人並びに本校に属しております。注意事項に反し、または非社会的な目的に利用された場合は、法的な手段により取りさげを要求します。
2. 授業中にむやみに子どもに接近するなど、子どもの注意力を阻害するような行動はお控えください。
3. 教室入口付近に固まらず、奥にお進みください。
4. 携帯電話、スマートフォンはマナーモードにしてください。  
また、**「Bluetooth」「Wi-Fi」機能をオフ**にしてください。
5. 授業中、ICT 機器などが動作不良になった場合、指導者の判断で使用を中止し、授業をすすめる等もありますので、ご理解ください。
6. 休み時間等では、子ども達の動線にお心遣いください。

# ようこそ 阿倍野小学校ICT公開授業へ

菊花の候、貴職におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申しあげます。平素は、本校の教育活動に何かとご理解・ご指導を賜り、厚くお礼申しあげます。さて、本校では、「ともに学び、自ら学び、学びを深める子どもの育成」を研究主題に、ICT機器を活用した教育活動の実践に取り組んでおります。

本日、今年度第2回公開授業（通算12回目）を開催しましたところ、ご参会いただきありがとうございます。ここに謹んでお礼申しあげます。ICT活用と指導の更なる充実を図るべく、皆様からご教示いただいたことを生かしまして、さらに研究を積み重ねていく所存でございます。何卒ご支援を賜りますようお願い申しあげます。

大阪市立阿倍野小学校長 吉田 恵美子

**【全体会Ⅰ】** (1:30~ 於:講堂) オリエンテーション。公開授業のポイントを紹介します。

**【公開授業】** (2:00~2:45) (6年は1:50から行います) 主な活用機器 電子黒板 タブレット端末

学年・組場所	教科等	単元・内容	授業者	活用コンテンツ
1年1組 講堂	音楽	いろいろなおとを たのしもう	河野 悅子	「発表ノート」
4年1組 図工室	図画工作	まねして 感じて 伝えよう	多々納 順子	「カメラ機能」 「教材・作品」
5年1組 理科室	理科	流れる水の働き	大脇 忠浩	「発表ノート」
6年1組 多目的室	総合 (「ワク・ラミング」)	未来へLINK ~未来の街はどんなだろう~	別所 英文	「画面保存」 LEGO MINDSTORMS
特別支援学級 プレイルーム	生活単元	先生クイズをしよう	米倉 恵夢 岡田 静香 須田 帆南	「発表ノート」

**【分科会】** (3:00 ~4:00)

分科会	会場	内 容		
1年音楽	講堂	本日のICT活用 ポイント説明  質疑応答	実 技 研 修	「発表ノート」 資料置き場の活用
4年図画工作	図工室			「教材・作品」 静止画の比較
5年理科	理科室			「発表ノート」 グループ機能の活用
6年総合	多目的室			LEGO MINDSTORMS ループ・スイッチを使ったプログラム
特別支援学級	プレイルーム			特別支援学級でのICT活用

**【全体会Ⅱ】** (4:10~5:00 於:講堂) 指導助言および講演

演題 「主体的・対話的で深い学びを実現する学習改善とは」

講師 園田学園女子大学教授 堀田 博史 先生

# 研究の概要

## 1. 研究主題と設定理由

### ともに学び、自ら学び、学びを深める子どもの育成

本校では、これまでに子どもたちの主体的な学びを育むため、単元構成や授業の学習過程において問題解決的な学習を取り入れてきました。また、問題解決のために、協働的な学びの場を多く設定し、思考を可視化させ、比較、検討することを通して、コミュニケーション能力も育てながら、さらなる思考の深化を目指してきました。その際に、ICTを有効なツールとして活用し、教科の特性や「どの段階」で「どんな力」をつけさせたいかを考え、子どもたちの活動がより有意義なものになるよう研究を進めてきました。

次期学習指導要領では、「主体的・対話的で深い学び」(アクティブラーニング)がキーワードとして取り上げられています。これを、本校では、学習のプロセスの中に問題解決的な学習やグループディスカッション、ディベート、グループワークなどの方法で協働的な学びを取り入れ(対話的)、その学びの中で、考えの比較や知識の関連づけ、情報の収集・整理・発信など、思考・判断・表現の活動を明確に行い、個々の思考を深化させ(深い学び)、その上で、学習課題に対して粘り強く取り組み、課題達成を目指すことができる(主体的)子どもを育成することだと捉えています。本年度は、これまでの研究の成果を踏まえ、一人一人の子どもたちが授業の終わりに、「できた。」「わかった。」と感じることができ、個の学びが確かなものになるよう、本主題を設定し研究を進めています。

## 2. 研究の視点【個の学びを確かにするために】

### 〈視点1〉 授業の終末で、学習課題に対し、個人が「できた。」「わかった。」と解決できる授業の創造

- ・ 「思考・判断・表現」の内容の明確化(児童の活動で何をねらいとしているのか)
- ・ 協働的な学びの場の設定
- ・ 効果的なICTの活用

### 〈視点2〉 情報活用能力の育成

- ・ 情報の科学的な理解
  - ・ 情報活用の実践力
  - ・ 情報社会に参画する態度
- ・ プログラミング教育の実践  
・ 統系表の作成・実践

### 〈視点3〉 教科学習で得た知識の定着

- ・ ペーパーによる反復練習(漢字、計算など)
- ・ ICTの活用(デジタルドリル、フラッシュ教材)

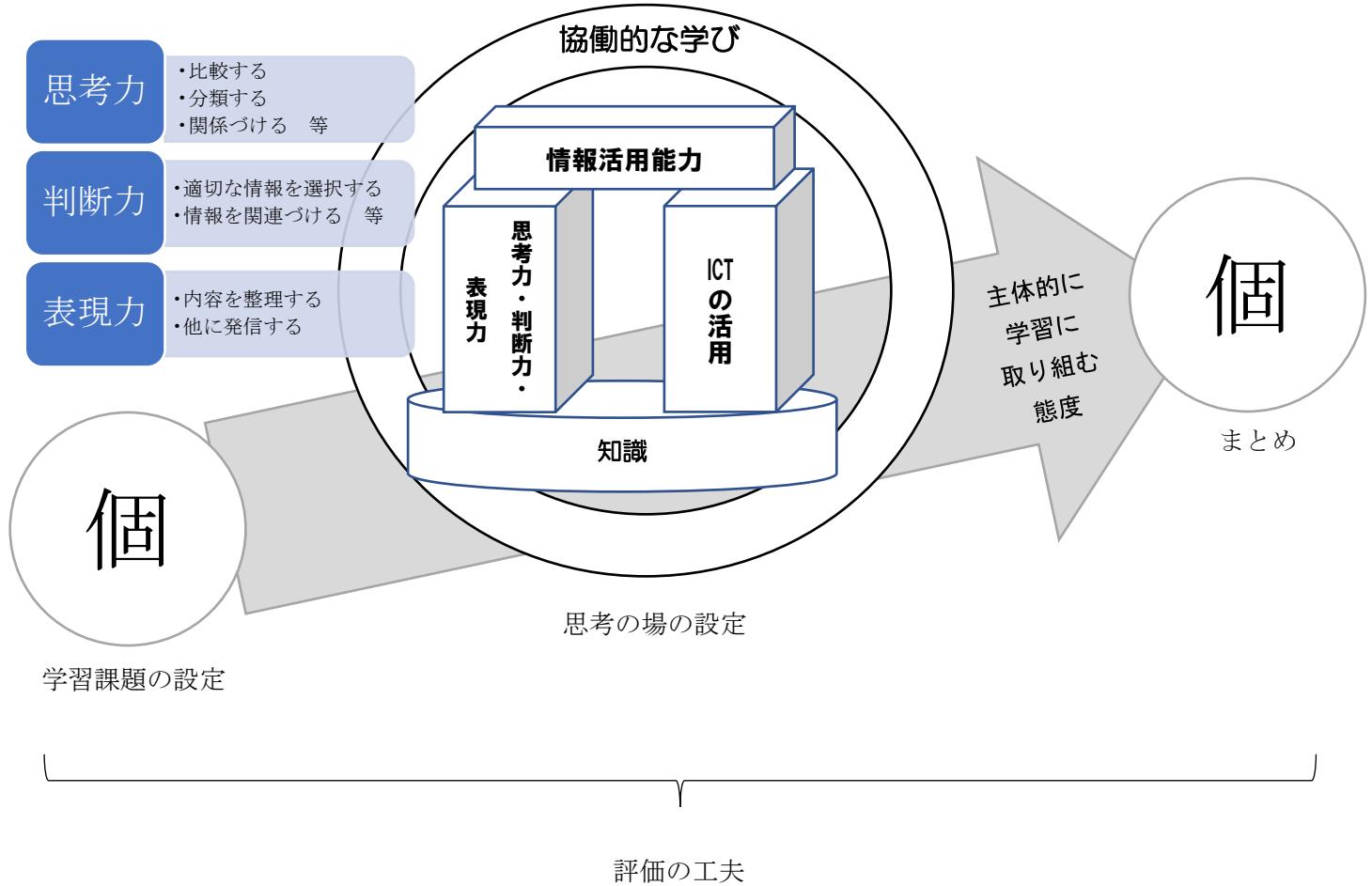
### 〈視点4〉 評価の工夫

- ・ 「何ができるのか。」「どこまでできているのか。」など、評価方法の模索

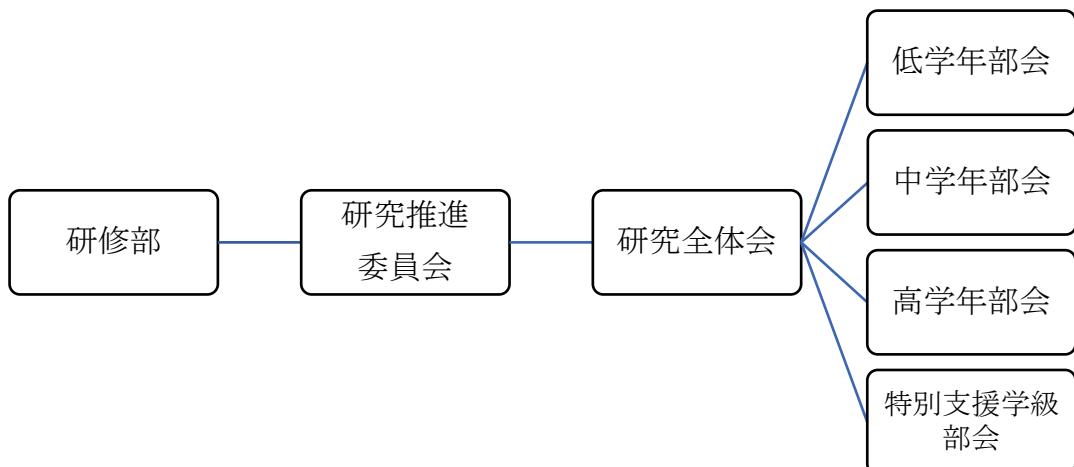
## 〈視点5〉 教員のICT研修

- 各アプリの特性の理解、アプリの連携についての理解など、「ツール」として活用するための知識や技能を高める。

《本校研究イメージ図》



## 3. 研究組織





# 第1学年 音楽科 学習指導案

授業者 河野 悅子

## 《本時のICTの活用について》

授業の場所	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input checked="" type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他( )
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他( )
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> グループの考え方をまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class (発表ノート)
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 資料置き場に用意された楽器の鳴らし方を表す言葉を使って、発表ノートに言葉の楽譜をつくることで、提示や作成、手直しが簡単にできるようにする。

1 学年・組 第1学年1組 30名

2 場 所 体育館

3 単元名 「いろいろな おとを たのしもう」

4 目 標

- 身近な楽器の音色の特徴を感じ取り、演奏の仕方や楽器の音色に興味・関心をもって演奏したり、音楽をつくったりすることができる。
- 楽器の特徴的な音色を感じ取り、楽曲のよさや面白さに気付いて聴くことができる。

5 単元の評価規準

音楽への 関心・意欲・態度	音楽表現の創意工夫	音楽表現の技能	鑑賞の能力
打楽器の音色や楽曲の楽しさに気付いて、聴く学習に進んで取り組もうとしている。  打楽器の音色に興味・関心を持ち、音の鳴らし方を工夫しながら表現する学習に進んで取り組もうとしている。  楽器の音色に興味・関心を持ち、自分の思いに合った音を探しながら、音色を生かして音楽をつくる学習に楽しんで取り組もうとしている。	歌詞の表す様子や気持ちを想像して、それに合った歌い方を工夫し、どのように表現するかについて思いを持っている。  音色や強弱の変化を聞き取り、それらが生み出す面白さを感じ取りながら、場面に合う音や、反復を生かした音楽の表現を工夫し、どのような音楽をつくるかについて思いを持っている。	星空の様子を思い浮かべながら、自分の歌声や発音に気を付けて歌っている。  身近な楽器に親しみ、自分の音に気を付けて旋律を演奏している。  楽器の音色の特徴に気付き、一つの楽器からいろいろな音の鳴らし方を見つけたり、音楽の仕組みを生かして音楽をつくりしている。	楽曲全体にわたる気分を感じ取り、想像したことや感じ取ったことを言葉で表すなどして、楽曲の楽しさや演奏のよさに気付いて聴いている。

## 6 指導計画（全12時間）

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	・「シンコペーテッド クロック」の曲を、ウッドブロックとトライアングルの音色やリズムを感じ取りながら聴く。	
2	2	・「きらきらぼし」を楽曲全体の気分を感じ取って歌う。	・範唱を聴いたり、歌ったりする際に、電子黒板に夜空に輝く星の写真などを提示することで、星空の様子を思い浮かべるための手立てとする。
	3	・「きらきらぼし」の歌詞から星空の様子を思い浮かべて、歌い方を工夫する。	
	4	・「きらきらぼし」の旋律を階名唱する。	・模範演奏の動画をタブレット端末に入れておくことで、いつでもそれを見ながら練習ができるようにする。
	5	・鉄琴の演奏の仕方を知る。 ・「きらきらぼし」を鉄琴や鍵盤ハーモニカで演奏したり、歌と楽器を合わせて演奏したりする。	
3	6	・トライアングルやすずの基本的な演奏の仕方を知る。 ・トライアングル、すず、タンブリン、カスタネットの様々な鳴らし方を試し、演奏の仕方によって音色が変わることを感じ取る。 ・打楽器の様々な音色を言葉にする。	・模範演奏の動画をタブレット端末に入れておくことで、いつでもそれを見ながら練習ができるようにする。  ・楽器の様々な音色を言葉にし、発表ノートに表して共有できるようにする。
	7	・指導者が演奏する音楽を聴き、写真をもとにペアで話をつくり、その話の様子を身近な打楽器を使って表現するという学習活動について見通しを持つ。 ・選んだ写真をもとに、ペアで、「始め」「中」「終わり」の構成で簡単な話を考える。	・発表ノートに表された、指導者のイラストや話、言葉の楽譜のスライドを見ながら演奏を聴くことで、学習への見通しや意欲を持てるようする。 ・発表ノートに「始め」「中」「終わり」の構成になっている3枚の写真を数種類保存しておき、そこから選んだ写真をもとにペアで話をつくるようする。 ・ペアで考えた話を、発表ノートに表すことで、手直しが簡単にできるようする。
4	8	・場面ごとに、話に合った音楽をペアで考える。	・言葉の楽譜を、写真、話と同じスライドに書きこむことで、音楽をつくりやすくする。
	9	・トライアングル、すず、タンブリン、カスタネットを使って、話に合った音選びをする。	
	10 (本時)	・楽器の音色や響きの特徴を感じ取り、選んだ楽器の鳴らし方を言葉で表す。 ・選んだ楽器の音色や強弱を工夫しながら、その話に合った音楽をつくる。 ・ペア同士でつくった音楽を聴き合う。 ・できた音楽を発表する。	・発表ノートに言葉の楽譜を書くことで、提示や手直しが簡単にできるようする。 ・ペアでつくったスライドを見せながら説明することで、工夫したところを伝えやすくする。
	11 12	・話の「始め」「中」「終わり」をつなげて演奏の練習をする。 ・演奏発表会をする。	・写真とペアでつくった話のスライドを見ながら音楽を聴くことで、情景を思い浮かべやすくする。

## 7 本時の学習

### (1) 目標

- 楽器の鳴らし方を工夫しながら、話に合う音楽をつくることができる。

### (2) 思考力・判断力・表現力のポイント

思判…話に合う楽器はどんな楽器か、また、どんな鳴らし方がいいかを考える。

表…楽器の鳴らし方を工夫しながら演奏する。

(3) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント ☆思考力・判断力・表現力	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	○ 前時までの活動を振り返り本時の学習課題をつかむ。	・指導者の「始め」「中」「終わり」のスライドを提示することで、前時までの学習を振り返りやすくする。	電子黒板 タブレット端末 (指) ・発表ノート	【関心・意欲・態度】 ・学習課題に関心を持っている。 (行動観察)
	おはなしの 「おわり」の ばめんを 音がくで あらわそう			
展開	○ ペアで考えた話の「終わり」の場面に合った音楽をつくる。 • トライアングル、すず、タンブリン、カスタネットの中から自分たちがつくったお話に合った楽器を選ぶ。 • 選んだ楽器の鳴らし方を言葉で表す。 • 音色や強弱を工夫しながら、言葉で楽譜を書いて、話に合う音楽をつくる。	• 1枚のスライドに、写真、文章、楽譜を表すことで、話に合った音楽をつくりやすくする。 ☆  話に合うのはどんな楽器か、また、どんな鳴らし方がいいかを考える。 ☆  楽器の鳴らし方を工夫しながら演奏する。 • 発表ノートの資料置き場に、楽器の鳴らし方を表す言葉を準備しておくことで、簡単に言葉の楽譜を書いたり、手直しをしたりすることができるようになる。	タブレット端末 (児) ・発表ノート	【関心・意欲・態度】 • 楽器の音色に興味・関心を持ち、自分の思いに合った音を探しながら、音色を生かして音楽をつくる学習に楽しんで取り組もうとしている。 (行動観察) 【技能】 • 楽器の音色の特徴に気付き、一つの楽器からいろいろな音の鳴らし方を見つけたり、音楽の仕組みを生かして音楽をつくったりしている。 (行動観察)
	○ ペア同士でつくった音楽を聴き合う。 • つくった音楽の工夫したところを伝え合う。 • 音楽を聴いて感想を伝え合う。	• ペアでつくったスライドを見せながら説明することで、工夫したところを伝えやすくする。	タブレット端末 (児) ・発表ノート	【創意工夫】 • 音色や強弱の変化を聞き取り、それらが生み出す面白さを感じ取りながら、場面に合う音や、反復を生かした音楽の表現を工夫し、どのような音楽をつくるかについて思いを持っている。 (行動観察)
	○ いくつかのペアごとできた音楽を発表する。	• 電子黒板にペアでつくったスライドを提示することで、工夫したところを伝えやすくする。	電子黒板 タブレット端末 (指・児) ・発表ノート	
まとめ	○ 本時で学習したことを、振り返りシートで確認する。	• 電子黒板に振り返りシートを投影することで、本時の学習を振り返りやすくする。	・電子黒板 タブレット端末 (指)	【関心・意欲・態度】 • 振り返りシートに記入している。 (振り返りシート)

(4) 板書計画

電子黒板

投影内容	
導 入	・指導者の「始め」「中」「終わり」のスライド
展 開	・ペアでつくったスライド
まとめ	・振り返りシート

おはなしの 「おわり」の ばめんを  
音がくで あらわそう

1. がっさきを えらぶ。
2. ことばの がくふを つくる。
3. れんしゅうする。
4. はんで ききあう。  
(せつめい、えんそう)
5. かんそうを つたえあう。

## 第4学年 図画工作科 学習指導案

授業者 多々納 順子

### 《本時のICTの活用について》

授業の場所	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input checked="" type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他( )
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他( )
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> グループの考え方をまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input checked="" type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他
活用コンテンツ等	カメラ機能 教材・作品
ICT活用のポイント	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 写真を撮影することで、考えたことが体を使って実際に表現することができる。</li> <li>○ 鑑賞する作品と、グループで表現した写真を比較することを通して作品で表現されていることを感じたり、感じたことを友達と共有したりすることができるようとする。</li> </ul>

1 学年・組 第4学年1組 33名

2 場 所 図工室

3 単元名 「まねして 感じて 伝えよう」

4 目 標

○美術作品の形をまねることから作品の造形的な面白さに気づき、作品よさを味わうことができる。

5 単元の評価規準

造形への関心・意欲・態度	発想や構想の能力	創造的な技能	鑑賞の能力
身近にある美術作品について、体を使って自分らしい見方や感じ方で味わおうとしている。	作品の特徴を見つけ、表したい形を考えている。	作品や作品から受けた感じを表すために、体の使い方を工夫している。	作品をまねるために作品の特徴をとらえたり、体を動かして表現することで、気づいたことや面白さを友だちに伝えたり、感じ取ったりしている。

### 6 指導計画(全4時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
	1 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1つの作品について全員で鑑賞し、色・形・感じしたことなどを話し合う。</li> <li>・ポーズをとらせ撮影し、元の作品と比べながら感じたことを話し合う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鑑賞する作品を大きく提示することで、情報を共有できるようにする。</li> <li>・作品とまねをした写真を比較して提示することで作品に対する思いを伝えることができるようとする。</li> </ul>
1	3 4 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・班ごとの課題作品の、特徴や良さを話し合い体で表してみる構想を立てる。</li> <li>・構想をもとに撮影する。</li> <li>・体でまねしたことによって感じる作品から伝わった思いをみんなで共有する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・作品全体の様子だけでなく、画像を拡大することで細部もよく見ながら取り組めるようにする。</li> <li>・画像比較機能を使うことで、表現したいことが伝わるよう撮影の仕方を工夫できるようする。</li> </ul>

## 7 本時の学習

### (1) 目 標

- 体を使って作品の特徴をとらえ、作品の持つ良さや面白さを味わい、自分が感じたことを言葉で表し伝えることができる。

### (2) 思考力・判断力・表現力のポイント

**思** **判** …… 作品の細部まで見ることでその特徴をとらえ、気づいたことや感じたことをまねするときの視点としている。

**表** …… 自分が感じ取ったことを、全身の感覚を使い楽しみながら表現したり、その思いを友達に言葉で伝えたりする。

### (3) 展 開

	主な学習活動	ICT活用のポイント ☆思考力・判断力・表現力	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習課題を確認する。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時を振り返り、本時の学習課題を確かめる。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時の活動場面を電子黒板に提示することによって、本時の課題をつかませる。</li> </ul>	電子黒板 ・タブレット端末 (指)	
	まねして 感じて 伝えよう			
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 活動の見通しを持つ。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・作品の見方を確認する。</li> </ul> </li> <li>○ 自己評価の視点を知る。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・ループリック表で確認する。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ <b>思</b> <b>判</b> 作品の色や形、画像を拡大して細部まで見ることによって、特徴をとらえようとしている。</li> <li>・画像を並べて表示し比べることによって、作品の細かい特徴に気づくことができるようとする。</li> <li>・撮影した画像と作品を見比べることによって、自分が感じ取ったことが伝わっているか班で話し合いながら確かめることができるようとする。</li> </ul>	タブレット端末 (児) ・発表ノート	<b>【関心・意欲・態度】</b> ・体を使って作品の良さを感じたり表現したりする楽しさを味わっている。 (行動観察) <b>【発想・構想】</b> ・作品の特徴を見つけ、表したい形を考えている。 (行動観察) <b>【創造の技能】</b> ・作品や作品から受けた感じを表すために、体の使い方を工夫している。 (行動観察)

まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 各班で撮影した画像がどの作品のまねか考える。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・班でこだわった所や、気づいたこと、撮影の中で感じたことを発表する。</li> <li>・どの作品のまねか、根拠になる特徴を班で話し合い理由を考える。</li> <li>・写真から伝わってくる作品の面白さを共有する。</li> </ul> </li>   <li>○ 振り返りカードを書く。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・ループリックに沿って各自活動を振り返る。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画像を見て、もとになる作品の特徴をとらえようとしている。</li> </ul> <p>☆ 表 自分が感じたことを伝わるように言葉で表現しようとしている。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・活動を通して感じしたことや気づいたことを、視点に沿って文章に表し振り返ることができる。</li> </ul>	電子黒板 タブレット端末 (指・児) ・発表ノート	<b>【鑑賞の能力】</b> ・作品をまねるために作品の特徴をとらえたり、体表現して気づいたことや面白さを友達に伝えたり、感じ取ったりしている。

出典：産経フォト（www.sankei.com/photo/）

### (3) 板書計画

電子黒板		まねして 感じて 伝えよう
導 入	投影内容 前時の活動の様子	よく見よう (目の図) ・形 ・動作 心で感じよう (ハートの図) ・やってみて気づいたこと ・作品から伝わってきた思い  ループリック表



## 第5学年 理科 学習指導案

授業者 大脇 忠浩

### 《本時のICTの活用について》

授業の場所	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input checked="" type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他( )
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他( )
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> グループの考え方をまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input checked="" type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input checked="" type="checkbox"/> 学習の振り返り <input checked="" type="checkbox"/> 記録(画像・動画等) <input checked="" type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input checked="" type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class (発表ノート)
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> 結果の画像や動画を発表ノートにまとめることで、実験前後の違いを視覚的に比較できるようにする。 <input type="checkbox"/> 発表ノートを活用することで、それぞれの結果を画像に直接書き込みながら、グループで話し合えるようにする。 <input type="checkbox"/> 実験動画や結果を発表ノートにまとめることで、他のグループと結果を交換する際の視覚的な手立てとする。

1 学年・組 第5学年1組 計30名

2 場 所 理科室

3 単元名 「流れる水の働き」

4 目 標

川や地面を流れる水のようすを観察して、流れる水には、地面を削ったり、石や土を運んだり積もらせたりする働きがあることや、川の上流と下流によって、川原の石の大きさや形が違うことをとらえることができる。

大雨などで水の速さや量が増えると、災害が起こりやすくなることをとらえることができる。

5 単元の評価規準

自然事象への関心・意欲・態度	科学的な思考・表現	観察・実験の技能	自然事象についての知識・理解
地面を流れる水や川の流れの様子、川の上流と下流の川原の石の違いに興味・関心を持ち、自ら流れる水と土地の変化の関係を調べようとしている。  増水で土地が変化することなどから自然の力の大きさを感じ、川や土地の様子を調べようとしている。	流れる水と土地の変化の関係について予想や仮説をもち、条件に着目して実験を計画し、表現している。  流れる水と土地の変化を関係付けたり、モデル実験で見いだした決まりを実際の川に当てはめたりして考察し、自分の考えを表現している。	流れる水の働きについて調べる工夫をし、モデル実験の装置を作成し、計画的に実験している。  映像資料などを活用して調べている。  流れる水と土地の変化の関係について調べ、その過程や結果を記録している。	流れる水には、土地を侵食したり、石や土などを運搬したり、堆積させたりする働きがあることを理解している。  川の上流と下流によって川原の石の大きさや形に違いがあることを理解している。  雨の降り方によって、流れる水の速さや水の量が変わり、増水により土地の様子が大きく変化する場合があることを理解している。

## 6 指導計画(全11時間)

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	・川の曲がったところの画像や、普段のとき・大雨のとき・大雨の後の川の画像を比べて、気づいたことを話し合う。	・画像から気づいたことを、発表ノートに書き込むことで、グループで共有し、全体での発表を円滑にできるようにする。
	2	・雨あがりの運動場や学習園の様子を観察し、流れる水の動きについて予想する。 ・流れる水の動きについて調べるための実験の計画を立てる。	・運動場や学習園で、水の流れた跡を撮影することで、水の流れ方や動きについて画像を見ながら予想を出し合えるようにする。
	3	・流れる水の動きについて実験で調べる。(基礎実験)	・結果の画像や動画を発表ノートにまとめて、実験前後の違いを視覚的に比較できるようにする。
	4	・基礎実験の結果から、大雨などで水の量や速さが増した場合の流れる水の動きについて話し合う。 ・基礎実験をもとに、条件を制御して実験の計画を立てる。	・発表ノートのグループ機能を活用することで、結果を画像に直接書き込みながら、グループで話し合えるようにする。
	5 (本時)	・流れる水の量や速さが増したときの流れる水の動きの変化について、実験で調べる。	・実験動画や結果を発表ノートにまとめることで、他のグループと結果を交流する際の視覚的な手立てとする。
	6	・実際の川における、流れる水の動きについて調べ、わかったことを話し合う。	・NHK for Schoolと発表ノートを活用することで、実際の川における流れる水の動きについて、画像を貼り付けて見やすくまとめられるようにする。
	7		・発表ノートを活用することで、まとめたことを共有できるようにする。
	8	・山の中、平地、海の近くの川の様子や、川原の石や砂の様子について調べ、わかったことを話し合う。	
	9	・川がどんなときに、周りの様子を変えるのかについて話し合う。	・インターネットのリンク集を活用することで要点を絞って資料調べをし、実際の動画や画像から土地の変化の様子を視覚的に捉えられるようにする。
	10	・川とともに暮らすための工夫について考える。	
4	11	・流れる水の動きについて学習したことをまとめると。	

## 7 本時の学習

### (1) 目標

- 流れる水には、「けずる」「運ぶ」「積もらせる」の3つの働きがあり、流速が速いときそれらの働きが大きくなることを理解することができる。

### (2) 思考力・判断力・表現力のポイント

思 半 … 基礎実験や予想をもとに、実験前後の土の変化について、比較する。

表 … 実験結果を、他者にわかりやすく説明する。

(3) 展開

	主な学習活動	ICT活用のポイント ☆思考力・判断力・表現力	使用機器・ コンテンツ	評価の観点									
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 問題を確認する。           <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">大雨で水の量や速さが増すと、流れる水の動きはどうなるのだろうか。</div> </li> <li>○ 前時の実験計画や予想を確認する。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループごとの実験計画を確認する。</li> </ul> <table border="1" style="margin-top: 5px; width: fit-content;"> <tr> <th></th> <th>変える条件</th> <th>変えない条件</th> </tr> <tr> <td>○班</td> <td>斜面の傾き</td> <td>水量</td> </tr> <tr> <td>□班</td> <td>水量</td> <td>斜面の傾き</td> </tr> </table> </li> </ul>		変える条件	変えない条件	○班	斜面の傾き	水量	□班	水量	斜面の傾き		電子黒板 タブレット端末 (指) ・発表ノート	
	変える条件	変えない条件											
○班	斜面の傾き	水量											
□班	水量	斜面の傾き											
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 計画にそって実験をする。</li> <li>○ グループで結果を確認する。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎実験や予想と比較しながらグループで話し合い、結果を発表ノートにまとめめる。</li> <li>・結果から考えられることをグループで話し合う。</li> </ul> </li> <li>○ 他のグループと実験結果を交流する。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・パネルディスカッション形式で他グループの実験結果を見に行き、自分たちとは違う条件の実験結果を比較し、気づいたことを話し合う。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カメラ機能を活用することで、水の流れる様子を動画で記録できるようにする。</li> </ul> <p>☆<b>思</b> 比較する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・結果の画像や動画を発表ノートにまとめることで、実験前後の違いを視覚的に比較できるようにする。</li> <li>・発表ノートのグループ機能を活用することで、結果を画像に直接書き込みながら、グループで話し合えるようにする。</li> </ul> <p>☆<b>表</b> 説明する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実験動画や結果を発表ノートにまとめることで、他のグループと結果を交流する際の視覚的な手立てとする。</li> </ul>	タブレット端末 (児) ・発表ノート 電子黒板	<p>【観察・実験の技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・量や斜面の傾きといった条件に着目し、工夫して実験している。(行動観察)</li> </ul> <p>【思考・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・流速が速いときの流れる水の動きについて、グループで考察し、友達と話し合っている。(行動観察)</li> </ul>									
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 結論をまとめめる。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループでの考察と他のグループの実験結果をもとに、個人で結論をまとめめる。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発表ノートに個々で結論を書き込むことで、予想→結果→結論の流れを同じスライド上に整理してまとめられるようにする。</li> </ul>	タブレット端末 (児) ・発表ノート 電子黒板	<p>【知識・理解】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・大雨などで水量や流速が増したとき、流れる水の動きが大きくなることを理解している。(発表ノート)</li> </ul>									

(4) 板書計画

<p><b>問題</b> 大雨で水の量や速さが増すと、流れる水の動きはどうなるのだろうか。</p> <p><b>予想</b>・水量<sup>○</sup> → <b>流れる水の動きは大きくなる</b>            •流速<sup>○</sup> (斜面の傾き<sup>○</sup>) → <b>(けずる・運ぶ・積もらせる)</b></p> <p><b>結論</b>            大雨で水の量や速さが増すと、流れる水の動きは大きくなる。</p>	<p><b>電子黒板</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">投影内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">導入</td> <td>学習の流れ・実験予想</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">展開</td> <td>実験結果</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">まとめ</td> <td>結論</td> </tr> </tbody> </table>	投影内容		導入	学習の流れ・実験予想	展開	実験結果	まとめ	結論
投影内容									
導入	学習の流れ・実験予想								
展開	実験結果								
まとめ	結論								



# 第6学年 総合的な学習の時間 学習指導案

授業者 別所 英文

## 《本時のICTの活用》

授業の場所	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input checked="" type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他( )
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT活用の場面	<input checked="" type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input checked="" type="checkbox"/> まとめ
ICT活用者	<input checked="" type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他( )
ICT活用の目的	<input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input checked="" type="checkbox"/> グループの考え方をまとめる <input checked="" type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input checked="" type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> プロジェクター <input type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他( )
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> LEGO MINDSTORMS <input type="checkbox"/> SKYMENU Class(画面保存) <input type="checkbox"/> PowerPoint
ICT活用のポイント	<input type="checkbox"/> グループで考えたコーディングをコンテンツに入力することで、自分がプログラミングした通りにロボットを動かすことができる。 <input type="checkbox"/> 自分たちが考えたプログラムを画面保存し、報告することで、互いのグループの考え方を知ることができる。

1 学年・組 第6学年1組 29名

2 場所 多目的室

3 単元名 「未来へLINK～未来の街はどんなだろう～」

4 目標

- 自動車を中心とした交通の中で、プログラミングが活用されていることを理解することができる。
- 順次処理、反復処理、分岐処理などを利用して組み合わせ、課題解決の方法を考えることができる。
- 自分や他者の意見を尊重し、協働して作業に取り組み、課題を解決するために、試行錯誤を通してやり遂げようとすることができる。

## 5 単元の評価規準

知識・技能【知・技】	思考力・判断力・表現力等【思・判・表】	学びに向かう力・人間性等【学・人】
<p>コンピュータが自分の生活に生かされていることを見て、どういうところにプログラミングが使われているかを理解できる。</p> <p>様々なセンサーの役割を知り、センサーなどを使ったプログラミングができる。</p>	<p>日常生活で経験したことや教科で学習した内容は、いくつかのまとまりに分解できることに気付き、自分なりの判断で分解し、分解した内容を書き出したり、他者に伝えたりすることができる。(動きに分ける)</p> <p>目的に合わせて、必要な要素を自ら見出すことができる。(記号にする)</p> <p>目の前の問題を解決済みの問題と比較し類似性や関係性を適用して問題解決に利用することができる。(一連の活動にする)</p> <p>意図した活動を実行するため、複数の手順を、順次処理、繰り返し処理、条件分岐処理などを利用して組み合わせ、書き出したり、他者に伝えたりすることができる。(組み合わせる)</p>	<p>情報機器を失敗を恐れず使って、それらを組み合わせて目的を達成しようとすることができる。(挑戦する)</p> <p>課題を達成するために、試行錯誤を通してやり遂げようとすることができる。(やり抜く)</p> <p>自分や他者の意見やアイデアを尊重し、協働して作業に取り組もうとすることができる。(協働する)</p> <p>目的や使う人を意識したプログラムをデザインして創り出そうとすることができる。(創造する)</p> <p>試行結果が目標と合うかどうかを吟味・評価し、必要であれば原因</p>

	<p>記述した手順が目的に沿ったものかを判断でき、手順に問題がある場合は、その原因と理由を伝え、改善方法を書き出したり、他者に伝えたりすることができる。（振り返る）</p> <p>ものごとの原因と結果の関係を考え、その関係性に気付き、それを筋道立てて書き出したり、他者に伝えたりすることができる。（論理的に考え方を進める）</p>	<p>を考え、解決のための仮説を立てようとすることができる。（改善する）</p>
--	---	--

出典：プログラミングで育成する資質・能力の評価規準（試行版）（株）ベネッセコーポレーション  
 （<http://benes.se/keyc>）（2017年9月5日にアクセス）

## 6 指導計画（全12時間）

次	時	主な学習活動	プログラミングのポイント
1	1	<p>〈課題の設定〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>学年テーマ「LINK」を再確認し、未来はどのように変化しているかを予想するとともに、様々な角度から自分たちの未来について考えるという学習の見通しを立てる。</li> </ul>	
2	2	<p>〈情報の取得〉</p> <p><u>壁ギリギリで車を止まらせよう！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>発電機(モーター)のしくみを知り、車が壁ギリギリでストップすることができるようを考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>時間・パワーの調整など順次処理を行い、直進→停止の動きができるようにする。</li> <li>その時間に学習した内容を活用してグループ全員で話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようになる。</li> </ul>
	3	<p>〈情報の取得〉</p> <p><u>壁で止まれる車を作ろう！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タッチセンサーを活用して、車が壁に当たったらストップし、バックして、左右に曲がることができるようを考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>タッチセンサーの動きを知り、タッチセンサーを活用してプログラミングすることで、直進→壁に触れると停止の動きができるようになる。</li> <li>その時間に学習した内容を活用してグループ全員で話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようになる。</li> </ul>
	4	<p>〈情報の取得〉</p> <p><u>車の事故を防ごう！</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>超音波について知り、超音波センサーを活用して、車が壁に当たる前にストップしたり、車間距離を守って進んだりすることができるようを考える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>超音波センサーの動きを知り、超音波センサーを活用してプログラミングすることで、直進→壁に当たる前に停止の動きができるようになるとともに、車の速度と止まる距離の関係について考えることができるようになる。</li> <li>反復処理（ループ）の機能を知り、活用できるようになる。</li> <li>その時間に学習した内容を活用してグループ全員で話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようになる。</li> </ul>

	<p><b>〈情報の取得〉</b></p> <p><u>自動で道路を進む車を作ろう！</u></p> <p>・光の三原色について知り、カラーセンサーを活用して、車が指定の色でストップしたり、ライントレースしたりすることができるようと考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>カラーセンサーの動きを知り、カラーセンサーを活用してプログラミングすることで、直進→色を感知して停止の動きができるようになるとともに、ライントレースができるようになる。</li> <li>分岐処理（スイッチ）の機能を知り、活用できるようにする。</li> <li>その時間に学習した内容を活用してグループ全員で話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようになる。</li> </ul>
7 8	<p><b>〈情報の取得〉</b></p> <p><u>踏切を渡ろう！・ETCを作ろう！</u></p> <p>・踏切判断プログラムについて知り、ETCを作成したりETC判断プログラムを組んだりする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>今までに学習したセンサーを活用し、順次処理、反復処理（ループ）、分岐処理（スイッチ）を応用したり追加したりしながら、適切なプログラムを考えることができるようになる。</li> <li>その時間に学習した内容を活用してグループ全員で話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようになる。</li> </ul>
9 (本時) §11	<p><b>〈整理・分析〉</b></p> <p><u>街を安全に走破しよう！（競技会）</u></p> <p>・車が踏切、ETCが配置された街をラインに沿って無事故で進むためのプログラムを考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>これまでに学習したセンサーの機能を使い分け、順次処理、反復処理（ループ）、分岐処理（スイッチ）を活用して、設定された課題を解決するプログラムを考えることができるようになる。</li> <li>今までに学習した内容をどのように活用すればよいかをグループ全員で話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようになる。</li> <li>それぞれのグループで考えたプログラムを画面保存した静止画で報告し合うことで、互いの考え方の良さを知ることができるようになる。</li> </ul>
3 12	<p><b>〈まとめ・表現〉</b></p> <p>・学習したセンサーの動きや順次処理、反復処理、分岐処理が自分たちの身の回りでどのように使われているかを考える。</p> <p>・プログラミングを活用して、これからの社会がどのように変わっていけばよいかを提案する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>実物の写真をつかったプレゼンテーションを作成し、どのようなところにセンサーヤやプログラムが使われているかを伝えやすくするとともに、予想した未来の街のイメージを伝えることができるようになる。</li> </ul>

## 7 本時の学習

### (1) 目 標

- 設定された課題を達成するために、グループで協力して様々なセンサーを活用したプログラムを考えることができる。

### (2) 思考力・判断力・表現力のポイント

思 単 …これまで習得した機能をどのように応用すればよいかグループで話し合うことで、

課題解決の方法を見出す。

表 … できしたことや、よかったことをグループでまとめ、発表する。

### (3) 展 開

	主な学習活動	プログラミングのポイント ☆思考力・判断力・表現力	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 未来の街に見立てたフィールドの内容を確認し、本時の学習課題をつかむ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 実際に車を走らせるフィールドとそのポイントを提示することで、学習の見通しが持てるようになる。</li> </ul>	授業用PC • PowerPoint	
	ミッション：街を安全に走破しよう！			
展開	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時までに学習したセンサーとその働きについて振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• センサーの名前と図を提示することで、働きを想起させやすくする。</li> </ul>		
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ グループごとにミッションに取り組む。           <ul style="list-style-type: none"> <li>• 各ポイント確認</li> <li>↓</li> <li>→ • コーディングを考える。</li> <li>↓</li> <li>• タブレットで入力・試行</li> <li>↓</li> <li>• うまくいかなかった理由を考える。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• これまでに学習したセンサーの機能を使い分け、順次処理、反復処理（ループ）、分岐処理（スイッチ）を活用して、設定された課題を解決するプログラムを考えることができるようになる。</li> </ul> <p>☆思 単 応用する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 今までに学習した内容をどのように活用すればよいかをグループ全員で話し合い、試行錯誤を繰り返しながら課題解決を目指すことができるようになる。</li> </ul>	タブレット端末（児） • LEGO MINDSTORMS • SKYMENU Class	<b>【思・判・表】</b> (一連の活動にする) (組み合わせる) <b>【学・人】</b> (やり抜く) (協働する)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 現時点までにうまくいったこと、うまくいかなかったことを発表し、次時につなげる。</li> </ul>	<p>☆表 他に伝える</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 自分たちが考えたプログラムを画面保存しておき、報告することで、互いのグループの考え方を知ることができる。</li> </ul>	タブレット端末（児） • SKYMENU Class	<b>【思・判・表】</b> (振り返る)

(4) 板書計画

プロジェクター	
導 入	<p>投影内容</p> <p>ミッションの図 既習事項確認のスライド</p>
展 開	<p>ヒントのスライド</p>
まとめ	<p>各グループのプログラム</p>

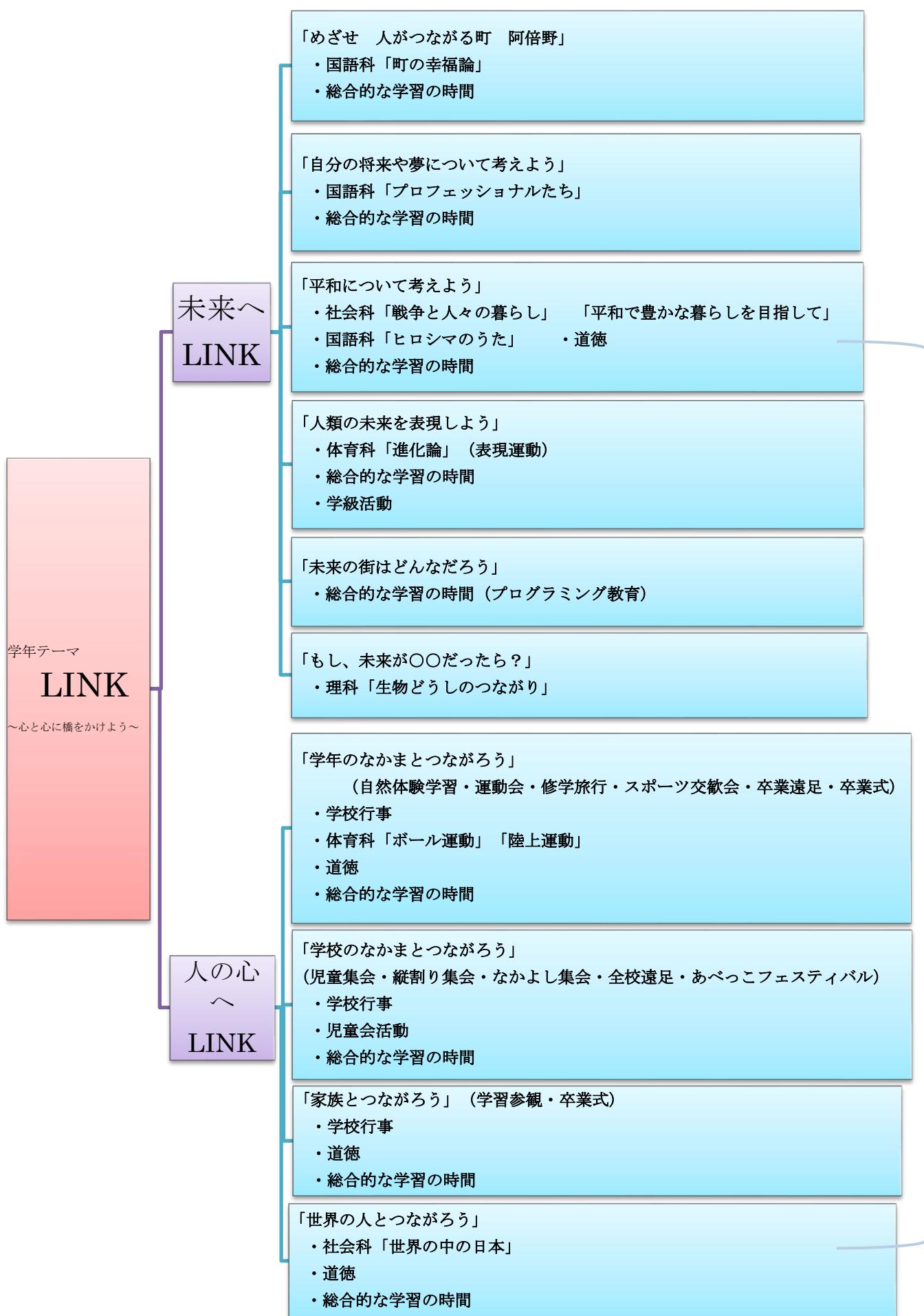
**めあて ミッション：街を安全に走破しよう！**

- 踏切…一旦停止（赤）
- ETC…徐行（黄色）
- 人…停止

**ミッション経過**

	踏切	ETC	人	困っていること
1				
2				
3				
4				
5				
6				

※ワークシートの著作権は、株式会社ロボット科学教育（Crefus）にあります。



# なかよし学級 生活単元 学習指導案

授業者 米倉 恵夢 岡田 静香 須田 帆南

## 《本時の ICT の活用について》

授業の場所	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 特別教室 <input type="checkbox"/> 体育館 <input type="checkbox"/> 運動場 <input type="checkbox"/> その他（ ）
授業形態	<input type="checkbox"/> 講義形式 <input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input checked="" type="checkbox"/> グループ学習 <input type="checkbox"/> 個別学習
ICT 活用の場面	<input type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ
ICT 活用者	<input type="checkbox"/> 指導者 <input checked="" type="checkbox"/> 児童 <input type="checkbox"/> その他（ ）
ICT 活用の目的	<input type="checkbox"/> 資料の提示(指導者) <input checked="" type="checkbox"/> 資料の提示(学習者) <input type="checkbox"/> 自分の考えをまとめる <input type="checkbox"/> グループの考え方をまとめる <input type="checkbox"/> 他者との考え方の比較・交流 <input type="checkbox"/> 学習内容を調べる <input type="checkbox"/> 自分の考え方を表現する <input type="checkbox"/> 学習の振り返り <input type="checkbox"/> 記録(写真・動画等) <input type="checkbox"/> プレゼンテーション等の作成
活用機器	<input checked="" type="checkbox"/> 電子黒板 <input type="checkbox"/> 指導者用タブレット端末 <input checked="" type="checkbox"/> 児童用タブレット端末 <input type="checkbox"/> その他
活用コンテンツ等	<input type="checkbox"/> SKYMENU Class (発表ノート)
ICT 活用のポイント	<input type="checkbox"/> 動画機能の活用により、取材したことをメモを取ることなく記録・確認できるようとする。 <input type="checkbox"/> 発表ノートを活用してクイズを作ることで、グループで協力して簡単に作業ができるようとする。 <input type="checkbox"/> 電子黒板を活用して視覚的・聴覚的にわかりやすくすることで、集中して学習に参加できるようとする。

1 学年・組 なかよし学級 14名

2 場 所 プレイルーム

3 単 元 名 「先生クイズをしよう」

4 目 標

- 言葉遣いに気をつけてインタビューし、「先生クイズ」を作るために必要な情報を手に入れることができる。
- グループで協力して、クイズを作ることができる。
- 個々の力に応じて、クイズを発表したり聞いたり答えたりして、楽しく活動に参加することができる。

5 単元の評価規準

習慣・技能	表現	態度
きまりを守り、グループの友達と協力してクイズを作ろうとしている。 クイズを作るために必要な情報を、正しい言葉遣いや態度で取材し、タブレット端末を活用して記録し、振り返っている。	グループの友達と相談して、インタビューしたい相手や内容を考えようとしている。 インタビューしてきたことをもとに、クイズを作っている。	活動全体に対する見通しをもち、楽しく参加している。 作ったクイズを、意欲や自信を持って発表したり、友達の発表に関心を持って聞いたりしている。

## 6 指導計画（全4時間）

次	時	主な学習活動	ICT活用のポイント
1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>指導者の作成したクイズの例を聞き、「先生クイズ」をすることを知る。</li> <li>縦割りのグループで相談し、インタビューをしたい相手とヒントの内容を決める。</li> <li>インタビューの役割分担をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>指導者の作成したスライドを提示することで出来上がりへのイメージを持てるようになるとともに、スライド作成に対する意欲をもてるようとする。</li> </ul>
2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>インタビューの練習をする。</li> <li>グループごとに、インタビューに行き、その様子を動画で撮影する。</li> <li>取材した内容を、動画を確認しながらワークシートに書き起こす。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>指導者によるインタビューの手本の動画を見て、インタビューのしかたを確かめられるようとする。</li> <li>動画機能を活用し、メモを取らずに取材することができるようとする。</li> </ul>
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループごとに、ワークシートを見ながらクイズのスライドを作成する。</li> <li>発表の練習をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>発表ノートの手書き機能を活用し、枠に書き込むことで簡単にスライドが作成できるようとする。</li> </ul>
3	4 (本時)	「先生クイズ」をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>電子黒板を活用して視覚的・聴覚的にわかりやすくすることで、集中して学習に参加できるようとする。</li> <li>インタビューしている様子の動画を提示することで、自分や友達の頑張りを認め合えるようとする。</li> </ul>

## 7 本時の学習

### (1) 目標

- 個々の力に応じて、クイズを発表したり聞いたり答えたりして、楽しく活動に参加することができる。

### (2) 思考力・判断力・表現力のポイント

Ⓐ … ヒントをもとにクイズの答えを推理する。

Ⓑ … セリフとスライドを一致させながら発表する。協力し合い、ルールを守って公平にクイズを楽しむ。

Ⓒ … 正しい言葉遣いで、聞き手を意識して話す。

### (3) 展開

	主な学習活動	ICT活用のポイント ☆思考力・判断力・表現力	使用機器・コンテンツ	評価の観点
導入	<p>○ はじめのあいさつをする。</p> <p>○ 本時の活動内容とめてを確認する。</p>			<p>【態度】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>活動内容を理解し、意欲を持っている。(行動観察)</li> </ul>

「せんせいクイズ」はっぴょうかいをしよう。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「先生クイズ」の発表会をする。           <ul style="list-style-type: none"> <li>・出題者側は、グループごとに前に出て、スライドを見せながらクイズを出す。</li> <li>・解答者側は、グループで相談して答えを決める。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スライドを提示することで、視覚的に内容をとらえやすくする。</li> <li>・音声のヒントを入れることで、弱視の子どもや字が読めない子ども、内容の理解が難しい子どもも楽しく参加できるようにする。</li> <li>・インタビューしている様子の動画を提示することで、自分や友達の頑張りを認め合えるようにする。</li> </ul> <p>☆ <b>判</b> 発表の機会が公平になるように相談する。</p> <p>☆ <b>思</b> ヒントをもとに答えを推理する。</p> <p>☆ <b>表</b> 適切な話し方で話したり、友達の発表を聞いたりする。</p>	<p>電子黒板 タブレット端末（児） ・発表ノート</p>	<p><b>【習慣・技能】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・グループの友達と協力し、個々の能力に応じて、わかりやすく発表しようとしている。 (行動観察)</li> </ul> <p><b>【態度】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達の発表に関心を持って聞いている。 (行動観察)</li> </ul> <p><b>【表現】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しくクイズに参加している。 (行動観察)</li> </ul>
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 本時の学習を振り返る。</li> <li>○ おわりのあいさつをする。</li> </ul>			<p><b>【態度】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の学習を振り返り、シートに記入している。 (振り返りシート)</li> </ul>

#### (4) 板書計画

<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: left;">電子黒板</th></tr> <tr> <th style="width: 15%;"></th><th style="width: 85%;">投影内容</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">導 入</td><td></td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">展 開</td><td> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が作成した「先生クイズ」のスライド</li> </ul> </td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">まとめ</td><td></td></tr> </tbody> </table>	電子黒板			投影内容	導 入		展 開	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が作成した「先生クイズ」のスライド</li> </ul>	まとめ		<p>「せんせいクイズ」はっぴょうかいをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・せんせいの おはなし</li> <li>・クイズ           <ul style="list-style-type: none"> <li>① ○○グループ</li> <li>② △△グループ</li> <li>③ □□グループ</li> <li>④ ◇◇グループ</li> </ul> </li> <li>・ふりかえり</li> <li>・せんせいの おはなし</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">           なかよくする きまりをまもる さいごまでがんばる         </div>
電子黒板											
	投影内容										
導 入											
展 開	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が作成した「先生クイズ」のスライド</li> </ul>										
まとめ											

