

子どものわかった・できたが実感できる

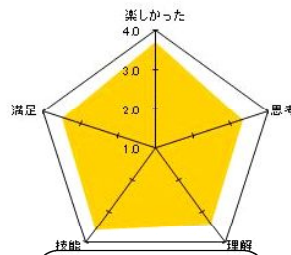
# ICT活用事例集

# WISH

ある日、ICTを活用して授業をしたら・・・



1



ICTを使うと先生の手元が良く見えるから、レッスンの仕方がよく分かる。

先生、ICTをもっと使って楽しい授業をして！



2

## ICT活用事例集 "WISH"



ICT活用事例集  
"WISH"を参考に授業をしてみよう！



3



ICTを使った授業は簡単にできる！



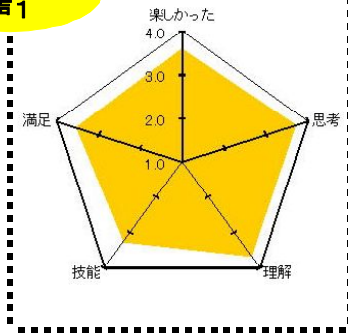
4

# 旅人算の意味を 理解できる

6年 算数

指導内容 速さ(旅人算)

子どもの  
声1



## ICT活用の基本情報

難易度 ふつう

時間 5分

効果 動機付け 課題把握 課題理解 思考

展開の過程 導入

入力 ビデオ 出力 液晶テレビ

## ICT活用の概要

・速さの学習の発展問題として、旅人算の問題に取り組む。旅人算の問題を視覚的にイメージさせるために、自作ビデオを提示する。

子どもの  
声2

・この問題は難しかったけど、ビデオで見たから問題の意味が分かりやすかった。  
・文章だけじゃなく、映像があったので分かりやすかった。  
・算数の問題がドラマ仕立ての映像だったので、とてもおもしろかった。



子どもの  
姿・変容



問題のビデオに担任の先生が登場していたので、子どもたちは笑いながら見ていた。旅人算のイメージをつかむことができていた。



集中してビデオを見ていた。身近な人がビデオに映ると、動機付けになる。問題の意味を視覚的に分らせることができた。いつもの目つきと違っていた。

授業者  
の声

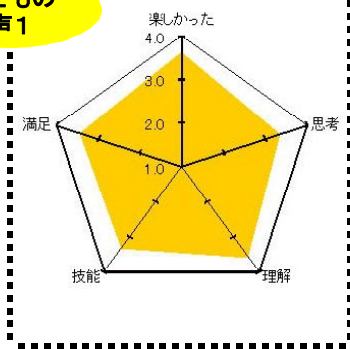


# およその面積を楽しく 求めることができる

6年 算数

指導内容 およその面積

子どもの  
声1



子どもの  
声2

・電子黒板を使って、いろいろなもののおよその面積を求めるのが楽しかった。  
・電子黒板を使って勉強をすると、いろいろなことが分かったり、いろいろ考えたり、とても楽しかった。



子どもの  
姿・変容



電子黒板の左に課題の図形、右に基本図形の部品が並んでいて、どの基本図形を重ねればいいのか容易に理解できていた。

## ICT活用の基本情報

難易度 ふつう 時間 30分  
効果 動機付け 課題の発見 技能  
展開の過程 導入 追究  
入力 コンピュータ 実物投影機 出力 電子黒板

## ICT活用の概要

- ・東京ドームの形に基本図形を重ね、拡大・縮小をすることで、東京ドームの概形をとらえさせる。
- ・置き換えた基本図形のどの長さが分かれば面積を求めることができるのか電子黒板上の辺をなぞらせる。
- ・子どもと同じノートを開大提示して、およその面積を求めるまでの過程のノート指導を行う。



概形を基本図形としてとらえさせるために、表計算ソフトを活用して、基本図形の移動、拡大・縮小を行った。どの基本図形に置き換えたらいいか、子どもたちはすぐに理解できた。電子ペンで微妙な操作を行えないのが難点であった。

授業者の  
声



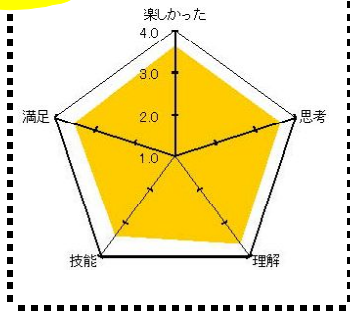


# およその面積の 発展問題もICTで

6年 算数

指導内容 およその面積

子どもの  
声1

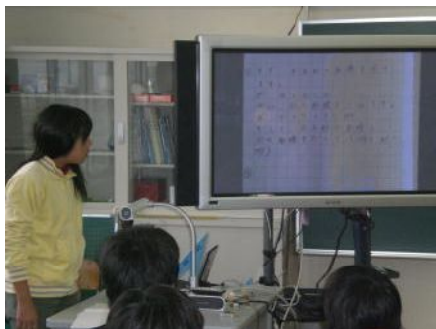


子どもの  
声2

- ・コンピュータと電子黒板を使って授業をすると分かりやすい。
- ・北関東三県がどれくらいの大きさなのか分かった。普通の授業でも電子黒板を使った授業を受けたい。



子どもの  
姿・変容



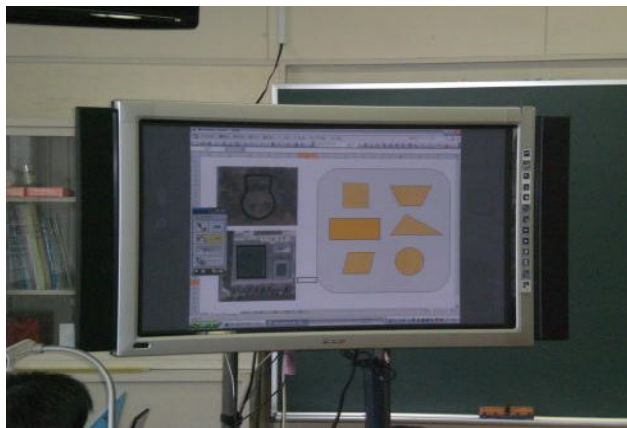
基本図形に置き換える、補助線を引いて分けるなど、電子黒板で操作したことを理解し、その後の発展問題に意欲的に取り組んでいた。

## ICT活用の基本情報

難易度 ぶつう 時間 30分  
効果 動機付け 課題把握 思考の深まり  
展開の過程 導入 追究  
入力 コンピュータ 実物投影機 出力 電子黒板

## ICT活用の概要

- ・オアシス山（前方後円墳の形）の航空写真に基本図形を重ね、拡大・縮小し、オアシス山の概形をとらえさせる。
- ・置き換えた基本図形のどの長さが分かれば面積を求めることができるのか、電子黒板上の辺をなぞらせる。



複雑な図形について前時と同様表計算ソフトを活用して基本図形の移動、拡大・縮小を行った。他の方法として、複雑な図形を実物投影機で拡大提示し、その概形をホワイトボードマーカーでなぞり、その後、プロジェクタのランプを消せば概形だけが残る。そのようにして概形をとらえさせる方法も有効だ。

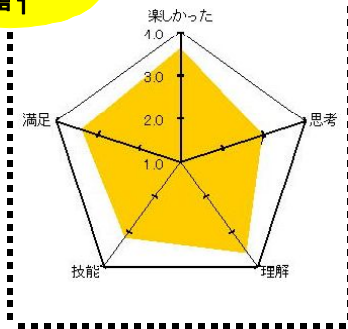
授業者の  
声



# デジタルコンテンツで 跳び箱の導入

## 6年 体育 指導内容 跳び箱

### 子どもの 声1



### 子どもの 声2

- ・ 5年生の時跳べなかった跳び箱が跳べるようになったので満足した。今回、動画で勉強して跳び方のポイントが分かった。
- ・ 動画を見ながら説明を聞いた方が分かりやすい。



### 子どもの 姿・変容



難しい技が提示された時、どよめきが起った。自分たちができるか、疑問をもっている子もいたが、「よし、やってみよう」と意欲を示している子がたくさんいた。

### ICT活用の基本情報

難易度 まあかんたん 時間 5分

効果 関心 動機付け 課題把握 理解  
展開の過程 導入

入力 コンピュータ 出力 電子黒板

### ICT活用の概要

- ・ G-T a K、跳び箱の動画を拡大提示して、これから取り組んでいく技について紹介し、技のポイントを伝える。



単元としての見通しをもたせることと、本時の授業で行うことを示すためにG-T a Kを活用した。言葉による説明では伝わらない部分、動画なら画面で見せることができ、動きが分かりやすい。体育の授業では運動量の確保を一番重点としている。授業のはじめに動画を見せると、授業の流れを理解させるとともに、集合する回数が少なくなり、運動量確保につながる。

### 授業者の 声



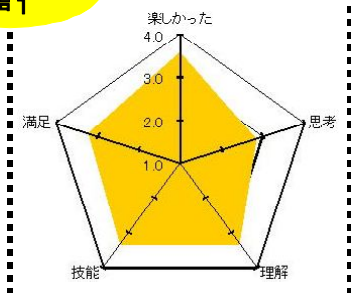
# 追いかけて再生で 課題が分かる

6年 体育

指導内容

# 跳び箱

子どもの  
声1



子どもの  
声2

・「自分の姿が見える」ということで、とても楽しく勉強できた。しかも、それを見て、どこが悪いか、どうをどう直せばいいかということが分かりやすかった。



子どもの  
姿・変容



子どもたちは、自分が跳ぶ様子をじっくりみて、上達のポイントを探っていた。繰り返す内に上達してきた。

## ICT活用の基本情報

難易度 難しい

時間 30分

効果 課題の発見 体験の振り返り 技能  
展開の過程 追究

入力 ハードディスクレコーダー 出力 電子黒板

## ICT活用の概要

・ハードディスクレコーダーの追いかけて再生機能を使って、子どもが跳ぶ様子を電子黒板に拡大提示して、自分の手を付く位置、足の伸びなどについて観察させ、自分の跳び方の課題をつかませる。



子どもたちに、自分の動きを見せられたのが良かった。自分の動きが見えるということは効果的である。体育の授業のいろいろな場面で生かせる方法である。

授業者  
の声





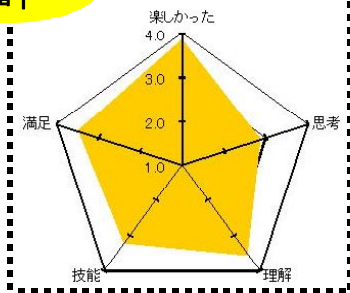
# 修学旅行のイメージが広がる

6年 総合

指導内容

# 修学旅行

子どもの声1



子どもの声2

- ・鎌倉にはこんな寺があるんだなと思った。ますます行きたくなった。
- ・この時間で行きたい場所が増えた。家でも調べてみたい。



子どもの姿・変容



- ・写真を提示しながらの先生の質問によく答えていた。
- ・写真を見ながら、先生の話をよく聞いていた。

## ICT活用の基本情報

難易度 まあかんたん 時間 10分

効果 集中 動機付け 課題把握 理解  
展開の過程 導入

入力 コンピュータ 出力 プロジェクタ

## ICT活用の概要

- ・鎌倉の地図を拡大提示し、チェックポイントの場所や、例年訪れている寺をホワイトボードマーカーで印を付けていく。
- ・鎌倉の有名な寺の写真を次々と拡大提示し、鎌倉の寺についての関心を高める。



これまでは、しおりを見て話をしていたが、地図やお寺の写真を拡大提示することによって、子どもたちの関心を高めることができた。その後の調べ学習において、子どもたちは意欲的に鎌倉のお寺を調べていた。オリエンテーリングでコースを決める際にも、お寺の名前をすっかり覚えてしまい、前向きに学習に取り組んでいた。

授業者の声

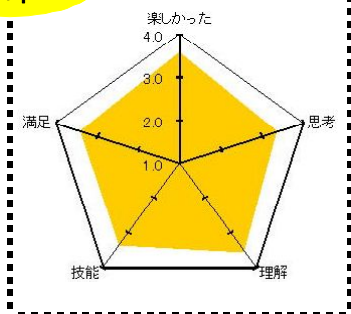


# 旅行の心配をなくす

6年 総合

指導内容 修学旅行指導

子どもの声1



子どもの声2

駅のことが心配だったけど、乗り換えや切符の買い方がよく分かった。



子どもの姿・変容



電車の乗り換えの説明の際、先生の色分けと同じように、子どもたちも自分のしおりに色を付けて、間違えないよう工夫していた。

## ICT活用の基本情報

難易度 まあかんたん 時間 35分

効果 関心 集中 意欲 理解

展開の過程 追究

入力 コンピュータ 実物投影機 出力 プロジェクタ

## ICT活用の概要

・修学旅行で利用する鎌倉駅や券売機の写真を拡大提示して、間違えやすいポイントを指導する。



初めての場所での電車の乗り換えを指導するので、できるだけ具体的に、分かりやすくする必要があった。それが言葉での指導だけだと理解しづらいが、色分けや写真の提示で理解が深められたようである。旅行当日は駅での表示を見ながら「教室で見たのはこれだね」と楽しく話している様子も見られた。

授業者の声



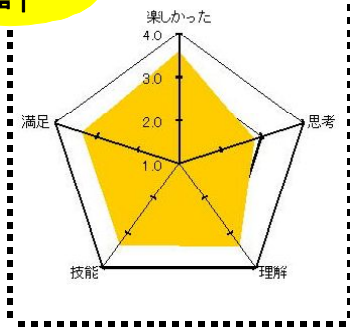


# 楽しく英語活動 を行う

6年 外国語

指導内容 | can ～

子どもの  
声1



子どもの  
声2

・スクリーンがあると、映し出したものがよく見られるし、分かりやすくなる。  
・いろいろな人が描いた絵を見られて楽しかった。他の勉強の時もこの機械を使うともっと勉強が楽しくなると思った。



子どもの  
姿・変容



ALTは英語ノートに絵を描くことを英語を使って説明したが、実物投影機で絵を描いていたので、子どもたちは何をすればいいのか視覚的に理解していた。すぐに活動に取り組めた。友達の絵が大きく映っていたので、興味をもって学習に取り組んでいた。

## ICT活用の基本情報

難易度 **かんたん** 時間 30分  
効果 **意欲 動機づけ 課題理解 技能**  
展開の過程 **追究 まとめ**  
入力 **実物投影機** 出力 **プロジェクタ**

## ICT活用の概要

- ・英語ノートを実物投影機で拡大提示して、絵の描き方を説明する。
- ・友達の英語ノートの絵を拡大提示して、誰のものなのか考えさせる。
- ・子ども自身の絵を拡大提示して、「I can ～」と表現させる。



集中して学習に取り組んでいた。目から入る情報は新鮮なようで、意欲的だった。自分たちの書いたものが映るからきれいな字を書かなければという意識でいた。子どもたちが調べてきたノートも拡大提示できそうである。

授業者の  
声



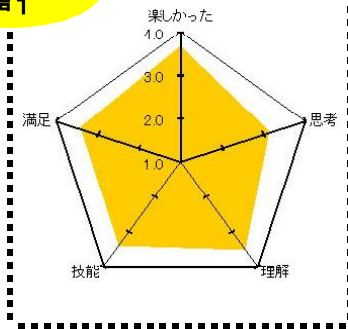
# ALTがいなくても 英語の授業ができる

6年 外国語

指導内容

## レッスン6

子どもの  
声1



子どもの  
声2

・「リズムに合わせて言ってみよう」がとても楽しかった。  
・パソコンを使った英語の授業はとても楽しく、英語が言えるようになったのでうれしかった。英語が好きになった。



子どもの  
姿・変容



チャンツを何度も繰り返すうちに、リズムにのって英語を話すことができるようになった。誰もが体を揺すってリズムを取り、楽しそうに表現活動を行っていた。

### ICT活用の基本情報

難易度 ふつう 時間 30分  
効果 関心 意欲 動機付け 技能  
展開の過程 追究  
入力 コンピュータ 出力 電子黒板

### ICT活用の概要

- ・英語ノート（PC版）を電子黒板に拡大提示して、「どの国に行きたいと話しているのか」「その理由は何か」について聞き取りを行わせる。
- ・チャンツの動きと音に合わせて、英語を話す練習を行う。



英語ノート（PC版）は視覚的に提示でき、子どもたちに操作する機会を与えることもできるので、ALTとの授業とはまた違う部分での関心を高めることができた。動きと音に合わせて繰り返しチャンツの練習ができたので、CD（音）だけの時よりも、理解しやすくなったようである。

授業者の  
声

