

I C T 授業活用教育実践

対 象	特別支援【小学部5年習熟度別Cグループ（全5グループ）】
教 科	算数
単 元	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろなかたち ・すうじとかず（数字を書こう、10までの数の対応）
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな図形に興味・関心をもち、それぞれの図形の特徴を知る。 ・1から9までの数字が書ける（なぞれる）ようになるとともに10までの数の一対一対応を理解する。
I C T環境 (授業で使用した機器)	iPad 1台
利用したデジタル教材 (アプリ、サイトのアドレス、資料など)	<p>iPad アプリ「Coach's Eye」</p> <p>iPad アプリ「モジルート」</p> <p>iPad アプリ「かずタッチ」</p> <p>https://itunes.apple.com/hk/app/shuwo-jueeru-kazutatchi-binoba/id653499229?mt=8</p>
授業での I C T機器の活用 方法と手順	<p>① 「Coach's Eye」を起動し、「なかまはずれゲーム」の教材準備を行う。図形（丸一つ、四角三つ）の組み合わせを数パターン撮影しておく。 *児童に仲間はずれの図形を聞く。動画を再生すると仲間はずれの図形に焦点が当たるようにしておく。仲間はずれの図形（丸）をなぞって線を引き形をみせる。もどって間違えた図形（四角）も拡大し、なぞって線を引き。線を引き、強調して見せて形の特徴を理解しやすくしたり形の違いを分かりやすくしたりする。</p> <p>② 「モジルート」を起動し、表示された数字を指でなぞり「自動車」を動かすことで1から9までの数字を書く。あわせて数字の順序の確実な定着をはかる。</p> <p>③ 「かずタッチ」を起動し、1から10までの一対一対応の確実な定着をはかる。</p>
授業の工夫（ポイント）	<p>アプリ「Coach's Eye」を使って、撮影した動画の中の図形から仲間はずれを指差しする。答え合わせで丸と四角の図形をなぞって線を引き視覚的・感覚的に形を確認できるようにした。</p> <p>書くことに苦手意識を感じる児童も、タッチ操作で意欲的に書字の練習に取り組める。</p> <p>iPadを使うときに集まって、みんなの学習内容を共有できるようにする。</p>
児童の様子	<p>情報機器を活用すると、児童が自発的に課題に取り組もうとする姿が見られた。数字を書くことが苦手な児童がすすんで指で「なぞり書き」に取り組む姿が見られた。</p> <p>iPad 操作画面に関心を示して、ほとんどの児童が注視できた。</p>

実践例

配当時間		学習の進め方	指導のポイント
導入	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 始まりの挨拶をする。 ・ 絵本の読み聞かせをする。 ひかりのくに「まるさんかくしかく（赤ちゃんフォトずかん） 山田博三」	<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵本の読み聞かせで形の学習をする意識づけをする。
展開	30分	<ul style="list-style-type: none"> ・ まるさんかくしかくクイズをする。 →裏に絵を描いた丸・三角・四角の図形を見て、何かを当てる。 （すいか、ぺろぺろキャンディ、三角おにぎり、ツリー、チョコレート、ハンカチなど） <ul style="list-style-type: none"> ・ なかまはずれクイズをする。 →アプリ「Coach's Eye」を起動させて、撮影した図形（丸一つと四角三つ）の中から仲間はずれの図形をタッチする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 数字を書く練習 →アプリ「モジルート」を起動させて、1から9までの数字を一人ずつ交代でなぞる。授業ごとに起点をずらして取り組む。 <ul style="list-style-type: none"> ・ アプリ「かずタッチ」を起動して、1～10までの数の学習 →1問ずつ交代で取り組む。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 身近なものに関連させて形を意識づける。 ・ 動画で仲間はずれの形を焦点化したり、静止して図形をなぞって線を引いて提示したりして形を注視させる。 ・ 数字をなぞり書きして視覚的・感覚的に理解を育む。 ・ タッチしたドットは消滅し音声は数のカウントをするため、一対一対応や数字の順番を分かりやすくした。 ・ 友達の学習の様子も見て学習を共有する。
まとめ	5分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時の活動を振り返る。 ・ 終わりの挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 間違いの確認やよかったことの賞賛をして終わりの挨拶をする。

評価

児童について	児童の興味・関心	動画やアプリを用いることで児童は「画面」に注目し、進んで操作しようとする姿勢が見られた。40分間集中を保つことができた。
	児童の理解	指で丸と四角の形を描き、形の違いを意識できつつある。「モジルート」を活用して笑顔で楽しそうに数字の書き方の練習ができた。
	児童の情報機器の活用度	字を書くことが苦手な児童も直感的なタッチ操作によって、意欲的に機器を活用していた。
授業について	事前準備の難易度	アプリはインストールしておけばすぐに使える。
	指導者にとっての授業展開の難易度	児童全員に手際よく課題を終えさせて活動時間を多くする難しさを感じた。どの児童も他の友達の学習の様子にも関心を示していた。
	授業の「ねらい」の設定は適切であったか	難しそうな課題「仲間はずれクイズ」でも、映像で親しみやすく取り組めたので、「ねらい」は適切であった。
	効果的な指導方法であったか	書字が苦手な児童には取り組みやすく効果的な指導方法であった。書字の得意な児童も書き順の確認ができ効果があった。
<実践の感想及び反省点等> これまで授業後半に取り組んでいた数字のなぞり書きや線つなぎのプリント学習にかえて、タブレット端末を活用した数字の書き方や一対一対応の学習を行った。教師が手を添えることで児童が自主的にタッチ操作でき、学習意欲をもって書字の練習に取り組んでいた。 タブレット端末を活用して学習の効果を高める取組に可能性を感じた。		