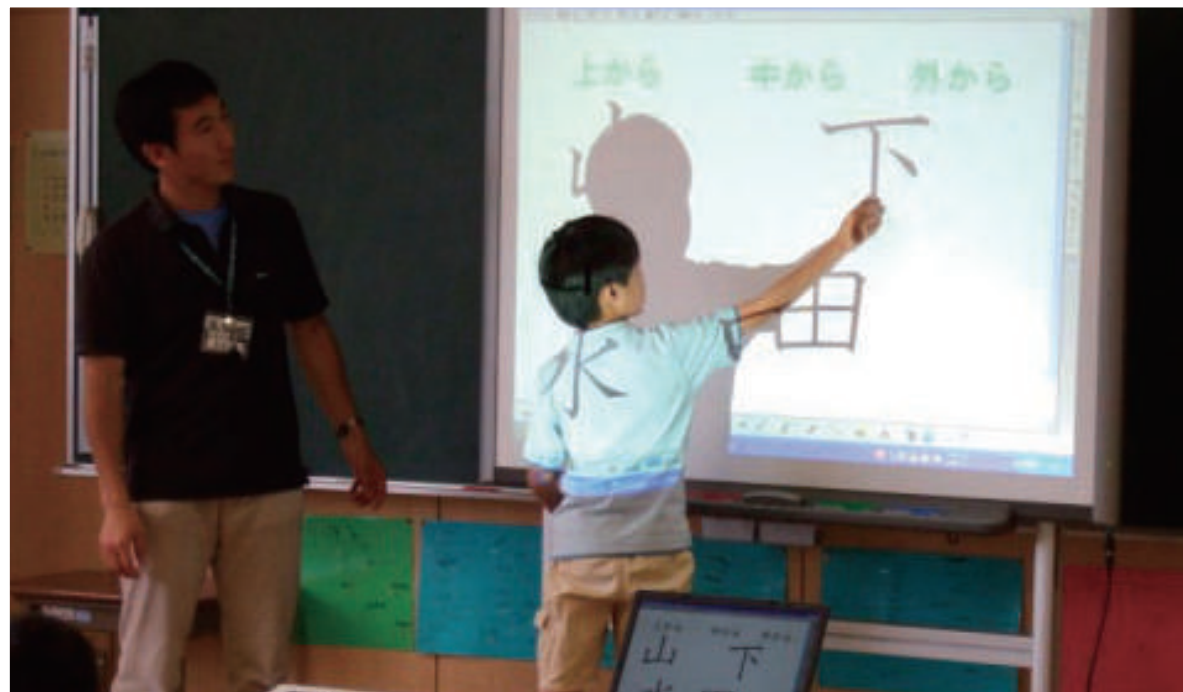




漢字の学習が楽しくなる



授業のねらい・ポイント

単元の目標

漢字の筆順と画数について理解する。

本時の目標

漢字には、正しい筆順と画数があることを理解する。
既習の漢字を使って筆順と画数を確かめる。

授業の展開

- ① 電子黒板で既習の漢字(「下」)などを筆順で分解した図を示し、漢字当てクイズで導入した。既習の漢字の筆順や画数の復習と本時への意欲向上を同時に行うことができた。
- ② 展開場面では、漢字のなかま分けを行った。これは筆順という観点で行うことを知らせ、電子黒板上に4つの漢字を提示し、書き始めが「うえから」「なかから」「そとから」で分類させた。
- ③ 終末時には、学習ソフトウェア内のコンテンツを使用して、既習及び新出漢字の筆順と画数の学習を行った。

利用した教材・コンテンツ

自作コンテンツ (電子黒板付属ソフトウェア使用)
ランドセル2年生 (がくげい)

電子黒板を使う上でのねらい

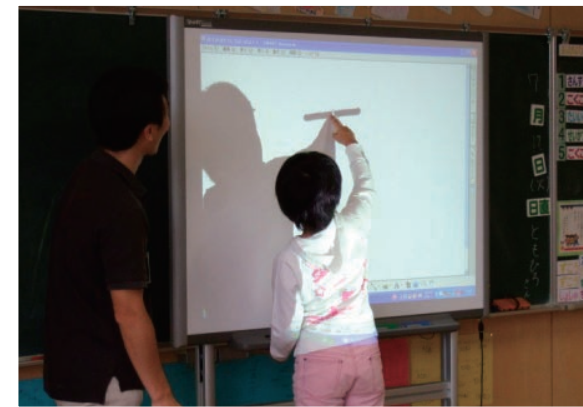
漢字の筆順や画数について、言葉だけでなく実際に目で見て分かるようにと考え電子黒板を使用した。みんなの前で間違ってもすぐに直すことができ、何度でも試行錯誤できるので、児童も抵抗なく取り組むと考えた。

電子黒板を使ったことによる効果

これまでは学習プリントを用意し、教師はその拡大版(とはいえA1程度)を黒板に貼るなどしながら、また、マス目短冊黒板を複数用意し、そこに書き込んでおいたりして授業を進めていた。拡大版とはいえ児童には見えにくく、指示が通りにくかったし、マス目短冊黒板の枚数も十分ではなく多くの児童に考えさせるには限界を感じていたが、電子黒板を使うことでそのいずれもが払拭された。

電子黒板の設置面での工夫

教室前面でも、黒板前に正面を向けて設置した。児童の発表の際に、その操作の様子を全体で共有するためである。また、そうするためには2年生児童の身長が低かったため、台を用意して登らせて発表できるよう配慮した。

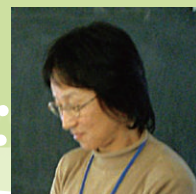


③ 授業での活用

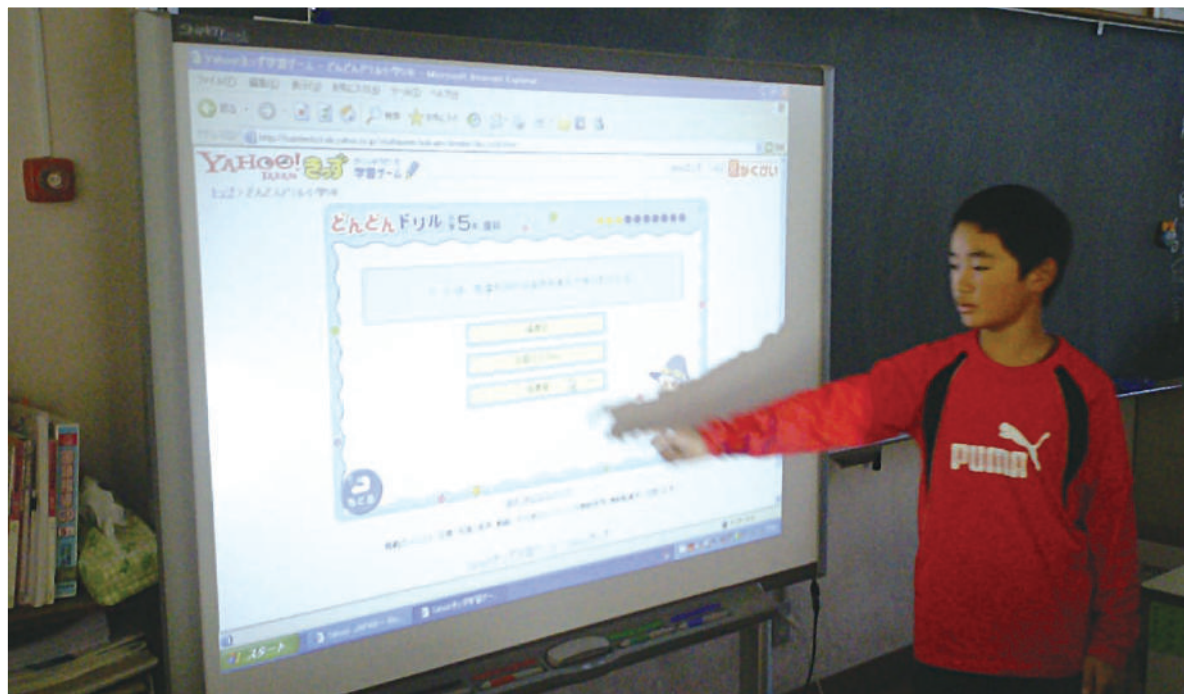
～ 西田先生からの一言 ～

漢字の筆順の指導は、様々な指導法が工夫されてきています。空に書くよりは、大きく書いた方が良くても、子どもの間違いに気づきにくいというデメリットがあったり、紙に書いたものでは、動きがわかりにくいなどの欠点を克服できる事例です。オンラインにも多様な筆順を取り上げたコンテンツがあるので、その活用も考えられます。書いたり、止めたり、電子黒板ならではの指導が可能になりますね。





ゲーム感覚で振り返り



授業のねらい・ポイント

- ・「わたしたちの气象台」の単元で学習をした「天気による1日の気温の変化」と「このごろの天気の変化」の学習内容について、復習をさせる。
- ・単純に教科書やノートの内容を復習するだけでは児童の興味・関心を持続させることは難しいので、インターネット上の学習ゲームを活用してゲーム感覚で学習内容の確認をさせるように工夫した。

授業の展開

- ① 教科書やノートを使って、本単元の学習内容の復習を行う。
(個人での振り返り)
- ② 学習班で、それぞれが復習した内容について情報交換を行い、より幅が広く奥の深い振り返りへと発展させる。
(グループでの振り返り)
- ③ 学習班対抗でのゲーム大会を行う。(電子黒板の使用)
 - ・各班から1名を出題者として選び、出題問題の割り振りを行う。
 - ・各問題に対して、グループで話し合った解答を提示し、正答数を競う。
- ④ 本時のまとめを行う。

利用した教材・コンテンツ

Yahoo! きっず 学習ゲーム どんどんドリル小学5年 理科

http://contents.kids.yahoo.co.jp/studygame/gakugei/dondon/don_syo5.html

電子黒板を使う上でのねらい

今回の活動においては、インターネット上のゲームを電子黒板上で直接児童に操作させることに意味を持たせた。インターネット上のゲーム(コンテンツ)を操作するだけであれば、パソコン上でマウスを使って操作したものを単純にプロジェクタで投影するだけでも必要最低限の効果を得ることができる。しかし、前述の授業のねらいとした児童の興味・関心の喚起という意味においては、高い効果を期待することができない。そこで、問題を提示する役割を持たせた児童に、電子黒板上で直接ゲームを操作しながら出題を行わせることにした。そのようにすることにより、聞き手の児童はコンピュータから問題を出题されているという感覚から、学級の友達から問題を出题されているという感覚に変化し、正解しようという意識がより強くなると考えた。出題する側の児童においては、更に、問題に対する意識が強くなるはずである。

電子黒板を使ったことによる効果

- ・児童が直接出題を行うことにより、より意欲的に出題作業を行うことができた。
- ・出題者が画面上で直接ゲームを操作することにより、聞き手の視線の中に問題と出題者の両方が入るので、より集中して問題を聞くことができた。

電子黒板の設置面での工夫

日常的に活用を進めるために、電子黒板・パソコン・プロジェクタは教室に備え付けとしている。

～ 西田先生からの一言 ～

学習の定着を図るために、ゲーム的な要素を入れていくことで、子どもの意識は集中しやすくなります。一人でやるよりも、一斉指導の中で取り組むことで、さらにその集中度も増すことでしょう。オンラインでのゲーム型コンテンツがなくても、パワーポイントなどで、子ども達に問題づくりに取り組ませることもできますね。

