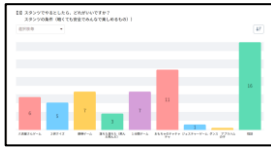

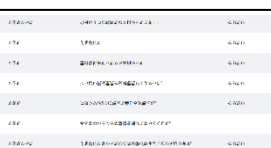


# 教育課程の展開例を活用したタブレット活用のアイデア

- 活用した教育課程の展開例 → 特5-4
- 展開例を活用したタブレット活用のアイデア

## 4 指導過程

	学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
<p>① アンケート機能を活用して集計結果をグラフで提示する。</p> 	<p>1 <b>めあてをつかむ</b> グラフからみんながキャンプファイヤーでどんな出し物をしたいと思っているのかつかむ。</p> <p>2 <b>自分の考えをもつ</b> どの出し物をしたいのか考えをもつ。</p>	<p>○ 現6年生の昨年の話や事前のアンケート結果をグラフにした資料を提示し、特に数が多い項目や似た内容の項目に着目させるようにする。</p> <p>特に『お笑い』や『ゲーム』が多いね。 『クイズ』と『ゲーム』は似ているね。</p> <p>○ グラフを基にして、どの出し物をしたいのか、理由と共にワークシートに書かせるようにする。</p> <p>キャンプファイヤーは、楽しいものだと思うから『お笑い』を入れたいな。</p>
<p>② 提出箱を活用して、今の自分の考えを端的に表現し、共有する。</p> 	<p>3 <b>なかま対話する</b> 学級全体で話し合っどどの出し物を採用するか決める。</p> <p>4 <b>まとめる、振り返る</b> (1) 全体で案を吟味し、出し物を決定する。 (2) 小グループで話し合っど、出し物の案を考える。</p>	<p>○ ワークシートを基に、どれをキャンプファイヤーの出し物にしたいのか理由と共に発表させ、それに対して意見を求めるようにする。</p> <p>○ 同じような項目はまとめさせ、話し合いや多数決で3～5個程度の項目まで絞るようにする。</p> <p>○ なるべく出された意見を採用するために、出し物は合体してもよいことを伝え、話し合いや多数決でキャンプファイヤーの出し物を決定する。</p>
<p>① アンケート機能を活用して、学級会の振り返りを行う。</p> 	<p>5 <b>先生の話</b></p> <p>③ 話し合いの流れやポイントをパワーポイント等で作成し、テレビに提示して子どもたちに意識させる。</p>	<p>○ 4人程度のグループをつくり、決まった項目を基にキャンプファイヤーの出し物の案を考えさせ、短冊画用紙に書かせるようにする。</p> <p>○ 児童が熱心に取り組んでいた部分を取り上げ、認めるようにする。</p>

## 3 タブレット活用の有効性について

- ① ロイロノートアプリのアンケート機能を活用することで、集計結果が分かりやすくなる。まとめる場面でも多数決の結果などをすぐに集計し、表示することができる。また、学級会の振り返りも集約する手間が減り、時短になる。
- ② ロイロノートアプリの提出箱機能を活用することで、出された意見に対しての児童一人一人の考えを端的に表現することができる。反対か賛成かの確認が全員でできるので、発言の内容を考えた司会進行ができる。発言が容易でない児童も、自分の考えを簡単に表現する機会になる。
- ③ 事前に話し合いの流れや注意してほしいポイントを、パワーポイントやロイロノートのカードなどで作成しておくことで、スクリーンやテレビに常時提示することができ、話し合いの進行が容易になる。

<p>決まっていること</p> <p><b>10分程度の時間</b></p> <p><b>5-1が司会をする</b></p> <p>練習はほとんどできない</p> <p>スタンプの条件</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>無くてもできる</li> <li>116人で楽しめる</li> <li>火のそばでも安全</li> </ul>	<p><b>まとめる</b></p> <p>意見を合わせる、優先順位を決める条件をつける、少しずつ全部行うゆすり合っど決める</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>できるだけ多くの意見のよさを生かそう</li> <li>自分にとってみんなにとっても良いことを決めよう</li> </ul>
---	--