


小学部の事例考察

1. 事例分析－3観点の資質・能力育成の視点から－

事例①

	小学部（1・2年）（6人）教科・領域（生活単元学習） 単元（題材）名 お楽しみ会の飾りづくりをしよう 授業目標 お楽しみ会の飾りづくりに自分から進んで取り組む。 授業のねらい 活動に興味関心をもって意欲的に飾りづくりに取り組む姿を育む。 授業者（三島亜海・下地栄津子・高間緑）
	指導計画（全4時間） 第1次 お楽しみ会の事前学習での電子黒板を使用した飾りづくり。（1時間） 第2次 画用紙を使った飾りづくり。（1時間） 第3次 iPadを使った飾りづくり。（2時間）（本時）

- 授業内容
iPadのKeynote機能を使ってお楽しみ会の飾りを作る活動。Keynoteでキャラクターのイラストや顔写真の画像、クリスマスの画像を操作して飾りを作る。
- 児童の実態
本クラスの児童は、生活単元学習や図工の学習の中で活動の楽しさに気づくことで自分からやってみようとする姿がみられる。また、児童の好きなものを取り入れることでより活動に意欲的に取り組むことができる。
第2次の飾りづくりでは、画用紙等の紙媒体や電子黒板を使った飾りづくりの経験がある。画用紙を使った活動では、自分からシールを手に取り、飾りづくりに取り組む姿がみられた。このような紙媒体の飾りづくりはこれまでの学習の中で繰り返し経験してきており、多くの児童が見通しをもって活動している。iPadを使用した活動では、ロイロノートを使った社会生活のふりかえり学習や第1次のPowerPointを使った顔写真の飾りづくりを行ってきた。

●ICT機器と活用方法

大型テレビ：iPadで飾りづくりをしている画面を映す。
Keynote：飾りづくりをする。

●ねらいと手立て（★はICTを利用した場面）

導入	説明	活動	ふりかえり
・前時の活動で、お楽しみ会の飾りを作ったことを思い出せるように、前時に作った飾りを提示する。 ★iPadを使って飾りを作ること伝える。	★児童が見通しをもって活動できるように、教員が手本を見せる。 iPadの画面を操作しながら飾りを作る様子を大型テレビで見られるようにする。	★iPadの画面をタッチしたり、画像を動かしたりすることで飾りを作る。 ★友だちの活動を見ることで期待をもって活動に向かったり、楽しみながら待ったりすることができるように大型テレビにiPadの画面を映す。	★完成した飾りを児童に紹介し、良かった点等を教員が述べることで、飾りを作った達成感がもてるようにする。 ・作った飾りは、お楽しみ会で飾ることを伝えて、お楽しみ会への期待感がもてるようにする。

●ルーブリック評価

学習情報の受容	Ⅳ：学習活動や既習経験等をつなげて学習内容について考えようとしている。	Ⅲ：学習テーマを把握しており、学習内容について考えようとしている。	Ⅱ：学習テーマ・内容に対して興味や反応を示している。	Ⅰ：学習内容に関わって、断片的・連想的に興味や反応を示している。
第2次 画用紙を使った活動			BDEF 友だちの活動中、友だちに注目していた。	AC 友だちの活動中、友だちを時折見ていた。
第3次 iPadを使った活動		B 教員に早くしたいことを伝え、画面に注目していた。 F 画面に映ったキャラクターの名前を言って、画面に注目していた。	DE 友だちの活動中、画面に注目していた。	AC 友だちの活動中、画面を時折見ていた。

学習内容の理解と発信	Ⅳ：学習活動について、既習経験の複合的な視点で理解・活動している。	Ⅲ：学習活動について、学習で得た知識をもとに考えたり、活動につなげたりしている。	Ⅱ：一連の学習内容(活動)について見通しをもっており、教員とともに学習内容に取り組んでいる。	Ⅰ：学習内容について断片的な認識にもとづいた表現(活動)がみられる。
第2次		B 友だちの飾りの貼り方を真似て飾	AC 自分でシールを手に取り、貼	E 教員が提示した2

画用紙を使った活動		りを作った。 D 顔写真の上にシールが重なるように配置を考えて飾りを作った。 F 複数のシールを手にとって見比べてから台紙に貼って飾りを作った。	りたい位置を考えて飾りを作った。	枚からシールを選び、台紙に貼って飾りを作った。
第3次 iPadを使った活動		BE 友だちや教員の反応を見ながら、貼りたい位置に画像を動かして飾りを作った。 D 画像の位置を微調整しながら飾りを作った。 F 貼る位置を考えながら繰り返し画像を動かして飾りを作った。	AC 自分なりに貼りたい位置を考えながら画像を動かして飾りを作った。	

●ICT機器の活用効果

- ①大型テレビで友だちの活動が見ることができるので、画面のキャラクターの名前を言ったり、画面に注目したりして活動に期待感をもって待つ姿がみられた。そのため、より見通しをもって自分から活動に取り組むことができた。
- ②画用紙を使った飾りづくりでは、シールを一度、台紙に貼ると貼り直しができないが、iPadでは、画像を何度も操作することができる。そのため、児童DFのように画像を貼りたい位置に調整したり、動かしたい画像を選び直したりしながら、思考して飾りづくりをすることができた。

●改善点

- ①児童の手先の器用さを把握して教材づくりをすること
第3次の活動では、画面の操作が苦手な児童Eは、指先で画像（1cm程）を選択することが難しかった。画像が小さくピンポイントで選択することが難しかったので、次の時間では、画像を5cm程に大きくし、数を減らした。そうすることで、自分で画像を選択しスムーズに画像を動かすことができた。
- ②児童が使い慣れている動きを把握すること
第3次の飾りづくりは、背景の左側に操作する画像があり、手指を左から右へ動かすことで飾りが完成する仕組みで行った。しかし、児童Eは右から左へ画像を動かそうとし、動かしたい方向に画像を操作できない様子だった。次の授業で、この右から左の動きは児童Eが日常で動画サイトを視聴する際に見たい動画を切り替える時にする動作であることがわかった。この動きを参考にし、次の時間では背景の右側に操作する画像を置くことで、児童が動かし慣れている右から左の動きで画像を動かすことができた。
- ③「何をするのか」がわかりやすい教材を提示すること
第3次でハートの形の台紙の上の飾りつけを行った際は、ハートの台紙は「何のために飾るのか」がわかりにくかったためか、飾りを画面上で動かすことに集中してしまう児童の姿がみられた。教員の促しがないと台紙に飾りをのせることが難しい姿がみられた。クリスマスツリーの台紙に飾った際は、飾る台紙が「木」と児童にとって「飾るもの」だとわかりやすいものであったためか、自分から進んで飾りをのせる姿がみられた。このように、iPadを使用した授業では、「何をするか」が明確にわかるような教材を提示していく必要がある。

●単元(題材)を振り返って

- お楽しみ会当日、教室に飾られた自分の飾りをじっと見たり、飾りの紹介の場面では、他のクラスの友だちに褒められて嬉しそうにしたりして、お楽しみ会により楽しみながら参加する姿がみられた。
- 第1次の電子黒板を活用した飾りづくりでは、教員の手本を見ることで、自分で画面を操作できた児童もいたが、児童の中には、タッチの力加減が難しく、思ったように操作できない姿がみられた。このような児童は、これまでの学習で、自分1人で活動に取り組めた時には、「できた」と嬉しそうな表情をすることがあった。そのような実態から本時では、児童が操作しやすいことが考えられる機器として、日常生活で使い慣れているiPadを使用した。iPadは、電子黒板に比べ、画面タッチ後の反応が早く、児童が動かしたいように画像を操作しやすいことが考えられる。また、自分1人で操作することで、自分から進んで飾りづくりができるのではないかと考えた。実際の活動では、多くの児童が電子黒板よりも、スムーズに画像を操作し、飾りづくりに取り組む姿がみられた。また、iPadは電子黒板に比べると、画面周辺に押しボタンが少なくシンプルな構造である。電子黒板を使った活動では、画面周辺の押しボタンが気になり押してしまう児童がいたが、iPadでは、そのような姿はみられなかったため、より集中して活動することができた。
- iPadや電子黒板の操作が苦手な児童は、ICT機器を使った飾りづくりは数回画面を触ると「したくない」と意思表示をしたり、教員と一緒にいたりする児童Eがいた。
- 第3次の活動では、自分で画面を操作できる手立て（改善点①②参照）により、画面を操作した後に大型テレビを見た教員から「すごいね」と言われることで笑顔になり、自分から何度も画像を背景の方向に動かして意欲的に飾りづくりをする姿がみられた。
- 大型テレビにiPadの画面を映すことでリアルタイムで自分がしたことへの反応があり、児童がより自分でできた喜びを感じながら活動することができた。このように、友だちや教員からの「すごい！」等と賞讃されることで、より自分からやってみようとしたり、笑顔で飾りづくりをしたりする姿がみられた。友だちや教員からの反応があることで誰かが見ている、自分が表現することで伝わっているという喜びを感じられ、飾りづくりにより意欲的に取り組むことができた。児童が好きなキャラクターの画像を取り入れることや何度も画像を操作できること（ICT機器の活用効果②）、自分で操作して取り組む手立て（改善点の①②参照）を取り入れることで、それぞれの飾りづくりの楽しみを見つけながら意欲的に活動に取り組むことができた。

今回はICT機器を使った単元であったが、自分から進んで活動したことや自分がしたことへの共感を得る喜びを感じた経験をとおり、今後の学習でも自分からやってみよう、友だちと一緒に活動できて嬉しい、という思いを伸ばしていきたい。

・授業における子どもの「学びにくさ」

繰り返し活動を経験する中で楽しさに気づき、活動内容を理解して自分から活動しようとする姿がみられる。また、自分の番だと前に出てきて活動することができるが、友だちが活動している時間には前で活動している様子を見るのが難しい。好きなものを取り入れることでより活動に意欲的に取り組むことができる。

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【活動に興味関心をもつ】

友だちが前に出て、飾りの配置に悩みながら操作している様子が、大型テレビを使ってリアルタイムで見ることができた。また、どうやって飾りを作っているのかに注目していたので学習課題に迫ることができた。飾りづくりをするスライドに一人一人の好きなものやキャラクターを飾りとして画像を並べておくことで、友だちの好きなものが自分と同じことに気づいたり、教員が話を広げたりしながら活動を進めることができた。

【大型テレビで活動の様子を映す】

大型テレビにより注目する場所がわかりやすく、活動を見続ける姿があった。また、友だちの作品を制作する姿を見て自分の活動の番を楽しみにしていた姿があった。繰り返し活動を見ていたことで、見通しをもって活動に取り組むことができていた。

【簡単な操作】

タッチやドラッグするといった簡単な操作で画像を動かして飾りづくりができるので、悩みながら配置を何度も変えて飾りづくりをする姿があった。紙媒体で両面テープやのりを使って飾りつけをしていた時は、一度貼るとやり直しが難しかったが、Keynote を使うことで何度もやり直しができるようになった。簡単な操作なので、一人で活動できる姿が増え、自分で工夫しながら飾りづくりに取り組むことができた。



左側の画像をドラッグで動かして木を飾りつける



大型テレビで iPad の画面を映して、活動している様子を見せて見通しがもてるようにする



iPad を使った飾りづくりの様


・子どもの学習理解の姿

学習情報の受容の姿から、児童 B の意欲的な発言や児童 F のキャラクターの名前を言っている姿があった。活動場面を大型テレビに映すことで、飾りつけができあがってくる様子に注目している姿があった。また、自分の番になると自分から前に出て活動する様子がみられたことから、友だちの活動を見ることで見通しをもつことができていたといえる。

学習内容の理解と発信から、児童 E は発語がないが、自分が活動し表現することで友だちや教員が反応してくれることに喜びを感じながら作品づくりをすることができた。言葉で表現することが難しくても、作品づくりの中で思いを表現することで気持ちをわかってもらえる嬉しさを感じ、意欲的に活動する姿に繋がった。児童 D は指で画像を操作しながら配置を微調整することで、思考・判断を繰り返して表現する姿があった。簡単な操作で自分の思考を表現できるので、飾りが納得できる配置になるように動かして思考を深めている姿があった。

大型テレビを使うことで、見る場所を限定ができるので注目しやすくなっていた。また、注目しやすい環境で友だちの活動がリアルタイムで映ることやキャラクターが映ることで楽しみ、繰り返し見ることで見通しをもつことができた。このことから大型テレビで友だちの活動の様子を映すことは、見通しをもつことや内容を理解する手立てとして有効であったといえる。さらに、Keynote による簡単な操作で表現できることで児童が自分の思いを伝え、友だちに認められることで活動に意欲的に取り組むことができた実践だった。

事例②



小学部 3組(5・6年)(5人)教科・領域(社会生活)

単元(題材)名 靴洗いをしよう

授業目標 自分の上靴をきれいに洗う。

授業のねらい
友だちの靴洗いの様子をよく見て、活動の見通しをもち、靴洗いの一連の行動を行うことができる。

授業者(夏見和志・左近充夏子)

指導計画(全12時間)
第1次 靴洗いをする。(12時間)

- 授業内容
外で靴洗いをする活動。2週間に1度、自分の上靴を柄つきブラシで擦って洗う。活動している児童以外は、教室で友だちの活動の様子を見る。
- 児童の実態
自分の番が終わると友だちの活動に興味がもちにくい児童や、活動内容が早く終わる児童がいる。活動中、視界に入ったものや音等で活動から興味がそれることがある。
- ICT 機器と活用方法
Zoom:児童の活動の様子の手元を撮影する。
大型テレビ:教室で靴洗いをしている手元の動画を映す。
- ねらいと手立て(★は ICT を利用した場面)

導入	説明	活動	ふりかえり
・上靴が汚れたので、靴洗いをすることを伝える。	★活動の見通しがもてるようにするため、靴洗いの動画を見せながら説明する。 ・自分から活動できるように、手順表を用意して、活動の手順がわかるようにする。	★活動の内容や手順がわかりやすくなるよう、大きい画面で手元を中心に映す。 ★靴がきれいになる様子を注目させるため、教員が画面を見るように言葉かけをする。 ・汚れが落ちやすくなるよう、靴を押さえながら擦ることを伝える。	★活動を撮影した動画を見て、手順通りできていたことや靴がきれいになったこと等、活動を振り返る。

●ルーブリック評価

学習情報の受容	Ⅳ:学習活動や既習経験等をつなげて学習内容について考えようとしている。	Ⅲ:学習テーマを把握しており、学習内容について考えようとしている。	Ⅱ:学習テーマ・内容に対して興味や反応を示している。	Ⅰ:学習内容に関わって、断片的・連想的に興味や反応を示している。
学習前(昨年の靴洗い)		B 友だちの活動を応援したり、いいところを見つけて伝えたりしていた。	AD 活動をじっと見ていた。	E 友だちの活動を見る時にあまり興味が続かなかった。 C 教員の言葉かけにより活動場面を見るが、注目し続けることが難しかった。
学習後		B 一人で活動して、 <u>黒い部分が無くなるよう、ブラシで靴を擦る</u> ことができた。 E <u>一人で手順表を見ずに活動</u> ができた。みんなに見てもらえている嬉しさから、 <u>靴底の黒い汚れを「新品になるまでする」と言って汚れが落ちるまで何度も擦る</u> ことができた。	A 画面を指さして、活動している友だちの名前を呼んでいた。 CD 活動している様子が映った <u>画面をじっと見ていた</u> 。	

学習内容の理解と発信	Ⅳ:学習活動について、既習経験の複合的な視点で理解・活動している。	Ⅲ:学習活動について、学習で得た知識をもとに考えたり、活動につなげたりしている。	Ⅱ:一連の学習内容(活動)について見通しをもっており、教員とともに学習内容に取り組んでいる。	Ⅰ:学習内容について断片的な認識にもとづいた表現(活動)がみられる。
学習前		E 一人で手順通りに活動ができた。見通しをもっているが、洗いは少し煩雑なところがあった。	A 教員の見守りの中で活動に取り組むが、難しい部分は教員に助けを求める場面があった。 BD 教員と一緒に活動する中で見	C 一度擦るだけで活動を終わろうとすることがあった。

			通しをもって一人で活動できた。	
学習後		B 一人で活動して、 <u>黒い部分が無くなるよう、ブラシで靴を擦る</u> ことができた。 E <u>一人で手順表を見ずに活動</u> ができた。みんなに見てもらえている嬉しさから、 <u>靴底の黒い汚れを「新品になるまでする」と言って汚れが落ちるまで何度も擦る</u> ことができた。	CD <u>自分からブラシを持ち、教員の指示を聞いて、何度も擦って靴の汚れを落とす</u> ことができた。	

●ICT 機器の活用効果

手元の様子に注目して活動を見ていたので、手順表を見ずに靴洗いすることができた児童がいた。実際の活動場面ではなく画面を見ることで、活動の様子に注目し続けられる時間が長くなった。
友だちの靴についた黒い汚れが落ちていく様子を見て、自分の靴の汚れにも気づいて綺麗になるまで擦ることができた。撮ってもらっていることが嬉しくて、普段の活動よりもさらに意欲的に取り組む児童がいた。
友だちの活動を見て待つことが難しかった児童が、画面越し活動を見ることで時間いっぱいまで活動に注目していた。

●改善点

活動のふりかえりで、動画を見てふりかえりを行っていたが、洗う前と洗った後の写真を比較して、違いがわかりやすくなるようにすると良かった。

●単元(題材)を振り返って

活動時間が短かった児童は、友だちの靴の汚れが落ちていく様子を見て、自分の靴でも時間をかけて汚れが落ちるまで擦ることができた。活動後、頑張っていたことを友だちから認めてもらい嬉しそうにしている姿があった。

・授業における子どもの「学びにくさ」

自分のことには興味があるが、友だちのことには興味をもちにくい。そのため、友だちの活動している時間を待つことが難しい。活動のゴールに対して見通しがもてず、活動の時間が短く靴を擦り洗い続けて汚れを落としきることが難しい。(活動の手順はわかるが、活動の必要性が理解できていない。)

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【注目しやすさ】

大きな画面で靴洗いをする手元の様子だけを映すことで、靴や汚れ等に注目することができた。また、活動に必要な部分だけを映すことや、自分の席で活動を見ることで靴洗いをしている様子を長く見続けることができた。

【大型テレビで見ることによる活動内容の理解】

今までの靴洗いでは、手順通りに靴洗いをすることができていたが、汚れが残っているのに活動を終わっている児童がいた。手元だけを大型テレビで大きく映すことで、見学时に汚れに気づき自分の靴でも同じように汚れを落とす見通しをもたせやすくなる。

【一人で活動】

活動場所と見学場所を分けることで教員と一対一で活動できる環境づくりを行った。友だちの目線や声等を気にせず、一人で活動できることで集中して活動に取り組むことができる。また、友だちが近くにいない状況なので教員の話が聞きやすくなった。

【Zoom で活動場所と見学場所を分ける】

見学側では、T2 と子どもが活動を大型テレビで見え待つ。画面を見て気づいたつばやきを T2 が広げたり、汚れが落ちたりしている様子に注目させるように言葉かけをすることで活動に注目できた。T2 は本時の学習で大切にしている汚れが落ちていく様子や、何度も擦ると汚れが落ちる様子に注目できるように言葉かけをしながら活動を見学することが大切である。



大型テレビで見学している様子



児童 E が手順表なしで活動している



大型テレビに映し出されていた画面


・子どもの学習理解の姿

学習情報の受容からみられるように児童EC は、友だちの活動でもじっと見続けることができた。また、児童 BE は活動を見続けることや T2 と話をする事で、活動の内容を話しながら待つ姿があった。大型テレビで活動を見ることで注目しやすくなり、友だちの靴洗いの様子を見続けることができたことで靴洗いの内容に関心をもつことができた。

学習内容の理解と発信から、児童 C は指示を聞いて、児童 BE は靴の汚れに注目して靴をきれいにすることができていることから、靴洗いの技能を身につけることができたといえる。また、狙ってはいなかったが児童 E が友だちに見てもらっている嬉しさから活動の意欲が伸びている姿がみられている。これは、大型テレビにリアルタイムで自分の姿が映ることがテレビのようで嬉しくて意欲的に活動に取り組もうとしている姿がみられた。注目してもらえることやテレビに映ること、リアルタイムなこと等、子どもが意欲的に活動したくなる姿を引き出すポイントがあったこその姿である。

見学側では、友だちの活動の手元を映すことで必要のない情報を少なくして、注目しやすくすることができた。注目を続けているので学習内容の理解に繋がり、知識・技能を身につける手立てとなる。また、活動場所と見学場所を分けたことにより見学側では、友だちの活動を見ながら気づいた部分をつぶやき、そのつぶやきを広げて話をする事で1人の気づきを共有しながら見学することができた。それにより、友だちの活動を繰り返し見ることで今から「ブラシを使って靴を洗う」だけでなく「黒い部分の汚れを落とす」や「何度も擦ることで汚れが落ちる」という活動の本質に気づき活動ができていた。活動する側では、見学側の言葉が聞こえないので、周りの目を気にせずに集中して活動に取り組むことができていた。これらのことにより、靴洗いといった知識・技能を身につける時に、Zoom や大型テレビで活動場所を分けることが有効であった。

事例③

	小学部 1組(1・2年)(6人)教科・領域(生活単元学習) 単元(題材)名 すきなことを伝えよう 授業目標 みんなの前で自分の好きなことに手を挙げたり言葉で伝えたりする等,自分 なりの方法で伝えることができる。 授業のねらい 休み時間活動したことを動画や教員とのやりとりの中で振り返り,自分の好きなこと や得意なことに気づくことができる。今後,児童の思いや願いを教員が言語化し, 思考 しようとするものの経験を繰り返し, 自分のよさを知るきっかけとなり,自己理解を深 める一歩とする。 授業者(下地栄津子・三島亜海・高間緑)
	指導計画(全6時間) 第1次 活動の様子を見る。活動の様子について教員とやりとりすることで伝える。 (3時間) 第2次 他のクラスの友だちや担当外の教員の前で,活動の様子について教員とやり取 りすることで伝える。(3時間)

- 授業内容
休み時間の活動の様子の動画を見る。友だちや教員の前で,教員とのやり取りを通して好きなことや得意なことを伝
える。
- 児童の実態
本クラスの児童は,休み時間等になると自分の遊びたいことに夢中になって取り組む姿がみられる。場所や物を共有
しながらの平行遊びではあるが,友だちの遊ぶ様子を見て真似ながら遊ぶ姿がある。また,遊びの幅が少しずつ広がっ
てきている様子もみられる。教員や遊具を介してではあるが,友だちとも関わりながら遊ぶ様子もみられる。そのような
様子からも少しずつ自分の好きなことやできること,やりたいことがわかってきている姿があるものの,表出される言葉
の少なさに加え自分の中で思考する力は未熟であり自分なりに振り返ることの経験がまだまだ少ない。
- ICT 機器と活用方法
大型テレビ:iPad で撮影した動画を映す。
iPad:休み時間の様子を撮影する。

●ねらいと手立て(★は ICT を利用した場面)

導入	説明	活動	ふりかえり
・テレビを準備することで, ふりかえりを行うことを伝 える。	・活動に見通しをもつ ために,毎回 1 人ずつ 順番に行えるように する。	★動画を見ることで,自分の活動 をふりかえられるようにする。 ・教員と簡単なやり取りをするこ とで,自分の活動のふりかえりや 評価ができるようにする。	・次時の予告を行うことで,次 回への期待をもたせる。

●ルーブリック評価

学習情報 の受容	Ⅳ:学習活動や既習経験等 をつなげて学習内容につ いて考えようとしている。	Ⅲ:学習テーマを把握しており,学 習内容について考えようとしてい る。	Ⅱ:学習テーマ・内容に 対して興味や反応を示 している。	Ⅰ:学習内容に関わっ て,断片的・連想的に興 味や反応を示している。
学習前			BD 社会生活のふりかえ り時,画面に映った自分 の姿を注目して,友だち の動画も時折見ていた。	ACEF 社会生活のふり かえり時,画面に映った 自分の姿に,時折視線を 送っていた。
学習後		B 自分の活動の動画に <u>身を乗り出 して見て,前に友だちが立って見え にくくなると立ち上がったって見てい た。</u> D 自分の活動の様子を集中して見 ており, <u>テレビを指さして「これ だ」と言っていた。</u>	ACEF 自分の活動の動 画を集中して見ていた。	

学習内容 の理解と 発信	Ⅳ:学習活動につ いて,既習経験の複 合的な視点で理 解・活動している。	Ⅲ:学習活動について,学習で 得た知識をもとに考えたり,活 動につなげたりしている。	Ⅱ:一連の学習内容(活動)につい て見通しをもっており,教員ととも に学習内容に取り組んでいる。	Ⅰ:学習内容について断 片的な認識にもとづい た表現(活動)がみられ る。
学習前			ABDF 社会生活のふりかえりの時, 誘いかけに応じて前の席に座り,教 員の問いに手を挙げたり,言葉で伝	CE 社会生活のふりか えりの時,教員の促しに 応じて前の席に座り,誘

			えたりしていた。	いかけに応じ返事をし て伝えていた。
学習後		B 順番表を見て自分から前の 席に座り,「ボール遊びが好きで すか」の <u>問いに「うん」と言う。</u> 「何回なげましたか」の <u>問いに,</u> <u>「いっぱいなげた」と笑顔で言</u> <u>う。発表し終えた後,教員と一緒</u> <u>に拍手していた。</u> F 発表時,誘いかけに応じて前 の席に座り,教員からの問いに <u>「バツタさん」と言ったり手を挙</u> <u>げたりして伝える。</u>	A 発表時,名前を呼ばれると席に 座り,「ローラーが好きな人」の <u>問い</u> <u>に人差し指を立てて「いち」と答え</u> <u>る。」「またしたい人」の問いに嬉しそ</u> <u>うに手を挙げていた。</u> C 教員の促しに応じて席に座る。 「コロコロ遊びが好きですか」の問 いに手を挙げてから「はい」と答 える。 D「ボール遊びをするのが好きです か」の問いに立ち上がって両手を挙 げ「はい」と笑顔で答える。 E 名前を呼ばれると自分から前の 席に座る。「E さんは車の本を見る のが好きですか」の問いに手を挙 げながら返事をして答えていた。 「また,教えてください」の <u>問いに嬉</u> <u>しそうに頷いて応えていた。</u>	

●ICT 機器の活用効果

自分が活動している姿を映像を通して客観的に見ることで,画面に注目したり,教員に自分がしていることの様子を話
したりする等,興味をもって活動に取り組む様子があった。動画で見ることで活動の様子を思い起こすきっかけとなり,
その後の教員とのやり取りで児童が「何を聞かれているのか」がよくわかり見通しをもつことができた。動画を見た後,
自分なりに表現をして活動を振り返る姿がある等意欲的に活動をすることができた。

●改善点

動画の背景に映っていることに気を取られる様子があったので,動画は紹介したい活動だけに編集して注目できると
ころが絞れるとより意欲的に活動に向かうことができると考える。

●単元(題材)を振り返って

普段は客観的に見ることのできない自分の活動の様子を動画を見ることで,興味をもって活動に向かう姿がみられ
た。自分の好きなことを教員とやりとりすることをとおして,児童の思いや願いであろうことを言語化することで,自分
の好きなことや得意なことに気づいていくきっかけとなった。また,動画を見ることで活動したことを思い起こすことの
手がかりとなり,自分なりに思い返したり考えたりしようとする等,思考しようとする姿にもつながったと考える。
活動後の休み時間に動画で見た遊びを同じ場所でする姿もみられたことから,動画や教員とのやりとりで振り返るこ
とで「またやってみたい」と思えるきっかけになったと考える。そして,活動を重ねていく中で自分以外の友だちの活動
の様子を注目して見ることも増えていき,他者に対する意識も少しずつ芽生えていくきっかけとなった児童もいた。
クラスの友だちだけでなく他のクラスの友だちの前でもそのやりとりをする機会を設定することで,他者から評価さ
れる経験をすることもできた。そのことが,自分のよさに気づくとともに認められる経験になり,より「自分のすきなこ
と」を意識していくことができるきっかけとなったと考える。
今後社会の中で人と関わりながら生活していくためには,まずは自己理解をすることがとても大切であると考え
る。自己を振り返るに加え他者から認められることで自分のよさや得意なことを知っていくことで自己理解を深めて
いくことができると考える。この活動を通して,自分の得意なことや好きなことをしている姿の動画を客観的に見たり,
他者から評価を受けたりすることで,「自分っていいな」「こんなことが好きなんだ」と思える経験を重ねることができ
た。今後は,この経験を繰り返していくことで,さらに自己肯定感を高めていくきっかけにしていきたい。

・授業における子どもの「学びにくさ」

教員や遊具を介して,友だちとも関わりながら遊ぶ様子もみられるが, 友だちを意識することが難しく一人で遊ぶことが多い。
また, 少しずつ自分の好きなことやできること,やりたいことがわかってきている姿があるが, 表出する言葉や表現はまだまだ少
なく自分なりのふりかえりの経験が少ない。

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【大きな画面で映像を見る】

大型テレビで注目する場所をわかりやすくすることや, 自分や友だちの映像を見ることで興味関心をもてるようにする。

【自分が遊んでいる姿の動画を見る】

休み時間には遊具やボール, スクーターボード等で繰り返し遊んでいる姿はあるが, 自分の姿を客観的に見たことはない。自
分の好きなことをしている様子を見て振り返り, 好きなことに気づけるようにする。また, 好きなことを思い返す機会があるこ
とで, 教員からの問いかけに応えるために見通しをもたせることができた。

【友だちが遊んでいる姿を見る】

友だちが何をしているのかを見ることで一人だけではなく友だちと一緒に過ごしていることに気づき, 友だちに興味もてる

きっかけになった。



自分の動画をのぞき込んで見ている様子



教員とやりとりしている様子



A が「いち」と言いながら自分のことを伝えている様子



大型テレビで見ている様子



友だちの発表を見ている様子


・子どもの学習理解の姿

学習情報の受容でみられるように、自分の遊んでいる様子を客観的に見るのが初めての経験で、好きなことや自分が楽しんでいる様子を見ることで注目することができていた。児童 BD のように自分の活動の様子に大きな注目を示しており、自分が映っていることを理解しながら見ていた。全員が活動に注目していたということは、主体的に学習に取り組む態度を育てながら学習に向かうことができていた。

学習内容の理解と発信では、児童 AE のように応答するだけでなく嬉しそうに答えている様子がみられる。友だちや教員が好きなことを知ってくれたことや、話してくれることが嬉しかった様子がみられた。また、児童 BF は教員からの問いかけの内容に沿った発言をしており、今見ている映像と普段遊んでいる内容を重ねて思考して、自分の思いを表現することができている。

教員と児童が話をする前に、自分の活動を見ることで、活動自体に興味をもち自分の思いを伝えようとする姿に繋がった。また、教員との会話をすることで自分の気持ちを伝えられることや自分のことを知ってもらえること、自分の話を聞いてくれる友だちがいつもよりも注目して見てくれていること等たくさんの要素が、発表の意欲に繋がる様子を見ることができた。これらのことより、自分が活動している姿を映像で見てから教員と会話することで、自分のことを伝えようとする姿を育てることができた。

事例④



小学部 1・2・3組（1・2・3・4・5・6年生）（17人）教科・領域（特別活動）
単元（題材）名 みんなであそぼう
授業目標 友だちや教員と一緒に活動に参加することができる。
授業のねらい
第1次の Zoom で、大学の先生や学生と一緒に活動を行う。そうすることで、第2次に対面で初めて出会う大学の先生と学生、初めて行う手遊びの活動内容を理解し、見通しをもって楽しく集団活動に参加する姿を目指していく。
授業者（今村真也・下地栄津子・三島亜海・辻義典・北林孝子・夏見和志・左近充夏子・前川晴美・高間緑・三重大学教育学部幼児教育コース富田昌平先生）
指導計画（全2時間）
第1次 Zoom で手遊び等の活動を行う。（1時間）（本時）
第2次 対面で手遊び等の活動を行う。（1時間）

- 授業内容
初めて出会う本校教員以外の先生（大学の先生と学生）と一緒に、挨拶や手遊び、リズム運動、バルーン遊び等の活動を行っていく。授業の流れは、日頃行っている「集団活動（なかまの時間）」の活動内容を行いつつ、大学の先生や学生からも手遊びを教えてもらい、小学部全員で集団活動を行っていく。
- 児童の実態
小学部の子どもたちは、初めて会う人や活動に苦手意識や不安感をもつ子どもたちが多い。一方で、繰り返し経験してきた活動や日頃関わりのある人と一緒に活動する時には、見通しや安心感をもちやすく、各々のペースで集団での活動に参加することができる。
- ICT 機器と活用方法
大型テレビ：大きい画面で手遊びの様子を映す。
Zoom：第1次で、大学のゼミ室と本校小学部の各教室をつないで授業を行う。
iPad：大きなテレビ画面で視聴することが苦手な児童のために、iPad を準備しておく。
- ねらいと手立て（★は ICT を利用した場面）

導入	説明	活動	ふりかえり
★初めての出会いに対しての不安、緊張を和らげるように、Zoom を活用した活動の場を設定する。 ・安心して取り組めるように、各教室で座って活動できるようにする。	・落ち着いて取り組むことができるように、司会（T1）は普段から関わりのある教員が行う。 ★手遊びが子どもたちに見やすいように、大きなテレビ画面で手遊びを見せる。	★大きなテレビ画面が苦手な活動に参加しづらい場合は、iPad を使って手遊びを見ることができるようにしておく。 ・大学の先生からの手遊びが Zoom で伝わりにくい場合のために、近くの教員と一緒に手遊びを行う。 ・安心感をもって活動をスタートできるように、活動の最初は普段行っている手遊びから始める。	★感謝の気持ちを伝えるために、各クラスからお礼を伝える場面を設定する。 ・ふりかえりでは、次時の見通しがもてるように、次は大学の先生たちが実際に学校に来てくれることを伝えておく。

●ルーブリック評価 ≪第1時≫				
学習情報の受容	Ⅳ：学習活動や既習経験等をつなげて学習内容について考えようとしている。	Ⅲ：学習テーマを把握しており、学習内容について考えようとしている。	Ⅱ：学習テーマ・内容に対して興味や反応を示している。	Ⅰ：学習内容に関わって、断片的・連想的に興味や反応を示している。
学習前「なかまの時間」の手遊びの様子より		AB T1の手遊びに注目しながら、手遊びの動きを確認していた。	CDEFGHIJ T1の手遊びにおよそ注目しているが、手遊びはしていなかった。	KLM T1の手遊びに部分的に注目していた。
学習後（第1次）Zoom		ABC 大学の先生の手遊びを見ながら、見本と同じように手や指を動かしていた。	DE 大学の先生を見て、部分的に手遊びをしていた。 F 大学の先生の手遊びをおおよそ注目していた。 M 自分から <u>テレビの前に机を移動させ</u> 、しばらくの間注目していた。 GHIJM <u>嬉しそうな表情</u> をしながら、大学の先生の手遊びに時折注目していた。	KL 大学の先生の動きを時々見ていた。

			がら、大学の先生の手遊びに時折注目していた。	
学習後（第2次）対面授業	BC 大学の先生の手遊びを見て「 <u>あ、好きなやつ！（Zoomで教えてもらった手遊び）</u> 」と発言していた。	A 大学の先生の手遊びを見ながら、ほぼ同じように手遊びをしていた。	DF 大学の先生の手遊びの説明を聞きながら注目していた。 GHIJ 嬉しそうな表情をしながら、大学の先生の手遊びに注目していた。	EKL 大学の先生の手遊びに、部分的に注目していた。 M 大学の先生の <u>近くに行き、手遊びを時々見ていた。</u>
学習内容の理解と発信	Ⅳ：学習活動について、既習経験の複合的な視点で理解・活動している。	Ⅲ：学習活動について、学習で得た知識をもとに考えたり、活動につなげたりしている。	Ⅱ：一連の学習内容（活動）について見通しをもっており、教員とともに学習内容に取り組んでいる。	Ⅰ：学習内容について断片的な認識にもとづいた表現（活動）がみられる。
学習前		ABJ 自分で手遊びをしていた。	CDI 教員と一緒に手遊びをしていた。 EFGH 部分的に手遊びをしていた。	KLM T1や友だちの手遊びを見て楽しんでいた。
学習後（第1次）Zoom		AB 大学の先生を見ながら、自分で手遊びをしていた。 BCEJ <u>友だちと一緒に楽しそうに手遊びをしていた。</u>	HILM 手遊びを部分的にしていた。 F 教員と一緒に手遊びをしていた。 D 教員の言葉かけで手遊びをしていた。	G 大学の先生の手遊びを見て嬉しそうにしていた。 K 教員が本人の手を取り、一緒に手遊びを楽しんだ。
学習後（第2次）対面授業		AD 大学の先生に注目して手遊びをしていた。 BCF <u>大学の先生を見て楽しそうに手遊び</u> をしていた。 EJ <u>友だちと一緒に楽しそうに手遊び</u> をしていた。	GHIL 教員の誘いかけで手遊びを部分的にしていた。	KM <u>大学の先生に近づき嬉しそうに見ていた。</u> M 友だちの前に立って手遊びに注目していた。

※この実践では、ルーブリック評価が学習前と第1次（Zoom での学習）、第2次（対面での学習）の姿と3段階で書かれている。

- ICT 機器の活用効果
児童Dは、学習前及び第1次の学習後（Zoom 時）では、隣にいる教員の言葉かけや促しによって活動していたが、第2次の学習後（対面時）には自分から大学の先生に注目して手遊びに取り組んでいた。また、児童 M は第2次の学習後（対面時）、初めて直接出会った大学の先生たちに、自分から近づいて手遊びを見て楽しむ姿があった。児童 I は、学習前と第2次の学習後（対面時）のいずれも教員と一緒に部分的に手遊びをする姿がみられた。同様に児童 F も学習前と第2次の学習後（対面時）で、楽しそうに手遊びをする姿がみられていた。これら4人の児童は初めての場面や人が苦手であり、こうした活動では、これまで戸惑う様子が多くみられた。そのことから考えた時、第1次の Zoom で初めての活動（手遊び）や人（大学の先生）と間接的な体験を経ていることは、これら4人の児童にとって第2次での戸惑いや不安を緩和させる効果があったのではないかと考えられた。学習情報の受容について、児童Cと児童Eは、学習前は手遊びの説明を見ただけのことが多かったが、第1次（Zoom）では手を動かし、真似をしながら説明を聞いていた。こうした様子から、対面での説明に比べて、大型テレビで説明を聞いたり見たりする方が集中して内容を理解しやすかったのではないかと考えられた。
- 改善点
第1時（Zoom）での手遊びの情報を受容する点では、集中して見やすかったと思われる児童はいたが、手遊びそのものを楽しむ姿はあまりみられなかった。子どもたちにとって遠隔（オンライン）授業は参加するものではなく、見るものという意識が強いかもしれない。今後、双方向でやり取りをする形式の授業方法に慣れていくことで、児童の初期場面の苦手さを緩和するという効果だけでなく、より幅広い学習内容を理解していくことができる可能性があると感じた。
- 単元（題材）を振り返って
本題材は、週日課で1時間目に常時時間として設定している「集団活動（なかまの時間）」を拡大して取り組んだ。この「集団活動」は、集団で行う活動に自分から参加し、教員や友だちと一緒に活動することを目的としている。ここでいう集団とは、小学部児童にとって最小の集団単位である学級よりも大きな集団として小学部全学級を指しているが、子どもの自立と社会参加の視点から考えた時に、日頃接する機会がない、また少ない人たちと集団で活動することは重要な機会である。本単元では、そうした機会を設定する際に、Zoom という間接的な体験を事前学習的な意味・意義で実施することの効果を確認するものだった。上記に挙げた改善点は今後の課題となるが、自閉スペクトラム症の児童の中にみられることがある、初期場面が苦手な児童にとって、こうした間接的な体験の機会を設定することは、本人にとっての見通しや安心感をもたせていく上で一定の効果がみられたものと考えられる。今後も集団参加の姿を広げていくための指導・支援の在り方を検討していき、自立と社会参加の姿につなげていきたい。

・授業における子どもの「学びにくさ」

初めて会う人や活動に苦手意識や不安をもつ児童が多い。その一方で、繰り返し経験してきた活動や日頃関わりのある人と一緒に活動する時には、見通しや安心感をもちやすく、各々のペースで集団での活動に参加することができている。また、一斉学習では T1 に注目するのが難しい児童も多い。

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【Zoom による交流・出会い】

初めての人に出会う抵抗感を減らすために、対面ではなく Zoom で出会う環境設定をする。Zoomによりいつも使っている教室で活動ができる、といった要素が緊張感や不安感をもちやすい児童にとって、安心して活動に取り組める手立てとなった。1 週間後に、Zoom で出会った先生と対面で出会い手遊びを覚えてもらったが、見たことのある人が来てくれているという認識で不安をもたず、話を聞きながら手遊びすることができていた。

【大型テレビで必要な部分だけ映す】

手遊びがわかるところ、(上半身)を映すことで余計な情報が少なく視線を逸らさずに注目することができていた。また、教室のいつもの席で大型テレビを見るので、大学の先生が手遊びしている様子を落ち着いて見ることができていた。さらに、大型テレビで注目する場所がわかりやすいことや、同じ場所を見ているだけで話が進んでいくので視線を動かさないことも活動に注目できる要素の一つとなっていた。



Zoom で手遊びを見て真似している様子

Zoom で手遊びを覚えてもらった
一週間後、対面で手遊びをしている様子

・子どもの学習理解の姿

学習情報の受容では、Zoom を使うことで新しい出会いに興味をもち児童 C が普段の学習よりも Zoom の画面を見ることで注目している様子がみられた。また、児童 BC は Zoom・対面と段階を踏んで見通しをもち内容を理解したり、以前の学習とつなげて話をしたりする姿があった。児童 M については Zoom の時には机を移動させて活動に注目できていたが、対面では注目が難しい様子だった。


学習内容の理解と発信では、児童 CE は Zoom で交流した時には友だちと一緒に手遊びをしている姿があった。また、対面時にも Zoom で手遊びを覚えてもらったことを思い出し、教員を介さずに手遊びができている。手遊びの内容が理解しやすくなったことや期待感をもたせることができたからと考える。また、児童 M は Zoom での対面時のみ手遊びをしている。対面時には嬉しそうに見ている姿もあるが、手遊びはしていなかった。手遊びの内容を理解・模倣するためには Zoom が有効な児童もいる。児童 DCFJ のように Zoom での出会いが有効だった児童は、次回への期待感をもって対面時に主体的に活動に取り組む姿がみられた。児童 DFIM は新しいものや人との出会いが苦手であるが、Zoom での出会いで自分から関わったり手遊びをしたりしており、活動での不安感がみられる様子はなかった。

児童 A のように対面でも Zoom でも変化がみられない児童がいた。この児童は、人見知りせずどんな状況でも手遊びに注目することができる児童であるため ICT 機器を使った効果はみられなかった。

Zoom での人との出会いは、不安感の解消につながり、安心感や見通しをもたせることができた。また、人見知りをしない児童にとっては直接出会うことへの期待感をもって楽しめる活動になった。また、大型テレビや Zoom を使ったことで活動への注目度が上がり、第1次で手遊びをしている児童が増えており、第2次にも手遊びをしている様子が続いている。

これらのことから、Zoom や大型テレビを使って初めての出会いの不安を解消することができた。また、大型テレビにより注目する場所をわかりやすくして、必要な情報だけを見せることが、活動内容を理解することにつながった。

事例⑤



小学部 1・2・3組 (1・2・3・4・5・6年生)(17人)教科・領域(生活単元学習)

単元(題材)名 運動会でがんばったことを発表しよう

授業目標 運動会で頑張ったことを発表することができる。

授業のねらい

自分から競技の写真をタッチして、頑張ったことを伝えられるようにする。電子黒板を見ることで、友だちの頑張ったことにも興味をもてるようにする。

授業者(三島亜海・今村真也・下地栄津子・辻義典・北林孝子・夏見和志・左近充夏子・前川晴美・高間緑)

指導計画(全2時間)

第1次 運動会の見通しをもつ。(1時間)

第2次 運動会のふりかえり。(1時間)(本時)

- 授業内容
- 運動会の動画や写真を見る。その後、3つの写真から1つを選び、タッチして自分が頑張ったことをみんなに発表する。
- 児童の実態
- 小学部の児童の中には、言葉で表現することが難しい児童や発語があっても具体的に何が楽しかった等伝えることが難しい児童がいる。このような児童が自己表現する取り組みとして、楽しみな給食カードを指さしや言葉を発しながら選んだり、遠足で楽しみな遊具を自分の顔写真を貼ったりする活動等をとおして、自分の意思を表す活動を行っている。友だちが活動している時間には、選んだものに注目することが難しい児童もいる。
- ICT 機器と活用方法
- 電子黒板：画面をタッチして児童が自分の思いを自己表現できるようにする。
- PowerPoint：運動会のふりかえりを映像や写真で表示する。リンク機能を使用し、 写真を選び画面が変わることで、自分が頑張ったことをみんなに伝えられるようにする。
- ねらいと手立て(★は ICT を利用した場合)

導入	説明	活動	ふりかえり
★運動会でしたことを思い出せるよう、「かけっこ」「ダンス」「親子競技」の映像や写真を見せる。	★競技の写真をタッチすると、次の画面(「○○ががんばりました!」)に変わ	★競技の写真をタッチすることで、児童が頑張ったことを発表できるようにする。 ★頑張ったことを発表した喜びを感じられるように、写真をタッチすると効果音や花丸マークが出てくるようにする。	・来年の運動会や次の行事も頑張ろうという話をして、 次回の行事への期待がもてるようにする。

●ルーブリック評価

学習情報の受容	Ⅳ：学習活動や既習経験等をつなげて学習内容について考えようとしている。	Ⅲ：学習テーマを把握しており、学習内容について考えようとしている。	Ⅱ：学習テーマ・内容に対して興味や反応を示している。	Ⅰ：学習内容に関わって、断片的・連想的に興味や反応を示している。
学習前		D 友だちと興味のある遊具について話していた。	BCE 遊具の写真をじっと見ていた。 F 写真を見て、興味のある場所に指さしをしていた。	A 遊具の写真を時折見ていた。
学習後		D かけっこの映像を見て、自分が1位だったことを友だちと話していた。 F 友だちが踊っている動画を見て「みんな上手!」と話していた。	BCE 映像や写真をじっと見ていた。	A 映像や写真を時折見ていた。友だちの活動中には画面や友だちの姿を見ていた。

学習内容の理解と発信	Ⅳ：学習活動について、既習経験の複合的な視点で理解・活動している。	Ⅲ：学習活動について、学習で得た知識をもとに考えたり、活動につなげたりしている。	Ⅱ：一連の学習内容(活動)について見通しをもっており、教員とともに学習内容に取り組んでいる。	Ⅰ：学習内容について断片的な認識にもとづいた表現(活動)がみられる。
学習前		D 1人で前に出て、友だちに行きたい場所を伝えながら顔写真を貼っていた。 F 1人で前に出て、行きたい場所を教員に伝えた後に顔写真を貼っていた。	B 名前を呼ばれて教員と一緒に前に出て、自分の顔写真をすぐに貼っていた。 ACE 教員と一緒に前に出て、写真を見て自分の顔写真を貼っていた。	

学習後	AB 1人で前に出て、 <u>3枚の写真をじっと見比べてから競技の写真をタッチしていた。</u> D 1人で前に出て、みんなに自分が頑張った <u>競技の名前を言いながら競技の写真をタッチしていた。</u> E 1人で前に出て競技の名前を声に出しながら競技の写真をタッチしていた。 F 1人で前に出て、 <u>「うーん」と言いながら、写真を見比べ競技の名前を声に出し、競技の写真をタッチしていた。</u>	C 教員と一緒に前に出て、写真を <u>何度もタッチして</u> 、頑張った競技をみんなに伝えようとしていた。	
-----	---	---	--

●ICT 機器の活用効果

写真をタッチすると、画面が変わり効果音が鳴ることで、多くの児童が友だちの発表をじっと見ていた。友だちの発表を見ることで、発表への興味・関心が高まり、自分から前に出たり、自分から写真をタッチして選んだりする児童がいた。

普段、活動を早く終える児童が、どの写真を選ぼうかじっくり考えてから写真をタッチしていた。

●改善点

タッチの力加減が難しく児童によってはタッチ時に画面が拡大したり、前後の画面に戻ったりしてしまうことがあった。簡単な手順で自分の思いを発表できるように電子黒板や PowerPoint の設定を見直していく。また、児童が電子黒板の画面をタッチする経験を重ねることでタッチ操作に慣れる必要もある。

児童が選択しやすいように今回は実際に活動した競技より少ない数で選択する競技を3種類に限定して活動を行った。今後同じような活動を繰り返していくことで、選択肢が増えても選択できる姿をねらっていきたい。

今回は、写真を選ぶことで自己表現をする活動を行ったが、感情「楽しい」「嬉しい」「悲しい」等の表情イラストや今からしたいことの写真やイラスト(遊びたいこと、食べたいもの等)を選択して、自己表現する活動に繋げていきたい。

発表する場面で前に出にくい児童がいた場合、iPad を児童の前に持っていき児童の席でも発表できるようにする。(遠隔で iPad の画面を電子黒板に映す)

●単元(題材)を振り返って

これまで行ってきたカードや写真を通した活動に比べ、今回の活動のように ICT 機器を活用することは、「より中心的活動(画面)に注目できること」「友だちの発表の姿に注目しやすいことで画面の反応を楽しみにして、より自分から行動できること(自分から前に出る)(自分から選ぶ)」「画面の写真を選んでタッチするという簡単な動作で自己表現ができること」「タッチをすることで画面が変わり、聴覚的(効果音)と視覚的(花丸マーク)に児童が頑張った喜びをより実感できること」「電子黒板という大きな画面を使用することで全員が画面に注目しやすいこと」という点において有効であった。

また、児童が選んだ競技については実際の活動でも、「かけっこ」や「親子競技」等、それぞれ児童が満足した様子で参加していた競技を選ぶ姿がみられた。また、競技の写真を選択した後、嬉しそうな表情をする児童の姿もみられた。

このようにがんばったことや楽しかったことを自分で選び、発表することで児童がより運動会への達成感を味わったり、がんばったことへの喜びを感じたりすることができたと考える。

このような経験を重ねることで、今後も児童の自己表現の手段の一つとして ICT 機器を活用し、行事の事前学習等で楽しみなことや普段の授業の中でしたいことや楽しかったことを iPad や電子黒板に映し出されたイラストや写真を選ぶことを通して、自分から気持ちを伝える経験を重ねられるようにしたい。

・授業における子どもの「学びにくさ」

小学部の児童の中には、言葉で表現することが難しい児童や発語があっても具体的に何が楽しかった等を伝えることが難しい児童がいる。また、友だちが活動している様子に注目することが難しい児童もいる。

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【大きな画面で映像を見せる】

大きな画面で映像を映すことで注目しやすさを高める。また、運動会で徒競走やダンスの動画を見せることで活動を思い出し、どの競技を頑張っていたのかを振り返ることができた。

【電子黒板をタッチして意思表示をする】

発表する側は、大きい画面の中で「徒競走」「ダンス」「でかばんリレー」の3つの画像から一番がんばったものをタッチして思いを伝えることができる。また、見ている側も友だちの活動を何度も見ることで、簡単な操作だけで自分の気持ちが伝えられることがわかり、自分から活動に参加している様子がみられた。

【PowerPoint のリンク機能】

一番がんばった競技の画像をタッチした後、何を選んだのかみんなに伝えるようにリンク機能を使用して、大きく表示されたスライドへ移動するようにして、音も鳴らし注目できるようにしておく。また、教員が児童のタッチした競技につて話したり友だちからの拍手があったりして、発表したことにリアクションが返ってくるので満足感が得られた様子がみられた。



実際に児童に見せたスライド



運動会の映像や写真を見ている様子



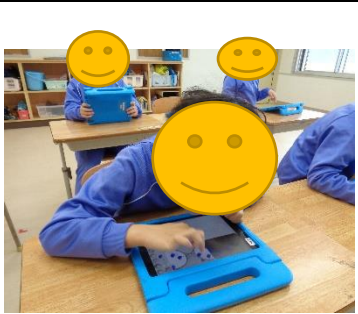
写真を見てどれにしようか悩んでいる様子

・子どもの学習理解の姿

学習内容の理解と発信から、児童 DEF のように競技の名前を声に出しながら発表する姿は、友だちの前で自己表現をする姿がみられた。また、児童 ABF のように悩みながら選択することができていたのは、今何をするのかがわかり授業の最初に見た映像や当日の記憶を振り返りながら自分の思いを伝えることができた姿といえる。

これらのことから、映像や写真を使ったふりかえりが、学習で発表するための材料として思い出すことができていた。さらに、意思表示が ICT 機器の簡単な操作でできるようになったことは、言葉による表現が難しい児童にとって自分の思いを伝えられた喜びや、知ってもらえた嬉しさに繋がり、自己表現しようとする姿を育てることができた。

事例⑥



小学部 2組(3・4年)(6人)教科・領域(生活単元学習)
単元(題材)名 みんなで絵本のつづきをつくろう
授業目標 絵本をつくる活動に自分から取り組むことができる。
授業のねらい
友だちと一緒に活動に取り組む楽しさを体験する。

授業者(北林孝子・辻義典)

指導計画(全6時間)
第1次 絵本の内容を知り、海の生き物を作る。(4時間)
第2次 自分たちが作った絵本を見る。(1時間)
第3次 自分たちが作った絵本をお別れ会で見てもらう。(1時間)

- 授業内容
絵本の内容を知り,Viscuit で自分の海の生き物を作成する。児童が作成した生き物を入れた絵本をみんなで見る。
みんなで作った絵本を小学部のお別れ会で見る。
- 児童の実態
クラスでは、紙媒体や電子黒板を使って絵本や紙芝居を見ることがある。iPad をクラスで使う経験は少ない。iPad で写真を撮り合い,にらめっこの絵本を作ったことがある。撮り合った写真で作った絵本をクラスで見たことはあるが,他のクラスの友だちや先生に見てもらう経験はない。初めての活動や人前に出て行う活動に,不安や緊張を感じる児童がいる。また,先の予定を見越して知ること,目の前の活動にも構えて取り組みにくくなったりする児童もいる。
- ICT 機器と活用方法
大型テレビ:絵本を PowerPoint で映して内容を知り,イラストや画像を見ることが活動の見通しをもつ。
絵本を PowerPoint で映して,お別れ会で小学部の友だちや教員に見てもらう。
Viscuit:絵を描き,それを動かすことで,自分の海の生き物を作成する。
PowerPoint:作成して選んだ生き物を一つ入れて,絵本を完成させる。
Viscuit…絵でプログラムを作り動かすことができるアプリケーション
- ねらいと手立て(★は ICT を利用した場面)

導入	説明	活動	ふりかえり
★絵本の内容を知り,見通し がもてるように 大型テレビ で絵本を示す。 ★活動内容がわかるように 絵本の中のキャラクターに 吹き出しをつけて,「絵本の中 に入ってみよう」と提案する。	★Viscuit の使い方や 手順がわかるように,大 型テレビと iPad をつ なぎ,見本を示す。 ・やり方を見直したり, 手順を確認したりする ことができるように,紙 で手順を見ることがで きるように準備してお く。	★友だちが Viscuit で海の生き物 を描き,動かして作成している姿に 注目できるように,大型テレビと iPad をつなぎ,友だちの様子をみ んなで見ると。 ★Viscuit の使い方がわかったら, 自分で作成していけるように,一人 一台の iPad を配る。 ★自分で作成した生き物を使って 絵本をつくるという意識がもてるよ うに,複数作ったものから1つ自分で 選ぶ。	・みんなでできたという ことが感じられるように, 教員が一人一人にがんば ったことやできたことを しっかり認めて伝えたり 拍手やハイタッチしたり することで,楽しかった経 験にし,今後の活動に臨 む自信につなげていく。

●ルーブリック評価

学習情報の受容	Ⅳ:学習活動や既 習経験等をつなげ て学習内容につい て考えようとして いる。	Ⅲ:学習テーマを把握しており,学習内容につ いて考えようとしている	Ⅱ:学習テーマ・内容に対 して興味や反応を示して いる。	Ⅰ:学習内容に関 わって,断片的・連 想的に興味や反応 を示している
学習前 「あっぱ っぱー」 の様子よ り		AC 絵本に注目し,「あっぱっぱー」や「おならした?」と絵本に合った発言をしたり,真似をしたりしていた。 D 絵本に注目して,絵本と同じ顔をしていた。 B 絵本に注目して,笑って見ていた。	EF 絵本におおよそ注目していた。	
学習後		A 絵本に注目して,キャラクターの名前を「ザンブー」と言ったり,絵本を見終わった後に,その続きを自分たちでつくることが知り「私も絵本に入ります」「今やりたいよ」「どうやって?」と発言した。 B 絵本に注目し,「虹が出てない?」と発言したり,絵本を見終わった後に,その続きを自分た	EF 絵本におおよそ注目し,員がセリフや擬音語,絵本の続きをつくるという話や見本を提示している時に,画面や教員を見ていた。	

		ちでつくることが知り「お話の中に?」と発言した。 C 絵本に注目し,「ぐるぐるぐる」とセリフの擬音語を真似て発言した。 D Viscuit を使って,教員が手順を見せると,自分で描いた絵が動かせることに「すごい」「色が出てきた」「うわぁ動いてる」等と興味を示した。 D Viscuit を使って,教員が手順を見せると,自分で描いた絵が動かせることに「すごい」「色が出てきた」「うわぁ動いてる」等と興味を示した。		
--	--	--	--	--

学習内容の理解と発信	Ⅳ:学習活動について,既 習経験の複 合的な視点 で理解・活動 している。	Ⅲ:学習活動について,学習で得た知識をもと に考えたり,活動につなげたりしている。	Ⅱ:一連の学習内容(活動)につ いて見通しをもっており,教員とともに 学習内容に取り組んでいる。	Ⅰ:学習内容につ いて断片的 な認識にもと づいた表現(活 動)がみられ る。
学習前		ABC 絵本に注目して,前に出て,にらめっこの顔をしていた。 D 写真を撮る順番を理解して,決められた位置に立って,おもしろい顔をして写ろうとした。また,友だちの写真を iPad で撮っていた。	EF 絵本におおよそ注目して,教員の呼びかけを受けて,前に出て,にらめっこの顔を教員と一緒にしていた。自分から前に出て教員と一緒に iPad で写真を撮ったり,撮られる場所に立ったりしていた。	
学習後		A 生き物づくりをしたいと一番に手を挙げて,Viscuit に取り組んだ。自分の生き物を沢山つくり,「〇〇くん,見て」と友だちに見せたり,「できた」と友だちとハイタッチしたりした。友だちの描く絵を見て「これは〇〇かな?」と発言していた。 B 友だちが取り組んでいる姿を見て「自分もやりたくてきた」と発言し,手を挙げて2番目に取り組み,「できるかな」と発言しながらも「青にしよう」と進めた。できた後に友だちとハイタッチしていた。 C 自分で生き物を黙々と描いて動かした。活動後,「明日もする?」「〇曜日もする?」と教員に何度も尋ね,もっと生き物づくりをしたい気持ちを伝えた。できた絵本を見て,自分の魚に「Cちゃんの魚,カービー」と名前をつけていた。 D 友だちが操作している姿を見て,「おお」と驚きを表したり「すごい」「おもしろい」と発言したりした。終わって友だちと「よし」とハイタッチしていた。	E 友だちが取り組んでいる時に,前の画面をおおよそ見ていた。次にする人を呼びかけると,自分から立ち上がり,画面近くまで出て見ようとした。教員と一緒に指で描いた絵を iPad の画面をのぞき込むだけでなく,前の大きい画面で見ようとそばの席から身を乗り出したり,大きな画面の近くへ見に行ったりしていた。 F 友だちが取り組んでいる時に,前の画面をおおよそ見ていた。教員の呼びかけで前に出て教員と一緒に取り組み,できた後友だちにも拍手してもらい,それを見て自分でも拍手し,笑顔で席に戻っていた。	・

ICT 機器の利用	Ⅳ:目的に応じた機能を使 って操作している。自 分で表現の方法を考 えて,機能を利用してい る。	Ⅲ手順表や見本を見ながら,自分で 操作を行っている。	Ⅱ:教員とともに適切な操作を行って いる。	Ⅰ:興味を示して機器 を触っている。
学習前	D 友だちの変化していく顔を撮るために連写していた。	CB iPad のボタンを押して友だちの顔を何度も撮ることができた。	A ポーズする友だちの顔を見ていて,ボタンを押せずにいたため,教員が促し,一緒にタイミングを合わせて撮ることができた。 EF 教員と一緒に iPad で写真を撮ることができた。	
学習後	B 自分でどんどん描き増やして,動かしたり,絵を入れ替えたりして,動きの操作も楽しむ姿がみられた。	AD 描きたいものを好きな色を使って描き,動かしてみようとしていた。 C 自分で好きな絵を描き,動かした後,紙の手順にある教員の見本を見て「同じのをつくる」と描いたり動かしたりする姿がみられた。	EF 興味をもって iPad をのぞき込んだり,触ったりした。教員と一緒に iPad に指で描いたり動かすようにその絵を運んだりして,動かした。作成する時やできた時に iPad や大型テレビの画面をのぞき込む姿がみられた。	

●ICT 機器の活用効果

絵本の内容と自分の生き物を作成する手順の理解がしやすいように、PC や iPad と電子黒板を使用したがり、大きく映るため見やすく、子どもたちは注目することができていた。また、Viscuit を使った自分の生き物の作成時は、前の画面にそれぞれが取り組んでいる状態を映すことで、「すごい」「〇〇みたい」「動いた」等の発言があり、自分だけでなく、友だちの活動にも注目している姿がみられた。絵本は PowerPoint を使用し、子どもたちの作った生き物の絵を iPad から取り入れ、アニメーションで動かした。絵本の中で自分のつくったものが動く様子を見て、「回った」「出てきた」「次は、〇〇くんのや」等と興味や関心をもって、絵本を見ることができた。お別れ会では、大型テレビで絵本を大きく映し、小学部全員が注目して見ることもできた。

●改善点

準備やシミュレーションをしていても、授業の時に上手くいかなかったり、急に映像が消えたりすることがあった。今後子どもたちの反応を見ながら、動きのある絵本づくりを試してみたい。

●単元(題材)を振り返って

今回の授業は、「絵本をつくる」という活動に取り組み、できたものをお別れ会で他クラスの友だちや教員に見てもらうことで、クラスみんなですきという達成感を感じたり、友だちと一緒に活動することの楽しさを感じたりする経験にしていきたいと考えた。「絵本をつくる」という活動にした理由は、日常の中で絵本を見たり聞いたりする活動に慣れていて、わかりやすいものであると考えた。また普段は、受け身で絵本を見ることが多いので、今回は自分たちが描いたものを絵本に入れて、絵本に関わっていくことで、「自分たちで絵本をつくった」「クラスみんなですき」という気持ち・達成感もちやすいのではないかと考えた。そして子どもたちが絵本の内容を理解し、「絵本をつくる」活動にかかりやすくなるように、シンプルな話やセリフ、コントラストのある見やすい色合いの絵本をもとにすることにした。子どもたちは、授業の度に絵本のタイトルや絵本のセリフを言い、「絵本をつくる」という活動に楽しく取り組みたと捉えている。

次に、Viscuit は、自由に指で絵を描き、同じ絵や異なる絵を沢山画面に置いて、それらが同じように動いたりバラバラに動いたりするプログラミングを楽しむものである。今回ツールとして使ったが、絵本に入れる際は、誰もが見やすく注目できるように画面に出てくる生き物の数を1つずつにし、動きも登場時のみにして静止するというものにしたと考え、Viscuit で描いた生き物の絵を複数の中から、子どもが1つ選んで、PowerPoint の絵本の中に取り込み、PowerPoint の簡単なアニメーションを使って登場させることにした。絵を選ぶことは、子どもたちがおこなったが、PowerPoint の部分は、教員が行った。今回、iPad やアプリを用いた絵本づくりは初めての取り組みであったため、教員が絵本に仕上げる作業を行ったが、今後は、ICT 機器に慣れ親しみながら、子ども自身が進め、試行錯誤したり、発見したりする部分を広げていけるように、考えていきたい。そして ICT 機器の便利なものや使いやすいものが次々と出てきている中で、教員も授業の中のどの部分でその ICT 機器をツールとして有効に使用するか、どのような活用方法があるか、探っていくことが必要であると感じた。

クラスの子どもの特性や様子から、先を見越して不安になったり、緊張して構えてしまい活動に取り組みにくくなったことが予測されたので、絵本ができあがった後に「素敵な絵本ができたのでお別れ会で見てもらおう」という流れで進めることにした。そのため、見通しをもちながら、活動を進め、最終的には絵本を見てもらった後に、クラスみんなが友だちの前に出ることにした。慣れないことに緊張や不安もあったかと思うが、スムーズに前に出ることができ、クラスみんなと一緒に挨拶して、他クラスの友だちや教員に拍手してもらえたことで「できた」「がんばった」という思いで終えるいい経験になったのではないかと感じている。今回の経験を踏まえ、今後は子どもたちが担う部分を意図的に少しずつ増やしていくことも考えていきたい。

これからも友だちと一緒に活動する楽しさを感じながら、「この次もやってみたい」「やってみようかな」という気持ちで活動に取り組んでいく経験を重ねていってほしい。

・授業における子どもの「学びにくさ」

初めての活動や人前に出て行う活動に、不安や緊張を感じる児童がいる。活動への興味関心を持続させることが難しい児童がいる。また、自分が作った作品を見てもらってみんなに認めてもらえる達成感を味わう機会が少ない。

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【活動の見通しをもたせる】

紙の絵本よりも、大型テレビで絵本を見せることで注目しやすく内容を理解しやすくなっていた。また、登場人物が物語の続きを作るをお願いするスライドを作り、活動内容を伝えることで興味関心をもたせることができた。

【大型テレビでアプリの使い方を見せる】

アプリの使い方を大型テレビで見せることで、今から何をするか見通しをもたせながら内容が理解できるようになった。また、見通しのもちやすさが意欲へとつながり自分から前に出て、アプリを使っている様子をみんなに見せて共有することで、友だちが楽しそうに操作する様子が緊張や不安を解消する手立てとなった。

【自分の作成した絵が動く】

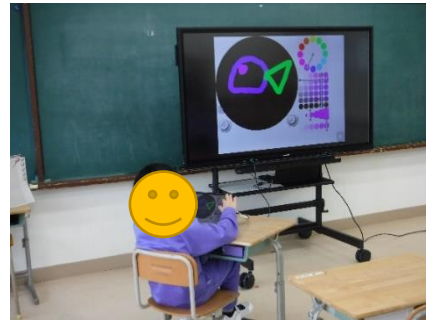
Viscuit で作成した絵が動くことで、今まで紙に描いた絵を見て楽しんでいた児童は自分の絵が動くことに興味をもっていった。また、たくさん絵を描き様々な動きを試し、友だちと共有しながら活動を続けることでお互いの良いところを認め合いながら活動することができた。

【友だちに自分たちが作った絵本を見せる】

Viscuit で児童が描いた絵を PowerPoint のアニメーションを使って動かすことで、自分の絵が絵本の一部になり嬉しそうにする姿があった。また、お楽しみ会でみんなの前で発表し、自分の作品に注目してもらったことや、友だちや教員から「すごい」「おもしろい」といった言葉や拍手等の反応を受けることで達成感が得られるようになった。



大型テレビで絵本を見ている様子



大型テレビと iPad の画面をつないで魚を描いている様子




自分たちの描いた魚が登場する絵本を観る様子

・子どもの学習理解の姿

学習情報の受容から、児童 AD のように Viscuit の使い方や絵本を見ることで見通しをもち意欲的な発言が多くみられた。学習内容の理解と発信から、友だちの作った作品に対しての発言が多くあり、友だちの活動に注目してみんなで楽しみながら活動に取り組むことができていた。また、児童 AD のように友だちの作品について話している姿がみられ、この二人が友だちのいいところを見つけてクラスみんなを認め合いながら活動することができた。また、Viscuit で表現することで動きを考えながら表現して複数の絵を描くことができた。発語のない児童 E は立ち上がったたり、身を大きく乗り出したりして見ていることから、興味関心をもって活動に取り組んでいたといえる。また、発語のない児童 F も自分の絵を友だちに見てもらって拍手をしてもらって自分の作品が認められている達成感を味わう様子がみられた。

このことより、Viscuit で自分の絵が動くことによる興味関心の高まりや描いた絵が絵本に使われることが児童にとって意欲的に活動するための手立てとなった。また、友だちの動いている絵を大型テレビで映すことで興味を引き、友だちの作品を認め合いながら活動できた実践となった。

事例⑦

	小学部 1組(1・2年)(6人)教科・領域(生活単元学習) 単元(題材)名 しろくまにパンツをつくって、プレゼントしよう 授業者(北林孝子・三浦晶子・菊池麻里)
指導計画(全3時間) 第1次 絵本「しろくまのパンツ」を見て、パンツを作り、しろくまに貼ってプレゼントする。(2時間) 第2次 しろくまのパンツを画面上でプレゼントする。(1時間)(本時)	
授業目標	しろくまにパンツを作り、見通しをもって、自分からプレゼントをすることができる。
ねらい (3観点)	・話の内容がわかり、作ったパンツをプレゼントする活動がわかる。(知識及び技能) ・作ったパンツの中から選んで、プレゼントする。(思考力・判断力・表現力等) ・作ったパンツをプレゼントし、できた達成感を味わう。(学びに向かう力・人間性等)
内容	絵本「しろくまのパンツ」を見て、色画用紙でパンツを作ってプレゼントすることを知る。色画用紙の色を選んだりシールを貼ったりして、パンツを作りしろくまに貼る。(第1次)(2時間でパンツを2枚作る) 第1次で作ったパンツの画像を取り込み、PowerPointで自分の作った2枚のパンツをタッチで選択して、しろくまにプレゼントをする様子をみんなに見てもらう。しろくまにプレゼントしたパンツを見て、振り返る。(第2次)
実態にあわせた使い方	集中を続けることが難しい児童に対して、電子黒板で絵本や活動の手順を見せることで興味関心をもって注目を続けられると考えた。また、友だちが活動しているほうへ注目を続けることが難しいことも解消できると考えた。自分の思いを表現することが難しいので、2つの選択肢をタッチして選ぶという簡単な操作で、みんなに見てもらいながら表現できたことの達成感を味わいながら活動できるようにした。

●ICT 機器・アプリケーションの活用について

6項目	身につけさせたい力・期待する姿	方法	具体的な活用方法	活用するICT 機器・アプリケーション
表現	簡単な操作で、自分の好きなものを表現することができる。	操作する (タッチ・印)	PowerPoint のリンク機能で自分の作ったパンツをタッチすると、しろくまがパンツをはくスライドに移動するようにしておく。	電子黒板・PC PowerPoint
主体的に学習に取り組む態度	話の内容がわかり、活動の見通しがもてる。	見通しをもつ	絵本や今回の活動の手順を見せる。	電子黒板・PC PowerPoint
主体的に学習に取り組む態度	活動の手順がわかりやすいので、自分から前に出て発表することができる。	操作する (タッチ・印)	PowerPoint のリンク機能で自分の作ったパンツをタッチすると、しろくまがパンツをはくスライドに移動するようにしておく。	電子黒板・PC PowerPoint

●ねらいと手立て(★は活用効果をねらった手立て) 本時について

導入	説明	活動	ふりかえり
★興味や関心をもてるように、電子黒板の画面で絵本を見る。	★見通しがもてるように、絵本に続いて、PowerPoint を使って、パンツを作ってプレゼントする様子を見せる。	★簡単な操作で表現できるよう、作った2つのパンツから1つをタッチで選択して、プレゼントをすることができるようにする。	★どんなパンツができたか、自分やみんなのものを見てふりかえりができるように、プレゼントしたパンツをみんなで見える。

●ルーブリック評価

学習情報の受容	Ⅳ 学習活動や既習経験等をつなげて学習内容について考えようとしている。	Ⅲ 学習テーマを把握しており、学習内容について考えようとしている。	Ⅱ 学習テーマ・内容に対して興味や反応を示している。	I 学習内容に関わって、断片的・連想的に興味や反応を示している
学習前(いろいろバス)			CE 絵本を見て、話を聞いていた。	ABDF 所々絵本を見たり聞いたりしていた。

学習後 DF 欠席		E 絵本をよく見て「ええー」「わかった！ちょうちょうさん！」「しろくまさんのパンツじゃないの？」等と発言があった。	C 絵本をじっと見て、話を聞いていた。	AB 所々絵本を見たり聞いたりしていた。
-----------------	--	---	---------------------	----------------------

学習内容の理解と発信	Ⅳ 学習活動について、既習経験の複合的な視点で理解・活動している。	Ⅲ 学習活動について、学習で得た知識をもとに考えたり、活動につなげたりしている。	Ⅱ 一連の学習内容(活動)について見通しをもっており、教員とともに学習内容に取り組んでいる。	I 学習内容について断片的な認識にもとづいた表現(活動)がみられる。
学習前(いろいろバス)			CDE 好きな色のバスに自分の顔写真と好きなもののシールを貼り、飾りつけができた。	ABF 好きな色のバスを教員と話しをする中で選び、自分の顔写真やシールを貼った。
学習後 DF 欠席		C 自分から前に出て、手を伸ばしてタッチして選択した。動かせると、もう一度やってみよう	A 教員と一緒に前に出て、自分から手を伸ばして、教員と一緒にタッチする。教員の動作を見て真似て、手を動かそうとした。	
		E 自分から前に出て、選ぶものをよく見て迷いながらタッチした。動かせた時に笑顔になり、踊って喜ぶ姿がみられた。友だちができた時にも「やったー」と発言した。	B 呼ばれると自分から前に出た。教員と一緒に触ってみた。画面をよく見て教員と一緒にタッチして選択したり動かしたりした。	

●3観点の資質能力の育成に関わる ICT 機器の活用効果

大きな画面で絵本を見せることで、話の内容に注目し内容について話す様子がみられた。(知識・技能)
タッチで自分の思いを伝えられるという活動内容がわかったので、2枚のパンツどちらがいいか悩みながらプレゼントする姿がみられた。(思考・判断・表現)
簡単な操作で発表できたことやみんなの前で発表できたことで、子どもたちが意欲的に活動する姿がみられた。(主体的に学習に取り組む態度)

●改善点

電子黒板を用いる経験が少ないため、簡単なタッチ動作で取り組む内容にしたが、今後は少しずつ内容を進め変えていってもいいのではないかと感じている。

●単元(題材)を振り返って

1・2時間目は、絵本を見る方法を紙芝居の形態で行い、3時間目は、電子黒板を用いたところ、紙芝居の形であっても、お話をしている様子があったが、電子黒板では大きい画面で見やすさもあり、よりお話に注目して見ている姿があった。また、パンツを作って、しろくまにプレゼントする方法では、色画用紙で作り、しろくまのイラストに貼ることでプレゼントすることを2回繰り返し、3回目は PowerPoint で前回までに作った2つのパンツの画像を取り込んで、タッチで選択するとしろくまにプレゼントできるようにした。
色画用紙のパンツをプレゼントする時は、一人ずつ順番に前に出て、しろくまの適切な場所に履くように貼ることができた。しろくまにプレゼントするということをそれぞれが理解して、プレゼントすることができたと感じた。PowerPoint でプレゼントした時は、教員の見本を見てから、自分から前に出て画面を触ろうと興味をもっているような様子や自分からタッチする姿がみられた。作ったパンツの画像にタッチすると動き、しろくまがはく場所に止まると「うわあ！」「やったー」という声が聞こえたり、プレゼントできると嬉しそうな表情を見せたりする姿がみられた。3時間という授業の中で、紙媒体で楽しむ方法のほかに、ICT 機器を用いることで、また違う新しい方法でしろくまにパンツをプレゼントすることに楽しく取り組むことができた。
子どもにとって、同じような内容であっても、様々な方法で楽しく活動するということを今後も大切に、子どもが内容を理解したり、見通しをもって動き出しやすくなったりするように、授業の内容や道具、方法等を考えて、模索しながら挑戦してきたいと感じた。

・授業における子どもの「学びにくさ」

活動に注目することが難しい児童が多い。そのため、自分が発表をしても友だちからの注目を受けにくいことがある。また、自分の思いを伝える経験が少なく、自分の思いを表現することが難しい。

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【大きな画面で映す】

絵本や活動の流れを大きな画面で見せ、注目する場所をわかりやすくして、活動の見通しをもたせられることができた。

【簡単な操作】

PowerPoint のリンク機能を使って2つの選択肢から好きなパンツの画像をタッチすると、選択したパンツと何もはいてい

ないしろくまが左右に映ったスライドに代わる。さらに、アニメーションの機能を使って、画面をタッチするとパンツが動き、しろくまにプレゼントする動きををつけておくことで、児童の注目を集めることができた。これにより、好きなパンツをタッチすることで自分の選んだパンツをしろくまがはくという活動内容がわかり、画像が動くことで友だちの活動中も興味をもって見続けることができた。



大型テレビで絵本を見ている様子



2つの選択肢から好きなものを選んでる様子




パンツをはかせることができ
喜んでいる様子

・子どもの学習理解の姿

学習内容の理解と発信の姿では、児童 AB は友だちの活動を見る中で見通しをもち、真似をしたりよく見てからタッチをしたり自分から活動しようとする姿がみられた。児童 C は簡単な操作で表現ができたことで、嬉しかったようで何度もやってみようという様子がみられた。児童 E は迷いながらも選んでいた様子から、タッチをするとしろくまが選んだほうのパンツをはくことを理解していた。また、友だちの活動にも興味をもったり、喜んだりしてみんなで楽しむ雰囲気を作り出していた。

このことから、電子黒板で友だちが活動する様子を見て見通しをもち、早くやってみたいという興味関心を育てることができた。さらに、PowerPoint のリンク機能を使ってタッチで簡単に表現できることが、自分の思いを伝えようとする姿を引き出した。また、友だちのことを意識しようとする気持ちをもたせることができた。

事例⑧

	小学部 2組グループ(2・3・5年)(6人)教科(図画工作) 単元(題材)名 風船を飾ろう ～お花紙の色や飾る場所を考えて～ 授業者(下地栄津子・三浦晶子・松田彩・村上妃登美) 指導計画 (全3時間) 第1次 お花紙を丸めて風船づくりを行う。(3時間)
授業目標	丸めたお花紙の色を見て好きな場所に飾り作品を作ることができる。 自分や友だちの活動する姿や作品を見ることができる。
ねらい (3観点)	・台紙の剥離紙のどこを剥がせば良いのか,指のどこを使って剥がすのかがわかる。また,どのようにお花紙を手で丸めるのかがわかる。(知識及び技能) ・色々な色の丸めたお花紙を自分なりに考えた場所に貼って作品を作る。(思考力・判断力・表現力等) ・見本をもとに興味をもち,自分なりに作品づくりを行おうとする。(学びに向かう力・人間性等)
内容	丸めたお花紙を風船に見立てた丸い台紙に貼り作品を作る。自分の作品に紐と自分の写真を貼った作品を鑑賞する。自分や友だちの活動の様子を見る。
児童の実態と ICT 機器の活用	注目することが難しい児童が多いが、大型テレビで一つ一つの活動のアップの動画を見ることで活動のやり方がわかり興味をもち自分から作品づくりに取り組めるようにする。

●ICT 機器・アプリケーションの活用について

6 項目	身につけさせたい力・期待する姿	方法	具体的な活用方法	活用する ICT 機器・アプリケーション
知識	作成の手順や注意するポイントがわかる。	手本・手順の表示	手元を拡大した動画を通して、活動の様子を見る。	iPad,大型テレビ
思考力	作品全体の色彩や風合いに気づく。	手本・手順の提示	作品が完成していく様子を見る。	iPad,大型テレビ
主体的に学習に取り組む態度	自分の姿を客観的に見ることで、活動を振り返ったり達成感を味わったりし,次の活動への意欲へとつなげる。	活動のふりかえり	自分や友だちが作品づくりをしている動画を撮影し,ふりかえりの時間にその様子を見る。	iPad,大型テレビ

●ねらいと手立て(★は活用効果をねらった手立て)

導入	説明	活動	ふりかえり
・作品づくりに興味をもてるように,完成した作品を提示する。	★作品づくりへの関心や活動の見通しをもち,自分から作品づくりに取り組めるように,作品づくりの手順一つ一つのアップの動画を提示する。	・活動に見通しがもてるよう,紙の手順表を提示する。	★自分や友だちの活動の様子の動画を見てふりかえりを行うとともに,次の活動への意欲へとつなげる。

●ルーブリック評価

学習情報の受容	Ⅳ:学習活動や既習経験等をつなげて学習内容について考えようとしている。	Ⅲ:学習テーマを把握しており,学習内容について考えようとしている。	Ⅱ:学習テーマ・内容に対して興味や反応を示している。	Ⅰ:学習内容に関わって,断片的・連想的に興味や反応を示している
学習前			E 教員が前で実際に作品づくりをしている活動の手本を注目して見る姿があった。	ABCD F 教員が前で実際に作品づくりをしている活動の手本を促しに応じて見て時々注目しながら見ていた。
学習後		A <u>一連の流れや一つ一つの活動の動画を注目して見ていた。</u> E <u>自分の活動の様子を「作ってるね」と言いながら見たり,友だちの名前を言ったり友だちの活動の様子を見たりしていた。</u>	BCD <u>一つ一つの活動の動画を促しに応じて注目して見ていた。</u>	F 活動の動画を教員の言葉かけに応じて時々見ていた。

学習内容の理解と発信	Ⅳ:学習活動について,既習経験の複合的な視点で理解・活動している。	Ⅲ:学習活動について,学習で得た知識をもとに考えたり,活動につなげたりしている。	Ⅱ:一連の学習内容(活動)について見通しをもっており,教員とともに学習内容に取り組んでいる。	Ⅰ:学習内容について断片的な認識にもとづいた表現(活動)がみられる。
学習前			DE 手本を見ることと繰り返し行うことで活動のやり方がわかり,誘いかけに応じて自分で活動を行った。	ABCF 手本を見ることと同時に繰り返し活動を行うことで見通しをもち教員の促しに応じて活動に取り組んだ。
学習後		D お花紙を両手で丸める姿がみられた。剥離紙を自分で剥がすことができた。お花紙を両手で台紙の上に置き, <u>空いている場所を探しながら飾ることができた。</u> E お花紙を両手で小さくなるまで丸める姿がみられた。剥離紙を自分で剥がすことができた。 <u>台紙の上に1つずつお花紙をいっぱいになるまで乗せて飾ることができた。</u>	ABC 教員に誘いかけられると応じ自分から活動した。 A 両手でお花紙をつぶして丸める姿がみられた。剥離紙は <u>自分で次々と剥がすことができた。</u> また, <u>丸めたお花紙を台紙いっぱい貼って飾ることができた。</u> B <u>動画の手本を同じように,手のひらでお花紙を丸める姿がみられた。</u> C お花紙を両手でつぶして丸める姿がみられた。 <u>剥離紙は自分で剥がすことができた。お花紙を1つずつ台紙の上に置いて飾ることができた。</u> F 両手でお花紙を小さくなるまで丸める姿がみられた。剥離紙は自分で剥がすことができた。台紙の上にお花紙を1つずつ置いて飾りつけをした。	

●ICT 機器を活用した3観点の資質能力の育成

活動一つ一つの手元を拡大した動画を見ることで,子どもたちが,どのように活動すれば良いかがわかり,自分から台紙の剥離紙を指でつまみ剥がす姿がみられた。また,動画の手本を真似て,両手の平でお花紙を丸める姿もみられた。全員が両手を使いお花紙を丸めていた。(知識・技能)
動画を見て活動のやり方がわかり見通しや関心をもって作品づくりに取り組むことで,色々な色の丸めたお花紙を自分なりに考えた場所に貼って作品を作る姿がみられた。(思考・判断・表現)
自分の活動を客観的に見ることで振り返り,次もやってみたいという期待感をもたせて活動に取り組むことができた。(主体的に学習に取り組む態度)

●改善点

動画を1台のテレビで一斉に見たため,注目し続けて見るのが難しい児童がいた。映像や動画では,教員の「〇〇します」という手順を伝える声を入れて刺激をなくそうと思ったが,逆に興味が続かず注目も途切れてしまったと考える。今後は,児童一人一人の実態に合わせながら離れたテレビでは注目が続かない場合は,近くで動画を見ることもできるよう個人用の iPad も準備し活用していきたい。

●単元(題材)を振り返って

これまでの図工では,活動の見本を示す場合は,児童の目の前で実際にやってみせる方法を取っていた。この方法は意欲を掻き立てるにはとても有効である反面,手元の様子がなかなか見えにくいこと,作品を実際に作り進めていくためやり直しがしにくいことが難点であり,毎回子どもたちは繰り返し活動をしていく中でやり方を理解し活動に取り組んでいた。今回は,できあがりの実際の作品を見ることで興味がもてるようにし,その後の手本は,手元を拡大した動画で示すことにした。画面に注目しにくい様子がみられる時は,動画を繰り返し再生し,注目を促すようにした。お花紙を丸める活動では,動画の手本と同じように両手の平を使い丸める姿がみられた。また,台紙の剥離紙はどの児童も指先でつまんで剥がすことができていた。この様子からもわかるように,児童自身がこれまでの経験とアップの動画を見ることでやり方がわかり自分から活動に取り組むことができたと考える。
また,見通しの部分では,テレビに手順を映すのではなく,黒板に紙のカードを貼って示すことで活動の順序がわかりやすくなり見通しがよりもちやすくなったと思われる。ふりかえりの活動場面では,作品を見た後に,活動の様子の動画を見た。作品を見ることは,一人一人満足そうな表情がみられた。活動の様子の動画は,自分の時は注目してよく見ている姿があったが,友だちの作品を見る時には関心がない児童が多かったが,この活動を繰り返していく中で,自分以外の作品や活動の様子についても少しずつ関心をもち意識していけるようになっていくことを期待したい。今後は,目の前で行うデモンストレーションと併用して手元を拡大した動画を,児童の実態に合わせて一人一人の近くで見ることができるよう iPad を準備することで,よりわかりやすくなるとともに,意欲的に自分から活動に取り組む姿が期待できるのではないかと考える。

・授業における子どもの「学びにくさ」

手本を見ることや、活動への注目が難しいので、手順の理解も教員の支援がある中で活動する姿がある。また、ふりかえりでは自分の作品が紹介されている時は注目できるが、友だちの作品を見る時には注目できていない状況がある。

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【注目しやすさ・手順のわかりやすさ】

大型テレビを使うことで、注目することが難しい児童が見るべき場所がわかりやすくなった。注目度が上がり、手本の動画を見続けることや手元を拡大した動画を映すことで、活動に必要な情報だけ見せることができ、手順を理解して活動する様子があった。

【映像で活動を振り返る】

教員が活動中の児童の姿を撮影して、ふりかえり時に見るようにした。客観的に自分の姿を見ることで今日何を頑張ったかを振り返り、次回への期待感をもたせることができた。



手順がわかり自分から作品を作ろうとする姿



動画の見本と同じように
お花紙を両手で丸める様子



児童の作品


・子どもの学習理解の姿

学習情報の受容の姿から、手本や手順を伝える時に教員が前に立って実際に見せるよりも、事前に撮影した映像のほうが注目しやすい様子がみられる。まだまだ、教員の促しがないと見ることは難しい状況である。児童 E のように授業内容に関する発言があり、内容理解に繋がった様子が確認できた。

学習内容の理解と発信では、児童 ABC のように教員の誘いかけから、自分から進んで活動を行う姿がみられた。また、剥離紙をはがしたり、丸めたり、台紙の上に置いたりと活動内容をよくわかって活動している様子がみられる。児童 DE については、活動の内容理解をしたうえで空いている場所をなくそうとしたり、紙いっぱい飾ったりと自分の思いを表現している様子がみられる。

これらのことから、手本や手順を大型テレビで見せることが、内容理解や見通しをもたせることに効果があったといえる。見通しをもって内容理解をしていたからこそ自分から活動しようという意欲が育ち、自分なりに表現しようとする姿を引き出すことができた。

事例⑨

	小学部3組(5・6年)(6人)教科・領域(生活単元学習)		
	単元(題材)名 トウモロコシの成長を発表しよう		
	授業者 (辻義典, 松田彩)		
	指導計画 (全 2 時間)		
	第 1 次 発表会の準備をする。 (1時間)		
第 2 次 発表会とポップコーンパーティをする。 (1時間)			
授業目標	トウモロコシの成長を発表することができる。		
ねらい (3観点)	・発表や写真をもとにトウモロコシの成長に気づくことができる。(知識及び技能) ・自分で撮影した写真を使って発表することができる。(思考力・判断力・表現力等) ・友だちと一緒にトウモロコシを育ててきた過程を振り返ることができる。(学びに向かう力・人間性等)		
内容	トウモロコシの水やりの際に撮影した写真の中から、発表したい写真を選んで、がんばったことや気づいたことを文字や気持ちを表す絵文字等を使ってスライドを作成する。発表会では、大型テレビを使って 2 組の児童にまとめたスライドをもとに発表する。その後、作ったトウモロコシから作ったポップコーンをふるまう。		
児童の実態と ICT 機器の 活用	毎日、日直の活動として水やり後に写真を撮る活動を行った。初めて iPad のカメラを使う児童や撮影の手順がわかる児童等、様子は様々だった。発語のない児童や、発語はあるが単語や二語文で気持ちを伝える様子がある。みんなの前で自信をもって発表できるように PowerPoint を使って事前にまとめておく。		

●ICT 機器・アプリケーションの活用について

6 項目	身につけさせたい力・期待する姿	方法	具体的な活用方法	活用する ICT 機器・アプリケーション
思考	トウモロコシの成長に気づくことができる。	比較	種まきからトウモロコシになるまでの写真をスライドショーで振り返る。	大型テレビ PowerPoint
表現力	写真を見て、活動を思い返して、自分ががんばったことや思ったことを文字や気持ちを表すイラストを使って表現できる。	まとめる	撮影した写真の中から1枚選び、発表したい内容をスライドにまとめる。	iPad, 大型テレビ, PowerPoint
主体的に取り組む姿	感想や拍手を受けて、喜びを感じ、次の活動への意欲をもつことができる。	表現	他クラスの児童に発表する。	iPad, 大型テレビ PowerPoint

●ねらいと手立て(★は活用効果をねらった手立て)

導入	説明	活動	ふりかえり
・収穫したトウモロコシを見せることで、今回の活動への興味関心を引き出す。	★撮影した写真をスライドショーで見ること で、発表する写真を選ぶ。(第1次) ★大型テレビで、活動の手順を確認する。(第2次)	★発表時には意欲を高めたり、順番を意識したりするために発表者の顔を画面に提示し紹介する。 ★発表しやすいように自分が選んだ写真に、感想を書いたり、気持ちを表すイラストを入れたりする。 ★発語のない児童には、イラストや言葉を指さしして発表できるようにする。	★発表会の感想を話したり、気持ちを表すイラストを選んだりして振り返る。

●ルーブリック評価

学 習 情 報 の 受 容	Ⅳ:学習活動や既習経験等をつなげて学習内容について考えようとしている。	Ⅲ:学習テーマを把握しており、学習内容について考えようとしている。	Ⅱ:学習テーマ・内容に対して興味や反応を示している。	Ⅰ:学習内容に関わって、断片的・連想的に興味や反応を示している
学習前		ACD 電子レンジを使う様子をよく見て、どこのボタンを押すか見ていた。		F 教員の言葉かけに応じて視線を向け、電子レンジを使う様子を見ていた。 BE 教員が電子レンジを使う様子を時々見ていた。

学習後		AD 自分の発表で使う写真を見ている時に、自分で撮影した写真や自分が水やりをしている写真を見て「どの写真にしようかな」と悩む姿があった。	BC 大型テレビを見て、教員のスライドの作り方を見ていた。	EF 教員の言葉かけに応じて大型テレビを見て、スライドの作り方の様子を見ていた。
-----	--	--	-------------------------------	--

学 習 内 容 の 理 解 と 発 信	Ⅳ:学習活動について、既習経験の複合的な視点で理解・活動している。	Ⅲ:学習活動について、学習で得た知識をもとに考えたり、活動につなげたりしている。	Ⅱ:一連の学習内容(活動)について見通しをもっており、教員とともに学習内容に取り組んでいる。	Ⅰ:学習内容について断片的な認識にもとづいた表現(活動)がみられる。
学習前		AD 教員の説明から電子レンジのボタンを自分で押して温めることができた。食べた後に笑顔のマークを選んだ後に「おいしかった」と伝えていた。 BC 友だちの活動を繰り返し見る中で、教員の指示でボタンを押していた。おいしかったことを表す顔のマークを選び、教員に笑顔を向けていた。	EF 教員と一緒に電子レンジのボタンを押した。トウモロコシを食べた後、3つの顔マークからおいしい顔やおいしくない顔を選んで指さして発表をした。	
学習後		AB スライドを作る時には、自分が水やりをしている写真を選んで、「 <u>水やりをがんばった</u> 」や、「 <u>トウモロコシが大きくなった</u> 」ことをまとめていた。また、自分でまとめた文字を見て発表できた。 D スライドを作る時には、 <u>教員の「どんな気持ちで水やりしていた」の問いかけに「大きくなってほしい」と自分の気持ちをまとめて、他クラスの前でも同じように発表することができた。</u>	CEF スライドを作る時に、3つの絵の中から、がんばったカードを選んでいた。発表の際、教員の誘いかけに応じて、大型テレビに映る「がんばった」の絵を指さしすることができた。	

●ICT 機器を活用した3観点の資質能力の育成

トウモロコシの成長を記録する際には、成長の様子がわかりやすいように教員の促しに応じてトウモロコシ全体の写真撮影をすることができた。また、発表のテンプレートを決めることで、活動内容がわかりやすくなった。(知識・技能)
発表する内容を考える時には、児童 ABD は撮影した写真を見ながらがんばったことや水やりの時の気持ちを思い出しながら話す姿がみられた。また、発語のない児童 CEF は iPad に撮りためたトウモロコシの成長の写真を使って、水やりしたり収穫したりした様子や、その際の気持ちを表すイラストを使い画面を見たり、指さしたり、教員と話しながら他クラスの児童に発表することができた。(思考・判断・表現)
大型テレビのスライドを見ながら友だちの発表を聞くことで自分たちが育ててきたトウモロコシの成長を振り返ることができた。また、他クラスの児童の前で発表したことで、普段早く活動を終わらせたい様子が見られる児童 A が司会や発表をがんばる姿がみられた。(主体的に学習に取り組む態度)

●改善点

発表が写真のスライドであったことでゆっくり画面を見ることができた反面、画面が静止しているので興味関心が続かず見続けることが難しい児童がいた。より多くの児童が興味関心をもつことができるようにするためには、写真のスライドに加えて、動画や電子黒板を使って画面をタッチする等の動きを取り入れると効果があると考える。また、児童 AD は iPad で写真を撮る時には全体を撮るだけでなく自分から花や実をアップに撮る姿がみられたので、児童 BCEF にも花や実をアップに撮る練習をするとより成長に気づくことができて良かったと考える。

●単元(題材)を振り返って

トウモロコシの成長を記録に残す方法として、iPad を活用したことは、3組の児童の実態に合わせた使い方ができた。成長記録を絵や文章、言葉でまとめることが難しい児童にとって iPad で写真を撮り成長の過程を理解するために有効だったと考える。また、発表を聞いている他クラスの児童にとっても誰が水やりをしていたか、トウモロコシを収穫したかが見てわかりやすかったと考える。また、複数の児童から「がんばったね」という言葉をもらったことで、自分たちが育ててきたトウモロコシの成長を振り返ったとともに、活動の達成感や満足感を味わうことができたと考え。今回、ICT 機器の活用が、まとめ方や発表の仕方を簡単にすることにつながり、児童にとって有効な手立てになったと感じる。これからも様々な使い方を試すことで、効果的な使い方を模索していきたい。

・授業における子どもの「学びにくさ」

発語のない児童や、発語はあるが単語や二語文で気持ちを伝えて教員とコミュニケーションをとる様子はあるが、友だちに対して発表して自分の思いを伝える機会が少ない。

・学びにくさの解消につながる ICT 機器の活用について

【表現の難しさ】

発語のない児童が普段、自分の思いを教員に伝える様子はみられるが、みんなの前で伝えられる機会が少ない。そのため、自分で撮った写真や、自分が写っている写真を選んでその写真を見ながら自分の気持ちを思い起こして発表できることに繋がった。



自分の気持ちを表すイラストを選び発表する様子



事前にまとめた文章を見て発表する様子

・子どもの学習理解の姿

学習理解と発信の姿では、児童 ABD のように思ったことを自分で PowerPoint を使って文章にまとめておくことで、まとめた文章を見ながら発表することができた。自分でまとめた文字を読むという発表方法だったので、発表することの見通しをもって自分から発表しようとする姿がみられた。児童 EF は発語がないが、気持ちを表す3つの絵から自分の気持ちを表すイラストを選ぶことで他クラスの友だちの前でも発表することができた。

写真をもとに発表内容をまとめると、何を話せばいいかがよくわかるようになった。それにより、みんなの前でも安心して発表できる環境づくりにつながり、自分から発表しようとする姿を引き出すことができていた。

2. 事例分析からみえてきたこと

小学部の児童は、これまでの生活経験が少ないことや見通しのもちにくさ、興味関心の狭さ、必要な場面での注目の難しさ、初めての活動に対して不安感がある中で学習活動に取り組んでいる。これらのことから小学部の実践では、注目・表現の難しさ、友だちへの関心の薄さ、見通しのもちにくさの解消に対して ICT 機器が使われている事例が多い。

その中でもほとんどの実践で、大型テレビや電子黒板等で学習内容の重要視するためのポイントを見せることが多かった。

効果としては、

- ・注目する場所がわかりやすく、興味関心をもちやすくなる。(主体的に学習に取り組む態度)
- ・活動の内容や流れを見て、見通しをもちやすくなる。(主体的に学習に取り組む態度)
- ・自分の考えと比較しながら、学習課題に迫ることができる。(主体的に学習に取り組む態度)
- ・友だちの活動を繰り返し見ることで、一連の流れがわかる。(知識・技能)
- ・活動の細部に気づき、知識や技能の習得に結びつけることができる。(知識・技能)

といったものが効果として挙げられており、学びにくさの解消のために役立っていた。

必要な場面での注目の難しさが、学習内容の理解を困難にしている要因の1つとして小学部では多く取り上げられていた。画面を見ているだけのようにも思えるが、子どもたちは多くの情報を得て学習理解のための材料を得ることができている。そして、注目できることで知識・技能の習得や見通しをもつことに繋がり、意欲的に活動に参加するための手立てとなっている。これらのことから、大型テレビや電子黒板等を使って注目できたことが学習理解に繋がったといえる。

表現の難しさを解消するために、電子黒板や iPad で PowerPoint や Keynote を使うことが多かった。特に、簡単な操作(タッチや文字入力、印をつける等)で意思表示や思いをまとめることができるツールとして使われていた。

効果としては、

- ・自分の思いを簡単な操作で表現することができる。(思考・判断・表現)
- ・自分の思いを伝える時に、言葉や身体を使って表現することができる。(思考・判断・表現)
- ・友だちの発表を聞いて、友だちに興味をもつきっかけになる。(主体的に学習に取り組む態度)
- ・友だちの考えていることを知り、共感や比較ができる。(主体的に学習に取り組む態度)
- ・簡単な操作なので、発表やまとめている姿を見て自分もやってみたいという気持ちをもたせる。(主体的に学習に取り組む態度)
- ・事前に発表内容をまとめることで、自分から前に出て安心して発表できる環境づくりができる。(主体的に学習に取り組む態度)

表現の難しさを解消するために、タッチやドラッグ等の表現方法で自分の思いを伝えられるような ICT 機器の使い方をして

いる。そのため、ほとんどの実践で「自分もやってみたい!」という意欲を育てることが、主体的に学習に取り組もうとする姿を引き出そうとしている。タッチや言葉、文字入力等児童の実態に合わせて機器を活用することが、児童の主体性を引き出し表現力を高めるための手立てとなっていた。

小学部の子どもたちは、未経験なことが多く、これから様々な知識や技能を身につけていく中で、活動に興味関心をもたせながら、見通しをもたせることを大切にしていた。見通しがもてたことで内容理解に繋がり、知識・技能を身につけたり、思考力・判断力・表現力を高めたり、意欲的に活動しようとする姿を引き出すことができた。小学部段階においての学びにくさを ICT 機器を使って解消することができ、学習理解が深まったといえる。

最後に ICT 機器以外を使う時にもいえることだが、必要な情報を精査して教材を提示することがとても重要である。また、説明せずに学習内容が理解できる視覚的な提示ができると自分から進んで活動に向かう力が育っていく。さらに学習理解を深めていくために、活動の流れや手順の提示等は紙媒体を併用して、ICT 機器の利点とアナログの利点を教員が理解することで、子どもたちが主体的に活動できる手立てとして日々考えていかないとはいけない。