

# 狭山市立柏原小学校 ICT 授業実践例

## 1 ジャンル

小学校6年生

国語

B1 個に応じた学習

教員と児童生徒

## 2 概要

国語の『「鳥獣戯画」を読む』において、絵と文章を結びつけることをデジタル教科書を用いて行った。

## 単元(題材)名

「鳥獣戯画」を読む

## 単元(題材)目標

筆者のものの見方や表現の工夫をとらえ、それをいかして日本の文化について発信しよう

## 活用したICT機器、アプリケーション等

教師用PC、児童用PC、スカイメニュー、デジタル教科書(国語)

## 本時のめあて

絵と文章を照らし合わせながら、筆者の見方をとらえよう

## 写真・記録



P144~

鳥獣戯画は、平賀正行が、鳥獣の姿を面白く、滑稽に描き、世を笑わせた。この本は、その面白さ、滑稽さを、現代の子供たちに伝えるために、デジタル教科書で公開された。この本は、鳥獣の姿を面白く、滑稽に描き、世を笑わせた。この本は、その面白さ、滑稽さを、現代の子供たちに伝えるために、デジタル教科書で公開された。

※ー！安らげどー！

楽しく読みます！

## 本時の展開の概要

- ①めあてを知る
- ②音読し、絵と文章が結びつく箇所を探す
- ③共有する
- ④絵に対する評価をしている箇所を探す
- ⑤共有する
- ⑥まとめる

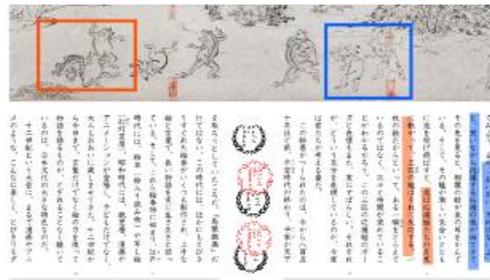
## ICT機器の活用でねらった効果

絵と文章を目で見える形でつなげることで、簡単にお互いの意見が分かるようにした。発表ノートに貼り付けて行ったことでグループワーク機能からコメントも打つことができた。

また、全ての工程が残るため、教科書で線を引き行うよりも、事後の評価がしやすいと考えた。

## 児童生徒の様子(成果や課題)

最初は戸惑ったが、慣れてくると楽しみながら行う姿が見られた。しかし、PCでの授業の後、全体で確認したところ、できている子とそうでない子の差がいつもよりも大きく、共有の仕方を工夫しなければならないと感じた。



鳥獣戯画は、平賀正行が、鳥獣の姿を面白く、滑稽に描き、世を笑わせた。この本は、その面白さ、滑稽さを、現代の子供たちに伝えるために、デジタル教科書で公開された。

狭山市立柏原小学校 名前: