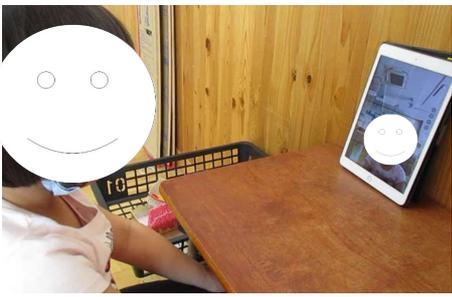


## ICT活用シート

<題材名> 話を聞いて、どちらか選ぼう		<作成者>
<教科> 国語	<学年、学習集団> 小学部1年	<使ったアプリ> Finger Board Pro
<授業計画（できるだけ具体的に）> <ul style="list-style-type: none"> <li>・国語、算数、自立活動の時間に行う。</li> <li>・2つの動物のイラストを見て、教師が言ったものを選ぶようにする。画面上に、2つのイラストを提示したときに、「〇〇はどっち」と教師が質問する。正しい方をタップして答えるようにする。</li> <li>・2つの動物のイラストを提示して、教師が質問した動物のイラストをドラッグして答えるようにする。ドラッグした場所で、タップすると正解かどうか分かるようにする。</li> <li>・動物ができるようになってきたら、身近なものにも取り組む。</li> </ul>		
<教材の写真や授業の様子の写真>		
		
・質問した動物を選ぶもの		・質問した身近な物を選ぶもの
<工夫した点> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タップやドラッグをして、正解や不正解のマークと音が出て遊び感覚で取り組める。</li> <li>・録音した声も入れることができるので、問題を自分で確認して取り組める。</li> <li>・慣れてきたらランダムに問題が入れ替わったり、時間制限を設けたりすることができ、取り組みの幅が広がるアプリで作成した。</li> </ul>		
<ICT機器を活用したことによって感じられたメリット> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレットに慣れている児童には、そこまで抵抗なく取り組むことができる。</li> <li>・自分で操作して、取り組むことができ、正解や間違いをその場で確認することができる。</li> <li>・一度終わっても、確認したいところをすぐに取り組める。</li> <li>・正答率が表示されるので、取り組みの結果をメモしておけば、変化を把握しやすい。</li> </ul>		
<課題、改善点> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2択を何回も取り組んでいると問題を覚えてしまうので、3択や4択と選択するものを徐々に増やしていくとよかった。</li> <li>・2つの選択肢を両方とも選べないと気が済まないことがあり、一度解いたものは次の問題に自動に行くようにするとよかった。</li> <li>・日本語の名前の理解が難しいところがあったので、問題をする前に名前を反復して覚える時間があったらよかったと思った。</li> </ul>		

## ICT活用シート

<題材名> 声に出して真似してみよう		<作成者>
<教科> 国語科	<学年、学習集団> 小学部2年	<使ったアプリケーション> ひらがなわかるもん！
<授業計画> <ul style="list-style-type: none"> <li>・絵本やカードで平仮名や単語（名称）を確認した後、教師が手本を示し、それを声に出して模倣する。</li> <li>・話し掛けられたことに対して返事をしたり、簡単な言葉で答えたりするときにも、教師が表現を確認した後、カメラに向かって発声する。</li> <li>→カメラ機能を使用し、自分の声を聞く。</li> <li>→教師の手本と比べ、口を動かしているかどうか確認する。</li> <li>・場面絵ややりとりを取り入れ、挨拶など馴染みのあるものから言葉で表現することに慣れる。</li> </ul>		
<教材や授業の様子の写真> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>平仮名をよく見て、意識するようになった。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>意欲的に声を出していた。</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px;">  <p>&lt;朝の会&gt;火曜日の「か」の文字を見て、名前カードの中の「か」を指さす。文字への意識が高まった。</p> </div>		
<工夫した点> <ul style="list-style-type: none"> <li>・『平仮名を読む』ことよりも、平仮名一文字が一音と対応していることや同じ文字が使われていることの確認など、平仮名そのものに注目できるようにし、発声を促した。</li> <li>・児童の発音しやすい「あ段」（やま、かさなど）だけでなく、好きなものや興味のあるもの（ねこ、おになど）のイラストを題材として取り入れた。そのことで、イラストと名称の文字をよく見ることができ、文字と音をむすびつけることができてきた。</li> <li>・一文字のイラスト単語から取り入れ、二文字に増やした。一文字単語は、文字の学習にも発音にも抵抗が少なかった。</li> </ul>		
<ICT機器を活用したことによって感じられたメリットや成果> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の姿とタブレット端末の両方に興味があったため、鏡よりもカメラ機能の方がよく口を動かさせていた。</li> <li>・コロナ禍であるため発音や口の動きの手本を面と向かってできない状態の中で、手本を録画し、さらに音を出せることで、文字と発音の学習を進めることができた。</li> <li>・発声や模倣に重点を置いていたが、タブレット端末を活用したことで、文字に注目するようになった。</li> </ul>		
<課題、改善点> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今回使用したアプリケーションが児童に適しているものであるか、取り組みながら見極める難しさを感じた。いろいろなアプリケーションがあるため、ひとつものに固執せず、もっといろいろ試せたらよかった。</li> <li>・声を出すことの必然性を高められるとよかった。場面絵を用いて挨拶をしたり、動物が出てきて鳴き声を真似したりするなど楽しく学習する工夫が必要だった。</li> </ul>		