

1. 学年・教科・単元名 1年 生活科 「すいすいさわやかきもちがいいね」

2. 実践者（所属） 中田 優夏（下平間小学校）

3. 使用する機器・メディアなど

入 力		ソフト, コンテンツ	出 力	
	教材提示装置	Web サイト ( )	<input type="radio"/>	50 インチ大型テレビ
<input type="radio"/>	コンピュータ			電子黒板
	デジタルカメラ	PC ソフト (Microsoft Word )		プロジェクタ
	SD カード		<input type="radio"/>	プリンタ
	デジタルビデオカメラ	DVD ソフト, 放送番組 ( )		
	DVD プレイヤー			
その他 ( )				

4. ICT 活用のねらい（資料「教育の情報化に関する手引」文部科学省 2009 年）

教師が活用する場面		児童が活用する場面	
	興味・関心を高めるため	<input type="radio"/>	情報を収集・選択するため
	課題を明確につかませるため	<input type="radio"/>	文章, 表や図にまとめるため
	わかりやすく説明したり, 児童の思考や理解を深めたりするため		わかりやすく発表したり表現したりするため
	知識の定着を図るため		知識の定着や技能の習熟を図るため

5. 学習活動の流れ

学習活動 (15分)	ICT 活用の留意点等
1. 「あきのたからものたいかい」にむけて, どんな遊びができるかを話し合う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• どんなあそびができるのか出てきた児童の意見を, ワードを使いどんどん入力していく。</li> <li>• 50 インチ大型テレビに提示されたワードの画面を黒板代わりに使う。修正, 付け足し, 移動など, 線引きを素早く行う。</li> <li>• 子どもたちが話し合っているものをタイムリーに表示していく。</li> </ul>

6. 実践のポイント

- 話し合った内容を保存し, 次の授業に生かす。必要に応じて印刷, プリント作りなどをする。