

第2学年 ICT活用教育実践事例

国語科

「ミリーのすてきなぼうし」

～ICT機器を活用した物語の内容を想像させる活動～

学習のねらい

- ・登場人物の特徴（心情・態度）を捉えながら、物語を理解し、楽しむことができるようにする。
- ・グループの中で意見を述べたり議論したりすることで、友達の見方・考え方に気付き、協力して活動することができるようにする。

学習の流れ（本時：1/6）

- ① 物語の聞き取り・感想発表（個人）
- ② 本時のねらいの確認（全体）
- ③ 挿絵の順番を考える。（個人・グループ）
- ④ 各グループによる発表（全体）
- ⑤ 物語の内容を確認（全体）
- ⑥ 自分の意見の内容を再確認する。（個人）
- ⑦ 本時の振り返り（全体）

① 物語の聞き取り・感想発表



～子どもたちの活動～

- ・教科書をとじて、教師による範読を聞いた。
- ・登場人物や場面のことを想像しながら聞いた。

ミリーは、いろんなことを考える女の子だと思いました。

② 本時のねらいの確認



～ねらい～

「ミリーのすてきなぼうし」の
お話のせかいをたのしもう！

③ 挿絵の順番を考える。



～子どもたちの活動～

- ・ 聞いた話の内容を思い返し、挿絵に合った場面の様子や人物の気持ちを一人で考えた。
- ・ 各グループでタブレットを使って、挿絵の順番を考えた。

この絵が一番前だと思うな。

わたしはこの絵の方が先だと思うよ。

④ 各グループによる発表



～子どもたちの活動～

- ・グループでまとめた意見を発表した。
- ・他のグループの意見と自分たちの意見を対比し、違う箇所を見付けた。そして、他のグループの意見について考えた。

グループごとにちがいが
あるね。

⑤ 物語の内容を確認



～子どもたちの活動～

- ・教科書を開き、挿絵の順番を確認した。
- ・物語の内容を確認し、再度、登場人物や場面のことを想像した。

思ったとおりの順番だった！

⑥ 自分の意見の内容を再確認する。



～子どもたちの活動～

- ・ 正解の順番を確認し、自分の意見と対比した。
- ・ 挿絵から登場人物の気持ちや場面の様子を再度考えた。

この挿絵のとき、ミリーの気持ちは、うれしかったんだろうな。

⑦ 本時の振り返り



～子どもたちの感想～

- ・挿絵から物語の内容を考えたことをこれからの学習に生かしたい。
- ・挿絵を見て、お話のことをもっと考えるようにしたい。

絵をならびかえると物語の様子がよく分かりました。

成果

- 個人で挿絵を並び替え、物語の内容を考えさせてから、ハイリントタイム（グループ）で話し合わせることにより、一人一人の想像力をかき立て、教え合いを促進させ、互いの学びを高めることにつながった。
- ICT機器と挿絵を合わせて活用したことで、グループ内の思考の共有がとてもスムーズにできた。

課題

- 今後、ICT機器の活用（授業で使うアプリ等）をより日常的にしていく必要があると感じた。子どもたちにとって大きな負担になったり、ICT機器を使うこと自体が目的となったりならないよう注意をしながら、子どもたちの学習が円滑になるよう進めていきたい。
- 挿絵カードの並び替えを各自の机上で行ったが、「タブレットの画面上で並び替えを行い、それを見せ合いながら意見の交換をしてもよかった」という意見もあり、次回はその手法を取り入れてやってみたい。