

同時進行型



長崎県長崎市立香焼小学校
中野孝之

実践テーマ

教材の拡大提示や動画を利用し、めあての共通理解と解決の手助けとする。

授業の進め方・ICTの活用の仕方

- 〈導入〉 既習内容をクイズ形式にして、電子黒板上に提示した。(興味・関心を高める。定着をはかる)
- 〈展開〉
 - ・教科書の絵を拡大提示し、いろいろな昆虫がどこを探せばいるのか昆虫を動かしながら説明させる。(めあての確認と理解を助ける)
 - ・昆虫の顔の写真を提示し、食べ物と口の関係を理解させる。(本時のめあての理解を助ける)
 - ・Webでデジタル教材の昆虫動画を見せる。
- 〈まとめ〉 教科書のさし絵を拡大して、いろいろな昆虫を移動しすみかの確認をする。(理解の定着をはかる)

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動	使用する教材 (デジタルコンテンツ等)
導入	・既習の内容がクイズになったものを電子黒板上で解き、学習を振り返る(PC教材①)。	●自作PC教材(三択クイズ)
展開	・前時に校庭で行った「虫探し」の時にわかったことや、モンシロチョウの成虫や幼虫がいた場所や食べ物について知っていることを発表し合う。 ・教科書の絵を使って、昆虫が住んでいそうな場所にいろいろな昆虫のシールを貼る(PC教材②)。 ・昆虫が住むところは、食べ物以外の要因もあることを考える(Web)。	●自作PC教材 ●教科書(大日本図書(株)) ●昆虫の画像(「素材工房2理科」((株)内田洋行)) ●Web NHKデジタル教材クリップ「小3A生物とその環境(1)動物の活動と植物の成長 ア昆虫の成長と体のつくり」
まとめ	・昆虫のすみかと植物の関係をまとめる(PC教材②)。	●自作PC教材(教科書の拡大)



昆虫の育ち方を三択形式のクイズを中心に振り返る



Webクリップで昆虫の生活している様子確かめる



学習したことをもとに、どの昆虫がどこにいるかをまとめる

児童の反応・効果

- ・電子黒板上でクイズを解くことで操作にも慣れ、問題にも興味を持ち、意欲的に取り組むことができた。
- ・教科書を電子黒板に写すことで、児童の視線が上がり、集中力が高まった。
- ・電子黒板上で昆虫を動かすことで、その昆虫がどこをすみかにしているのかをクラス全員で確認することができた。

活用のポイント

- ・事前に校庭で虫探しを行い、昆虫をよく観察させて本時に入ると、昆虫のすみかを説明させるときにより具体的になると考える。
- ・残しておきたいものは板書で、実際観察できるものは教室を出て、昆虫のつくりで注目させたいものはWebから取り込んだ動画をというように、それぞれの良さを使い分けると、より効果的である。