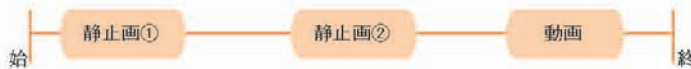


教師説明型

児童生徒実践型



香川県丸亀市立城北小学校
伊井啓子・大須賀洋子
氏家美智子・福崎典子・長尾勉

実践テーマ

絵本やカードを実物投影機で拡大提示し、児童全員がよく分かって活動できる。

授業の進め方・ICTの活用の仕方

〈導入〉 絵本を実物投影機で拡大提示し、細かい描写を説明する。

〈展開〉 ・カード遊びで、提示するカードを実物投影機で映す。
・DVDを流す。

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	1 いのくまさん (画家・猪熊弦一郎) について知ろう ○実物投影機を使い、絵本を拡大提示する (静止画①)。 ・自画像の絵の線描きの部分を丸で囲んだり、ペンでなぞったりして示す。 ・いのくまさんの好きなものはなんだろう。	●実物 (絵本「いのくまさん」 谷川俊太郎・猪熊弦一郎 (小学館))
展開	2 いのくまさんの絵で遊ぼう。 ○実物投影機でアートカードを提示し、カルタ取りをする (静止画②)。 ○児童に「かお」の絵をまねして、電子黒板のペンでなぞらせる。 ・「ねこ」や「とり」「いぬ」の絵が多いよ。 ・形の絵もあるよ。 3 いのくまさんの作成している様子をみよう ○DVDを見る (動画)。 ・日本以外で絵を描いているよ。 ・何度も描きなおしているよ。	●実物 (鑑賞教材「ミモカ・アートカード」) ●映像教材「guén 猪熊弦一郎」DVD
まとめ	4 いのくまさんの好きなものを発表しよう ・「ねこ」「とり」が好きだよ。	



実物投影機で絵本を拡大する



カード遊び(カルタ取り)は実物投影機で部分から全体へと見せる



DVD視聴

児童の反応・効果

- ・カード遊び (カルタ取り) は、大きく映写できたので、判別しやすかった。
- ・実物投影機で絵本の一部を写したので、教室にいる全員によく見えて、どこの部分の説明かがよく分かった。
- ・DVDの映像も大きな画面で見られるので、作品の特徴がよく分かった。

活用のポイント

- ・静止画像を使って、絵のどの部分を説明しているのかを視覚的に示すことができた。
- ・カード遊びでは、カルタの絵を部分から全体へと徐々に見せていったので、わくわくしながら集中して見る事ができた。