

●協働学習 ■児童生徒実践型

実践タイトル デジタル紙芝居でみんなで想像を広げよう

主に活用したICT機器・教材・コンテンツ等とそのねらい

電子黒板

・ビデオでペープサート劇をした映像を撮り、電子黒板に映しながら登場人物の行動を追うことで、気持ちを読み、協働で想像を広げることができる。

実物

・児童の思いを大切に好きな場面のペープサートを作成した。叙述から見付けた登場人物の様子を実際に児童が動かしていくことで、登場人物の行動をじっくり追うことができる。

参考にしてほしいポイント

- ・ペープサートを作成し、叙述を根拠に登場人物の行動を追うことを大切にされた。しかし、学習計画の段階で3年生に音読発表をしたいという児童の思いがあったので、ペープサートと音読を同時にしながらの発表は難しいと考えていた。そこでペープサートをデジタル紙芝居としてまとめて、スイミーの行動や場面の様子を追いながら、音読に生かしていくことにした。電子黒板で場面の様子を表すデジタル動画を見ながら、音読をどう工夫したらよいかをクラスみんなで考えていくことができた。3年生への発表の際には、生で音読をし、後ろにデジタル紙芝居を映しながら発表をした。そのため児童は音読に集中することができた。
- ・電子黒板があれば、書き込みしながら、協働して思考も可能だが、モニターがあれば十分思考できる。
- ・本実践のようにデジタル紙芝居を動画にまとめて流すと、児童の音読の速さと合うように時間を調整する必要がある。

本時の展開(主な学習活動)

学習の流れ(分)	主な学習活動	ICT機器・教材、コンテンツ等
導入 0 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあてを確認する。スイミーが元気を取り戻す場面を読み、音読を工夫しよう。</li> <li>・担当の児童がペープサートを動かして場面を表現する。その動きをビデオで撮影する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電子黒板</li> <li>・PC</li> <li>・児童が作成したペープサート(写真1)</li> <li>・ビデオ(デジカメ)</li> </ul>
展開 15 30	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動かした映像をクラスみんなで見ながら、教科書の叙述を根拠に、よりよい登場人物の行動の仕方を話し合う。</li> <li>・話し合ったことをもとに、もう一度ペープサートを動かして映像を撮る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電子黒板</li> <li>・PC</li> <li>・学習プリント(写真2)</li> <li>・児童が作成したペープサート</li> <li>・ビデオ(デジカメ)</li> </ul>
まとめ 35 45	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どのように工夫して音読するのか、話し合って確認する。</li> <li>・動画に合わせて、みんなで音読をする。</li> <li>・学習の振り返りをし、次時での見通しを持つ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電子黒板</li> <li>・PC</li> <li>・作成したデジタル紙芝居の1場面</li> </ul>

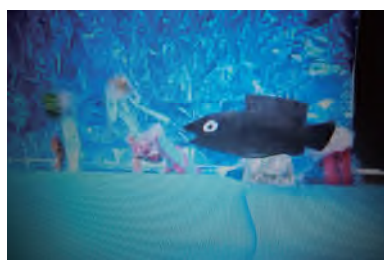


写真1: 実際にはペープサートを動かしてビデオで撮影

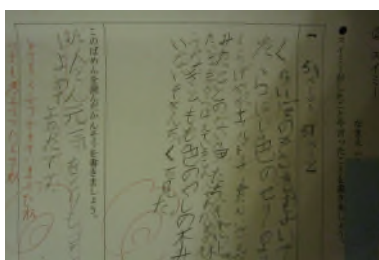


写真2: 登場人物の行動を教科書の叙述から書き出し話し合う



写真3: 3年生に向けてデジタル紙芝居音読発表会を開く

ICT活用への児童生徒の反応等

- ・自分たちの動かしたスイミーや赤い魚をみんなで見合えることで、楽しみながら学習を深めることができていた。自分たちの動かしたデジタル紙芝居が出来上がっていくことも嬉しそうだった。
- ・発表を聞いた3年生から「音読もデジタル紙芝居もすすごかった」と感想をもらい、達成感を味わうことができた(写真3)。

活用効果

評価の観点

・読む能力

具体的変容

・みんなで映像に映った登場人物の行動を追うことで、気持ちを読み取り、協働で想像を広げることができた。

実践の手応え

- ・児童自身が動かしたスイミーや赤い魚をみんなで見合えることで、叙述と関連付けて、読みを深めることができたと感じている。音読活動を大切にされたので、音読とデジタル紙芝居を区別して発表会を開けたので、児童の意識を音読に集中させることができた。