情報機器を活用した授業実践

幡羅小学校　　（実践・報告者）　小林　悟

1　はじめに

現在、学習に利用できるインターネットコンテンツや学習用ソフトウェアが数多く存在している。日々の学習を進めていく中で、効果的にそれらを利用していくことにより、児童の興味・関心を高め、理解を深めていくことができると考える。

2　算数科におけるデジタルコンテンツの利用

「みんなで算数 Ver.2　（東京書籍）」は、市内で利用している教科書会社のソフトウェアなので、単元ごとに利用し学習を進めていくことができる。

「ラインズ e ライブラリ　ドラえもん 100 ます計算」は web 上のコンテンツなので、繰り返し利用でき、採点が簡単にできる利点がある。

「みんなで算数 Ver.2 （東京書籍）」「ラインズ e ライブラリ　ドラえもん 100 ます計算」

3　実践例（1）　　2 年　算数　かけ算（1）「あたらしい計算をかんがえよう」
かけ算（2）「九九をつくろう」

（1）単元の目標

乗法の意味について理解し、それを用いることができる。

（2）指導計画　　（22 時間＋ 18 時間＝ 40 時間）

かけ算（1）		かけ算（2）	
・かけ算	7 時間	・6 のだん、7 のだんの九九	6 時間
・5 のだん、2 のだんの九九	6 時間	・8 のだん、9 のだん、1 のだんの九九	4 時間
・3 のだん、4 のだんの九九	7 時間	・ばいとかけ算	2 時間
・まとめ	**2 時間**	・九九のひょうときまり	2 時間
		・もんだい	2 時間
		・まとめ	**2 時間**

（3）情報機器活用の意図

各段を学習していく中で、繰り返し唱えて練習し、覚えていっている。様々な唱え方で練習はしているが、さらにゲーム性を含み、楽しみながら学習をしていくことにより苦手

意識をもつ児童も興味をもって取り組むことができる。また、児童が異なった問題に取り組んでいても採点は web 上で行え、結果を印刷することで個別指導に活用することができる。

取り組んでいる様子

4　実践例（2）　　2 年　生活科　「あしたへジャンプ」

（1）単元の目標

自分の成長に関心をもち、振り返ることを通して、自分が成長してきたことや、成長の背景には多くの人の支えがあったことに気付くとともに、成長を支えてくれた人に感謝し、意欲的に未来に向かって生活しようとすることができる。

（2）指導計画　　18 時間

・できるようになったことを見つけよう　　3 時間
・できるようになったことをおしえあおう　　3 時間
・ありがとうをとどけよう　　3 時間
・大きくなったじぶんをたしかめよう　　6 時間
・あしたへジャンプ　　2 時間
・せいかつかからはばたこう　　1 時間

（3）情報機器活用の意図

児童一人一人が、自分が生まれた頃から現在までの写真を持ち寄り、それぞれが 1 冊のアルバムを作っていく。写真については、家族にその時々の様子・出来事をまとめておく。その写真をプロジェクターで投影することで、今の自分と小さい頃の自分を客観的にとらえることができる。また、全員で見ることで、お互いを理解し合うことができると考えた。

5　成果と課題

（1）成果

単元のまとめではよくプリントによる問題等を行っていたが、PCを利用することにより、意欲的に取り組み、理解を深めることができた。

プロジェクターを利用し、全員で写真を見ることにより、子どもたちが各々の様々な面を見ることができ、その時の家族の言葉から自分自身を振り返ることができた。

（2）課題

現在の指導計画では各教科の中でPCを利用する時間がほとんど確保できていない。PCを効果的に授業の中で生かせるような指導計画の作成が必要である。

授業で児童がPCを使うためには、操作に慣れるための時間が必要になる。技能向上のために様々な場で触れさせていきたい。