

# まとめる

## 出典

- ◆ 滋賀県総合教育センター「児童の情報活用の実践力を高める授業づくりのあり方」研究成果物「児童の情報活用の実践力育成につながるICTを活用した授業実践集」より

# ねらい

「まとめる」に焦点を当てた児童生徒がICTを活用する授業の事例について知る。



# 国語科 第1学年 「『すきなもののクイズ』をしよう」

## 学習のねらい

- ・紹介したいと考えた『すきなもの』についてのクイズをつくる。
- ・質問に合わせて、作成したヒントを選び、提示する。

## 学習活動（2単位時間）

## ICT活用の具体（◇）留意点（・）

1. めあてを確認する。

- ・クイズの見本を作成し、パソコンの手書き機能を使ったクイズの作成方法を説明する。

2. すきなもののクイズと4つのヒントをつくる。

- ◇プレゼンテーションソフトを活用して、絵や文字（ソフトウェアキーボード）を書き込み、クイズと4つヒントを作成する。

3. クラスですきなもののクイズを行う。

- ◇聞き手の質問に合ったヒントを選び、提示する。

4. 振り返りを行う。

- ・ヒントについては、質問によって出す順番を変えるよう伝える。

## ICTを活用した効果

ヒントの順番を相手の質問に合わせて簡単に変えることができ、聞き手の「知りたい」「聞いてみたい」と思っていることに合わせて、クイズを出し合うことができた。

# 国語科 第1学年 「『すきなもののクイズ』をしよう」



## 授業の振り返りから

ICTを活用することによって、短時間でクイズやヒントを作成することができた。それにより、クイズを多くの児童と出し合うことができ、考えたことを紹介することに時間を多く使えた。



## Point

パソコン（タブレット）のお絵かき機能やソフトウェアキーボード機能を活用することで、低学年から、まとめる活動を行うことができます。低学年からICT機器の基本的な操作に慣れておくことが中、高学年での効果的な活用につながります。

# 総合的な学習の時間 第4学年 「人にやさしく ともに生きる」

## 学習のねらい

- ・福祉について調べて、学んだことをまとめる。
- ・人にやさしく、ともに生きるために必要なことを考え、まとめる。

### 学習活動（3単位時間）

### ICT活用の具体（◇）留意点（・）

1. めあてを確認する。
2. 発表資料を作成する際に、どのような言葉や文章を使えばよいのかを話し合う。
3. 学んだことや考えたことを分かりやすく伝えるために必要なことを考えたうえで、学んだことや考えたことをまとめる。
4. 振り返りを行う。

- ・プレゼンテーションソフトの使い方を説明する。
  - ・まとめを伝える相手のことを意識させる。
- ◇プレゼンテーションソフトを活用し、文字の大きさや色の変更、画像の貼り付けや移動などの修正を繰り返し、より分かりやすいまとめを作成する。

## ICTを活用した効果

ICTを活用することによって、聞き手を意識して表現の仕方を試行錯誤し、何度も修正を加えながらまとめを作成することができた。

# 総合的な学習の時間 第4学年 「人にやさしく ともに生きる」



## 授業の振り返りから

児童の実態に合わせたICT活用を計画し、文字の色や大きさの変更、画像の移動を何度も繰り返し行わせることによって、よりよいまとめを作成させることができた。



## Point

ICTを活用することによって、画像や文章の修正を容易に行うことができます。それにより、児童はまとめを伝える相手に分かりやすく伝えられる資料を作成するために試行錯誤を重ねることができます。

# 図画工作科 第5学年「コンピュータでアニメーションをつくろう」

## 学習のねらい

- ・作成したコマを1コマずつ組み合わせて、アニメーションを作成する。
- ・作成したアニメーションを見せ合い、その後改善点を修正する。

## 学習活動（1単位時間）

## ICT活用の具体（◇）留意点（・）

1. めあてを確認する。

- ・プレゼンテーションソフトを使ってアニメーションを作成する方法を説明する。

2. 全てのコマをつなげて、アニメーションを作成する。

- ◇プレゼンテーションソフトに撮影した写真や描いた絵を貼り付ける。

3. 作成したアニメーションを見せ合い、アドバイスし合う。その後、アドバイスを基に修正を加える。

- ・アニメーションを見せ合う際には、良かった点や改善点などを具体的に伝えるようにする。
- ・必要に応じて、新たに写真を撮影したり、絵を描いたりするよう伝える。

4. 振り返りを行う。

## ICTを活用した効果

ICTを活用することによって、簡単にコマの数を減らしたり増やしたりすることができ、児童の発想を生かしたアニメーションを作成することができた。

# 図画工作科 第5学年「コンピュータでアニメーションをつくろう」



## 授業の振り返りから

児童はこれまでに他教科で行ったカメラ機能やお絵かき機能などのICT活用を生かして、自分のイメージしたアニメーションを作成することができた。



## Point

この取組はプレゼンテーションソフトの機能を活用したものです。この活動を行うまでにプレゼンテーションソフトを使って、まとめたり、発表したりする経験をしておくことで、活動がよりスムーズになります。

# 理科 第6学年 「水溶液の性質とはたらき」

## 学習のねらい

- ・リトマス紙の色の变化から、水溶液にはアルカリ性、中性、酸性のものがあると理解する。

### 学習活動（2単位時間）

### ICT活用の具体（◇）留意点（・）

1. めあてを確認する。
2. 前時の実験結果の画像を見ながら、分かったことを班で話し合う。
3. 話し合ったことを実験結果の画像に書き込む。
4. それぞれの班の実験結果から分かったことをクラス全体で交流する。
5. 振り返りを行う。

- ◇前時に撮影した実験結果の画像をタブレットに表示しながら話し合いを行う。
- ◇強調したいところは文字を大きくしたり、線を太くしたりする。
- ◇実験結果から分かったことについては、大型テレビに映し出し、全員が確認できるようにする。

## ICTを活用した効果

リトマス紙の色が変化した時の画像を使って、実験結果から分かったことを話し合い、まとめることで、水溶液の仲間分けを容易に行うことができた。

# 理科 第6学年 「水溶液の性質とはたらき」



## 授業の振り返りから

水溶液によっては、しばらくするとリトマス紙の色が変わってしまうことがあるが、ICTを活用することで実験を行った直後の様子を後日確認することができた。



## Point

実験や観察の際に画像を活用することによって、記録を正確に残すことができます。実験や観察の前後の違いを見つけることも容易に行うことが可能です。