

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	永坂 勇人	学校名	大阪市立桑津小学校
実施学年	2 年	教 科	国語科
单元名	にゃーご		

《学びを深めたいポイント》

今回の実践は、2 年生の国語科「にゃーご」の单元において行いました。たまがネズミたちを「食べたい」という気持ちに変化があることに着目し、その心情の揺れを児童が主体的に読み取ることをねらいとしました。

本校の研究主題でもある「主体的に学ぶ子ども」を目指し、「たまはネズミたちを食べたいのか、食べたくないのか？」という「Which 型」の問いを授業の軸に据えました。児童が自らの考えを選び取り、それを根拠とともに伝える活動を通して、学びの主体性を引き出すことを目指しました。

《SKYMENU 活用のポイント》

ICT を活用することの最も大きな利点は、児童の思考や感情を「見える化」できることにあります。

今回の「食べたいメーター」の活動では、児童がそれぞれの考えを画面上に表現し、それを全体で一斉に重ねて見ることで、「同じ場面でも感じ方は違う」という多様な見方に自然と気づくことができました。

また、時間軸を用いて心情の変化を再生することで、登場人物の気持ちの流れを直感的に理解することができ、文章の読み取りがより深まりました。

さらに、意見の集約や共有がスムーズに行えるため、全員の考えを取り上げながら授業を展開できる点も大きな利点です。発表が苦手な児童の考えも可視化されることで、全員参加型の学びが実現しました。

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導入	1 前時の振り返りをする。 2 四、五場面を音読する。	・前時の児童の発表ノートを共有し、挿絵1枚目、2枚目と食べたいメーターが上がっていることをおさえる。 【発表ノート】	・児童の考えを全体に共有しやすい即時性があり、児童の考えで授業を作っていく主体性を育むことができる。
展開	3 挿絵ごとに気持ちメーターを考える。 4 「なぜ、食べなかったのか」について考える。	・メーターの根拠を文中から見つけるように助言する。 【ポジショニング】 ・Sky menu cloud の機能で考えを表現する。 ・重ねる機能で、意見を全体に共有できるようにする。	たまがネズミを「食べたい」のか「食べたくない」のかの2択であるが、ポジショニングで表現することで中間的な意見を反映できるようにする。また、時間の経過を再生することで、たまの心情の変化を可視化することでも

			きる。
ま と め	5 工夫して音読し、発表する。 6 本時の学習を振り返る。	・振り返りを気付きメモに投稿する。 【気付きメモ】	・他者参照して、意見を考えることができるようにする。



《実践を振り返って》

今回の実践では、児童の主体的な学びを引き出すうえで、ICT の活用が大きな効果をもたらしましたが、いくつかの課題も見えてきました。

一つ目の課題は、ICT 機能の使い方を児童自身が理解・操作するまでに時間がかかることです。特に低学年では、メーターやポジショニングといった機能を効果的に活用するためには、事前の操作練習や十分な支援が必要です。

二つ目の課題は、思考の言語化に個人差があることです。マーカーの位置は表現できても、それをどのように言葉にして説明するかは、児童の発達段階や表現力によって差がありました。

今後は、ICT を使って考えを可視化するだけでなく、それを他者と共有し、説明し合う力を育てる活動に重点を置いていきたいと考えています。また、他教科でも同様のアプローチを試みることで、ICT を日常的な学びのツールとして定着させていきたいと考えています。