

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	荒木 好美	学校名	兵庫県加古郡稲美町立加古小学校
実施学年	小学2年生	教科	国語
单元名	ふきのとう		

《学びを深めたいポイント》

本教材「ふきのとう」は、「だれが、どうしたのかをたしかめて、おはなしのようすがよくつたわるように音読しよう」を目標としている。登場人物は、「竹やぶ」「ふきのとう」「雪」「お日さま」「はるかぜ」が順に登場する。叙述から、それぞれの位置関係を把握したり、それぞれの登場人物の行動や会話を動作化を通して正確に捉えたりし、音読の仕方を工夫する自己調整力につなげたい。「まとめ・ひろげる」段階では、自分がおもしろいと感じる場面の音読を動画撮影し、(skymenu 発表ノート)クラスでの音読動画発表会をすることを目標とした。

《SKYMENU 活用のポイント》

① 「とらえる」段階で、登場順を理解する活動を取り入れる。発表ノートを使い、登場人物の付箋をスライド一覧にドラッグで移動しコピーしていく。こうすることで、短時間で場面や登場人物の位置関係の情報を整理することができた。

② 「とらえる」段階でだれが、どこで、なにをしているのかがわかるように、発表ノートを使い位置関係をイラストで書かせた。視覚的に捉えることで、情報の整理がしやすくなる。

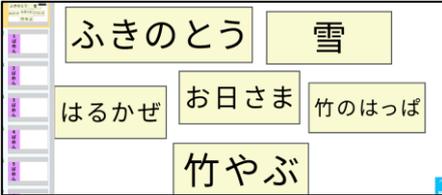
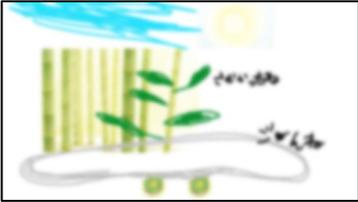
※次ページからの実践内容は、①②の授業内容

③ 「まとめ」の段階では、自分の好きな場面を2つ選んで発表ノートに貼り付け提出することをGW中の宿題とした。動画を撮るときは、後ろに何もなくて撮ることや、家族の許可を得ることなど、情報モラルも指導する。図1は、発表ノートのページ目。大きく書いておくことで、スライド一覧の小さい画面でも確認ができる。

一ばめん～七ばめんまで
すきなばめんを2つえらび、
音読どうがをはりつけて、
てい出しましょう。
しめきり…5月7日

図1

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導入	<p>・全文音読</p>		
展開	<p>・場面分けをする 1行空いているところで場面を分けていく。</p> <p>・それぞれの場面に出てくる登場人物を発表ノートで整理する。(図2)</p> <p>・班で見比べて、違っている場合は教科書を元に話し合う。</p> <p>・終わった班から、班ごとに全文音読</p> <p>・登場人物それぞれの位置を発表ノートに描く。(図3)</p>	 <p>図2</p>  <p>図3</p> <p>※教科書の絵を使用しているため、ぼかしています。</p>	<p>・大きめの付箋を左側のスライダー一覧にドラッグしコピーしていく。(図2)</p> <p>・使った付箋は削除するようにすると、最後は1ページ目が空になり、視覚的に整理できたことが分かる。(図2)</p> <p>・発表ノートに教科書の「竹やぶ」「おひさま」「ふきのとう」の絵を貼り付けている。他の登場人物は、自分で描かせたり、コピーしたりして使わせる。(図3)</p>
まとめ	<p>・全体交流</p>		<p>・数名の発表ノートを大型テレビで提示し、それぞれの登場人物の位置関係を全体に理解させる。</p>

《実践を振り返って》

この単元は、教科書教材文の後の「見とおしをもとう」と、情報活用能力ベーシックの考え方を参考にし、単元縦断型の学習を計画している。

①「問いをもつ」段階では、本文を数回音読後、自分が面白いと思ったところを中心に初発の感想を書いて、班で交流した。友達と同じであったり、違っていたりすることで、新たな問いが生まれた。

達成すべき目標として、「音読動画発表会」をすることを設定した。

②「とらえる」段階で、登場順を理解する活動を取り入れた。

1場面～6場面では、場面に1つ登場人物が増えるため、順の理解が難しい児童がいる。発表ノート左側のスライド一覧に大きめに付箋を背景化したノートを配布しておくことで、児童は登場人物の付箋をドラッグするだけでそれぞれの場面の順番に並べることができる。こうすることで、短時間で場面や登場人物の位置関係の情報を整理することができた。(図4)

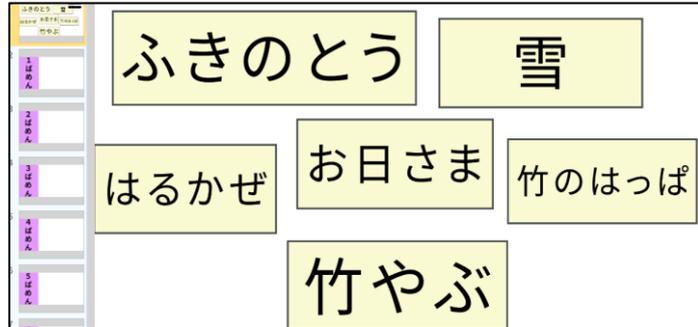


図4

③「とらえる」段階で、だれが、どこで、なにをしているのかわかるように、発表ノートで位置関係をイラストで書かせた。「竹やぶ」「たいよう」「ふきのとう」は、画像を挿入し、ドラッグで移動できるようにし、「雪」や「はるかぜ」は自分で「ペン」を使って書き込んだ。

それぞれの登場人物がどこにいるのかは、なんとなく理解しているだけの児童も多かったため、よく描けている児童の絵を見せると、「そういうことかぁ!」と納得する児童も多かった。視覚的に捉えることで、情報の整理をすることができた。(図5 教科書の絵を使っているためぼかしています)

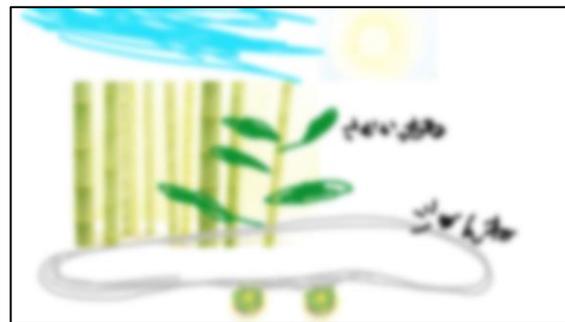


図5 児童作品

④「ふかめる」段階では、それぞれの場面の登場人物の様子や気持ちを叙述をもとに考えていった。考える際は、様子を思い浮かべるために動作化を取り入れ、読み方を考えた。「さむかったね。」はさささやいている、「よいしょ。よいしょ。おもたいな。」は、ゆっくり力をこめて読む、「おうい、はるかぜ。」は、遠くのはるかぜに聞こえるように、手を添えて、大きく長く伸ばして読むなど、聞いている人が様子を思い浮かべるような読み方の工夫を考えた。

⑤「まとめ」の段階では、「音読動画発表会」を設定した。自分の好きな場面を2つ選んで発表ノートに貼り付け提出することをGW中の宿題にしている。

教室での音読ではなかなか手が挙がらない児童も、一人で上手に音読できる児童も、自宅の静かな環境で音読動画を撮ると教室での音読の何倍も気持ちを込めて音読できる児童が多い。その一方で、「ささやいています」「ふんばっている」という叙述の理解が生かされていない本読みをする児童もいたため、教室での一斉指導では捉えきれない児童の実態がわかった。

動画を撮るときは、後ろに何もなくて撮ることや、家族の許可を得ることなど、情報モラルも指導している。

図6は、好きな場面を2つ選んで動画を添付して提出する発表ノートである。

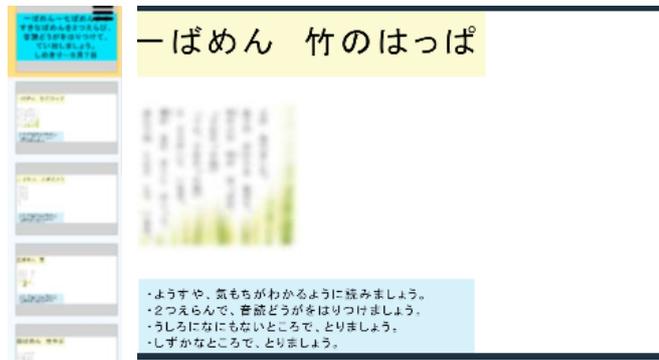


図6

⑥「ひろげよう」の段階で、「音読動画発表会」を開催した。まずは、班ごとに音読動画を見合った。その後、クラス全体にも見せたい児童の動画を、大型テレビで見た。班で見合った際に「いいな」を伝え合っていたため、たくさんの児童が全体公開を希望した。普段なかなか手を挙げにくい児童も手を挙げていたため、自信を持って学習できた様子が伺えた。

その後、自分と友達の音読動画の「いいな」と思ったところや、次がんばりたいと思ったことの3点をノートに作文の形式でまとめた。それを班や全体で交流して学習を終えた。