

第3学年 道徳「よごれた絵」<A-(2)正直, 誠実>

本単元における学習者用端末の利活用

○手だて

- ・教材となる話の内容を児童が一回で正しく理解できるように、スクリーンに挿絵を映しながら、教科書にある「二次元コードの内容・朗読」を用いて教材の読み聞かせを行う。→指導の個別化
- ・自分の考えを表現しやすいように、児童用端末の「クラスルーム」を用いて交流する。→協働的な学び

○使用したアプリやコンテンツ



教科書の二次元コード

本時の展開

【ねらい:正直に生きるために適切な行動をとろうとする判断力を育てる。】

	分	主な学習活動
導入	5	1 正直について考える。 (1) 自分は正直だと思いますか。 また、それはなぜですか。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">「正直」について考えよう。</div>
展開	35	2 「よごれた絵」を読んで話し合う。 (1) 何もなかったかのように教室に戻った「ぼく」は、 どんなことを考えていたでしょう。 (2) 「ぼく」が、あきらさんに自分のしたことを打ち明け、 謝ったのはどうしてでしょう。 (3) 謝ることでどんないいことがあるでしょう。 3 今までの自分を振り返る。 (1) 自分の生活の中で、正直に謝れたこと、 また、謝れなかったことはありますか。
終末	5	4 学びを振り返る。 (1) 今日の学びをポスターにまとめる。

<学習者用端末の利活用>



教科書の二次元コード

朗読の読み込み画面

<学習者用端末の利活用>



発言用クラスルーム画面



成果と課題

○成果

- ・ICT 機器による教材の朗読を用いて行った読み聞かせの間、児童の表情や反応を見ることができ、その後の授業展開に生かすことができた。
- ・クラスルームを用いての発言は、みんなの視線を浴びながら適切な言葉を選んで発言するという緊張感が回避でき、言葉を選んで自分のペースで発信できる。そのため、児童が自分の考えを言いやすくなり、多様な意見をあつめることができた。

○課題

- ・クラスルームでの交流では、全体での話合いの際に、担任がクローズアップしたい意見を児童に仲介するステップが必要になる。よって、児童の言葉によるリアルタイムのやり取りを進めることが難しい。クラスルームでの交流は、授業展開のメリハリを考えて効果的な場面でのみ使用していくとよい。