

I T活用国語科学習指導案

作成者 教育センター指導主事

1. 校 種 小学校
2. 対象児童 知的障害特殊学級
3. 教科等 国語科
4. 単元名 動きのあることば

5. 単元の指導計画（総時数10時間）

- | | | | |
|-----|---------------------|-------|-----------|
| 第一次 | 身近にある事物の語彙を知ろう | （3時間） | |
| 第二次 | 動きのあることばを知ろう | （4時間） | 本時 3 / 4時 |
| 第三次 | 主語と述語の関係を簡単な二語文を書こう | （3時間） | |

6. 本時の学習

(1) 題 目 身近にある動きのあることばを知ろう

(2) ねらい

- ・ ツーヒントカルタや動画に興味を示し、分かったことを発言しようとしている。

【関心・意欲・態度】

- ・ 提示された動画の内容に合う動きのあることばの文字カードが選択できる。

【知識・理解】

(3) I T教材を使う意図

児童の生活の身の回りには、様々な音声言語・文字言語などの様々なことばがある。特に、言語獲得の初期の段階にある児童にとっては、身近にある様々なことばの意味と内容を正しく理解することは、自分の意思を相手に伝えたり、他者からの言語指示を理解して行動したりするなどのコミュニケーションを豊かにしていくために大切な学習内容である。

身近なことばの意味を理解する時には、実際の生活経験や楽しい活動を通して、身に付けていくことが大切であり、身近な動作を示す動画や児童の興味・関心を喚起するカルタなどの教材・教具を活用することは、学習に対する意欲と動機付けを高める効果が期待される。

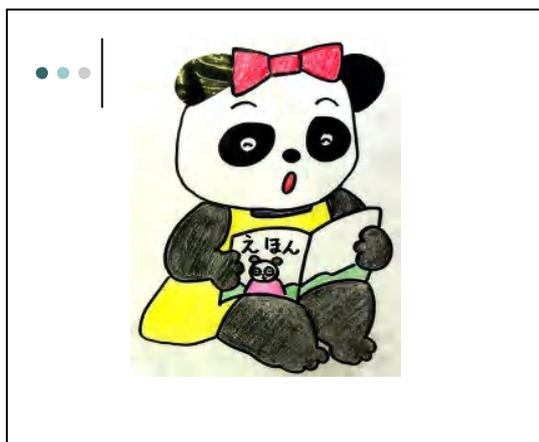
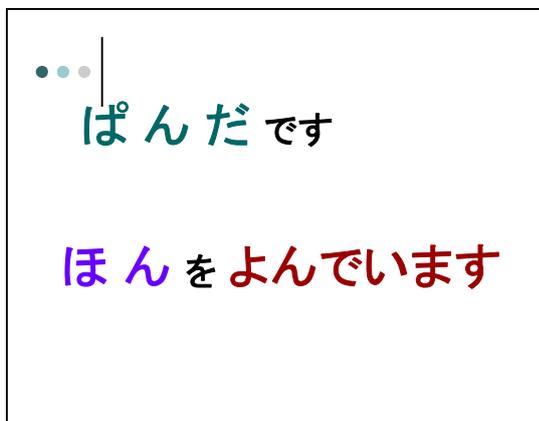
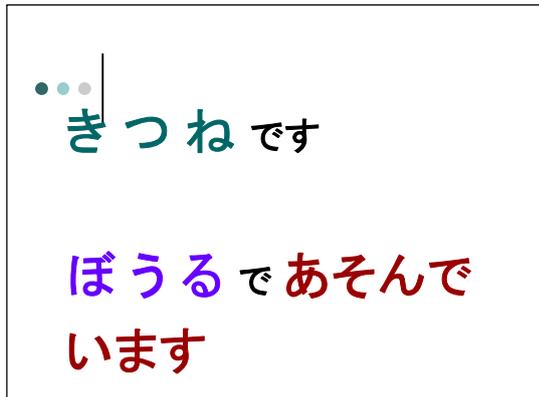
また、I T教材の利点としては、児童のイメージを豊かにするとともに、繰り返して再提示できることや児童のペースに合わせたポイントを絞った提示をすることが可能であり、一人一人の実態に即した学習が展開できると考える。

(4) 使用ソフト Microsoft 社 PowerPoint2002

(5) 展 開

欄	学習過程	児童の学習活動	教師の指導と支援	評価規準
3分導入	1 今日の学習活動を知る	○今日の学習活動の内容を理解する	<ul style="list-style-type: none"> 児童が見通しを持てるように、今日の学習活動のメニューを提示し、どのような活動があるのかを示す 	
30分展開	2 身近にある動きのあることばを理解する 題材 1 ツーヒントカルタをする 題材 2 動画を見て、動きのあることばを理解する	○ツーヒントカルタを友だちと楽しむ ○表示された文字と言語指示を理解して、カルタ取りをする ○自分が選んだカルタが正しいかどうかを確認する ○動画の映像を見て、何をしているのか発言する ○動画に合う正しい文字カードを選択し、自分のホワイトボードに貼る ○自分の選んだ文字カードが合っているか確認する	<ul style="list-style-type: none"> 児童がカルタのルールが理解できるように、教師が見本を示す 二つのことば(例 パンダ 本)に注目するように声かけする。 児童の実態に応じて、カルタの内容や順番を工夫する <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 児童の親しみやすい動物カルタを通して、動きのあることばの意味を理解する① </div> <ul style="list-style-type: none"> 例題を提示して、学習活動のイメージを豊かにする 児童からの発言をできるだけ認めて、間違った場合には正しい答えを教える いくつかの文字カードは色別にするなど分かりやすいように工夫する <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 身近な生活場面にある行動を取り上げて、動きのあることばの意味を理解する② </div> <ul style="list-style-type: none"> 再度、動画を提示して、児童の選択したカードが合っているか、全体で確認する 	<p>【知識・理解】 提示された文字と言語指示を理解して、カルタが取れる(行動)</p> <p>【関心・意欲態度】 動画を見て、分かったことを自分の意見として発言しようとしている(発言)</p> <p>【知識・理解】 動画にある動きのあることばの文字カードが選択できる(行動)</p>
7分まとめ	3 今日の学習をまとめをする	○動作を表すことばのプリントをする	<ul style="list-style-type: none"> カードの貼ってあるホワイトボードを見ながら、プリントで今日の学習内容を確認する お互いの頑張りを評価するよう声かけする 	

(6) IT教材の説明



①ツーツーヒントカルタについて

○目的

子ども達が興味を示すような大判のカルタを制作する。その大判カルタをデジタルカメラで取り込み、子ども達とのカルタ遊びに活用する。

子ども達には、実際にヒントを文字で示したり、音声言語で示したりすることを通して、良く聞くことやことばの意味をしっかりと理解して欲しいと考える。また、子ども達の選んだカードが正解かどうかを簡単にフィードバックできるので、子ども達にとっては興味・関心を喚起する教材である。

○提示の仕方

カルタ遊びは下記に示す提示画面Aを子ども達に提示した後、提示画面Bで確認するようにする。提示の仕方は、子ども達の実態に応じて行う。一つは、文字のみの提示する場合、一つは文字と音声言語という2つの提示でもいい。また、子ども達の実態に応じて、チームに分かれて競争してもおもしろい。

提示画面A

子ども達が実際にカードを選択した後に、正解かどうかを確認する提示画面B



②動きのあることばの動画ビデオについて

○目的

子ども達の身の回りにある身近な動作に着目し、動きを表すことばの意味の習得を図ることをねらいとする動画を活用したIT教材を制作する。

絵カードではなく、子ども達が日頃、実際に目にしている動画であるために、子ども達の興味・関心をひきつけることができる。また、文字カードやプリント学習と併用することで、動作を表すことばの意味の理解の定着が期待できる。なお、使用した動画素材はIPAのサイトよりダウンロードする



○提示の仕方

まず、子ども達の身の回りにある身近な動作の動画を示す。次に、子ども達にどのような動作をしているのか、自由に発言を促す。その後、文字のテロップを流して、動きのあることばの意味を確認する。



以下は、動画の提示とその様子

