

(学年) 1 学年、(教科・科目) 家庭科・家庭基礎

個別学習

(単元) 家庭基礎 ～子どもと遊び～

(本時のねらい)

子どもの遊びの質や量は、遊びの種類や相手によって大きく変化する。子どもが日々積み重ねていく経験が身体運動能力や情緒、社会性の発達を促すことを前時までに学習した。子どもの興味・関心を引きつけるような手作りおもちゃの構想を立て、絵本の製作を行うことを通して、子どもの発達段階に応じた関わり方を理解する。

(ICT 活用方法)

生徒が立てた絵本の構想案を具体化するために、一人一台端末を活用してインターネット上の画像やデザイン例を収集し、立てた構想を具体化する。一人一台の端末があることによって個々のペースに合わせて情報を収集することができる。

(本時の展開)

時間	学習活動	指導事項	I C T 活用方法
導入 5 分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 前時の復習 ・ 本時の目標を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵本の構想が記録用紙にできているか確認する。 	
展開 3 5 分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 幼児によく読まれている絵本を紹介する。 ・ 読んでもらいたい子どもの対象年齢とねらいを考える。 ・ キャラクターを決め、描画を始める。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 子どもに人気があるキャラクターのデザインや色の特徴を知る。 ・ 絵本を通じて子どもに何を伝えたいか明確に考えさせる。 ・ 工夫が見られる作品はカメラで撮影し共有する。 ・ 例示された作品を参考にしてもよいことを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 電子黒板を使って絵本の例を提示する。 ・ 対象年齢に応じてデザインや線、色、ストーリーに特徴が現れることに気づかせる。 ・ インターネット上の画像や情報を参考にしながら各ページの構図を考える。 ・ 電子黒板に数名の作品を提示して、ヒントを与える。
まとめ 1 0 分	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自己評価や感想を入力し、保存して送信提出する。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ コラボレーションプラットフォームのクラスチームにレポートを送信させる。

(授業の様子)



画像の検索



知識情報の収集



絵本製作の様子

(生徒の反応と課題、改善を要する点)

手づくり絵本の製作にあたり、実際に子どもに人気がある国内外の絵本を紹介し、見開きのデザイン配置や、色使いなど作者の様々な「ねらい」があることを電子黒板を使って知らせることができたことは、製作前に理解を深める上で効果的だった。

生徒自身が試行錯誤した後で、他の人の作品例や、教師側の提案などを電子黒板で見られるのは、関心や理解を深めるために有効である。

デジタル絵本を製作する教材も考えられるが、まず、はじめにアナログの紙絵本を製作して子どもへのまなざしを体得した上で、デジタルの効果を生かした発想を生かしてICT機器をさらに活用していきたい。