

ICTで 授業 をDX!

学年 小学校6年 教科 国語 など

表現の工夫を「発表ノート」で共有・可視化

使用するアプリケーション等
SKYmenu

単元・題材 「たのしみは」

本時の目標 表現を工夫して、短歌を作ることができる

ICTを活用することで できること

友達の表現の工夫を端末上に可視化・共有することで、自分の作った短歌をより適切な表現に置き換える手掛かりを得やすくする。

DX前 (ICTを使っていなかった頃は・・・)

1 導入

①短歌づくりへの意欲を高める。

「たのしみは～」で始まる短歌づくり

私もつくってみたい!

どんな短歌にしようかな。

2 展開

- ①短歌をつくる。
- ②作った短歌を、より表現豊かなものとなるよう推敲する。
- ③読み合い、或いは発表を通して他者の表現の工夫に触れ、さらに推敲する。
- ④短冊に清書する。

この子の短歌、いいな。

直す前はどんな短歌だったのだろう?

3 まとめ

- ①短歌づくりで大切なことについてまとめる。
- ②学習を振り返る。

DX!

DX後 (赤字はICT活用場面)

1 導入

①短歌づくりへの意欲を高める。

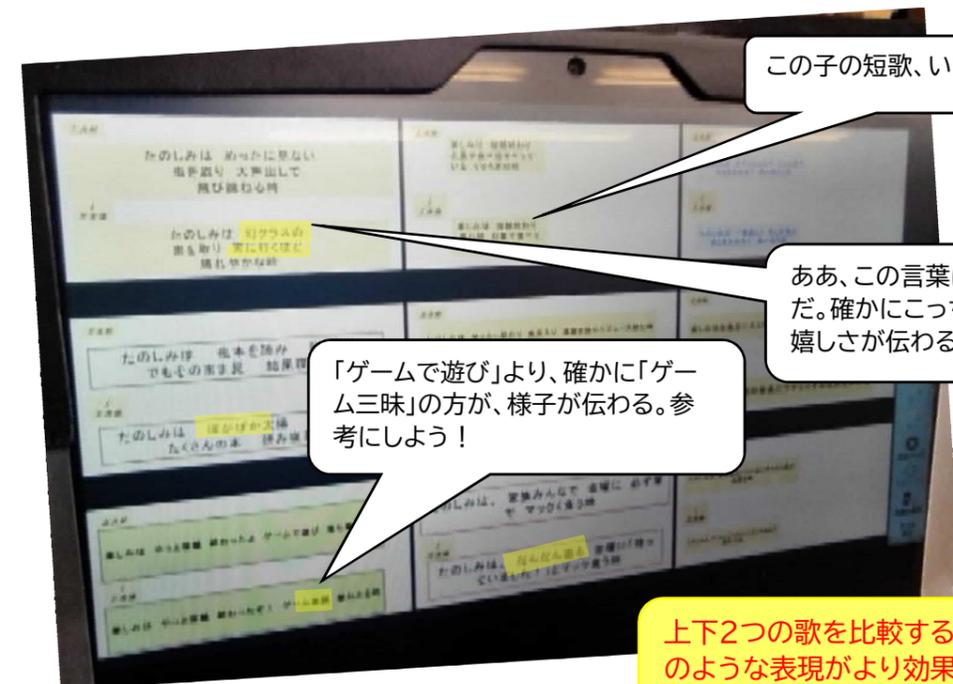
「たのしみは～」で始まる短歌づくり

私もつくってみたい!

どんな短歌にしようかな。

2 展開

- ①短歌をつくる。
- ②作った短歌を、より表現豊かなものとなるよう推敲する。
- ③ノートに書いた「推敲前」「推敲後」の短歌を**発表ノート**に入力し、**提出箱**に提出させる。
(提出されたノートについては、**全員が閲覧・共有**できるようにする)
- ④**端末上で他者の表現の工夫に触れ**、さらに推敲する。
- ⑤短冊に清書する。



この子の短歌、いいな!

ああ、この言葉に換えたんだ。確かにこっちのほうが嬉しさが伝わるな。

「ゲームで遊び」より、確かに「ゲーム三昧」の方が、様子が伝わる。参考にしよう!

上下2つの歌を比較することで、「どのような表現がより効果的なのか」を可視化することができる。

3 まとめ

- ①短歌づくりで大切なことについてまとめる。
- ②学習を振り返る。

授業者から (成果・課題・留意点)

- ・各自の端末上で他者の工夫が可視化されるため、周囲とノートを交換して読み合う手間や、「一人一人が発表する・それを聞く」ことにかかる時間を削減できた。
- ・短歌 (31音) × 2を入力するのみなので、入力の負担感も少ない。また、文字数が少ないので一覧画面でも見やすく、様々な表現の工夫を比較し易い。