

## 第2学年 国語科「生きものクイズ」を作ろう

### 本單元における学習者用端末の利活用

○手だて

児童が学習活動に見通しをもち、意欲的に活動するための工夫→個別最適な学び

- ・「文章の書き方が分からない」児童や「書くことに苦手意識のある」児童に対する手だてとして学習者用端末を用いる。
- ⇒「問題」「答え」「説明」の3つに分けたワークシートを配信することで、何を書いたらよいか明確にすることができる。
- ⇒パネルタッチによる文字入力で、文字表記を気にせずに文章を書くことができるので、書く学習への抵抗感を小さくすることができる。

○使用したアプリやコンテンツ



### 本時の展開

【ねらい:クイズの構成を理解し、「生き物クイズ」の「問題」を作成する活動とおし、自分の伝えたい内容を明確にした文章を書くことができる。】

	分	主な学習活動
導入	5	1 本時のめあてを知り、クイズ作りへの意欲を高める。 メモをもとにして「生きものクイズ」を作ろう。
展開	10	2 クイズの「問題」を教師と一緒に作成する。
	10	3 「○×クイズ」「三択クイズ」の作り方や特徴を考える。
	15	4 クイズの「問題」を作成する。
まとめ	3	5 作成したクイズの「問題」部分を友達に紹介する。
	2	6 本時の学習を振り返る。

<学習者用端末の利活用>



撮影した写真を自分の用途に合わせてトリミングしている。

<学習者用端末の利活用>



### 成果と課題

- ・全員が学習活動に見通しをもち、クイズの「問題」部分を作成することができた。学習者用端末を活用することで、書き出しや書く場所などの文章の書き方が分からないと感じている児童の抵抗感を軽減することができた。
- ・文章だけでなく画像を用いることができるため、友達に分かりやすいクイズの「問題」を作成することができた。
- ・絵を描くことが苦手な児童にとっての手だてとして有効であった。
- ・ただ「問題」を作成するのではなく、「問題」の内容に着目することができていた児童が少なかった。使い方に慣れてきた段階で、内容に着目できるような手だてが必要と考える。