

# 誰にでもできる導入授業を目指して！

—子どもたちにわかる製作過程の指導—

荒川区立尾久第六小学校 田中 士郎 shi6@mx1.freecom.ne.jp

日本文教出版株式会社 青木 聡 s-aoki@nichibun-g.co.jp

キーワード：e-黒板、e-教科書、図画工作、飛び出すカード

## 1. 実践授業の概要

1. 1 荒川区立尾久第六小学校 11月18日（木）図工室  
第4学年 図画工作「ポップアップアート」

### 「はじめに」

子どもたちが作品を製作・表現していく図画工作科の指導は、授業の導入段階で取り組む作品の使用材料・作業の手順などいろいろな内容を児童自身が理解し・想像を広げて工夫し試行錯誤を繰り返すことが大切です。今回は、e-教科書（ソフト）とe-黒板を利用することで教師が説明に使うと同時に子どもたち自らが使うことでより効果的に理解できると考えた。

### 1. 2 研究の目的（視点）

- ・ e-教科書とe-黒板（電子情報ボード）の効果的な活用
- 子どもが興味関心を持つような構成であったか。
- 子どもが、飛び出す仕組みを理解しやすかったか。
- 教師が指導（使い）しやすかったか。

### 1. 3 活用したコンテンツ

「e-教科書」使用ソフト（写真1）

日本文教出版14年～16年度用「図画工作」3・4年教師用指導書（上巻）CD-ROM

「e-黒板」使用機器（写真2）

Pioneer プラズマディスプレイ（EPD-C504）とCBmeeting（付属ソフト）

### 1. 4 指導計画 4～6時間

- ①飛び出す仕組みを知りその仕組みを考えさせる。
  - ・ e-教科書とe-黒板（電子情報ボード）を使うことにより、飛び出す仕組みを理解させる。
- ②だれに知らせるか、どんなカードを作ったらよいか考える。
- ③どんなカードを作るか表し方を工夫して作る。
- ④できた作品を鑑賞する。（写真5・6）

「学習の流れ」（1～2 / 4～6）本時

- e-教科書とe-黒板を使って（写真2）

・「完成作品」（静止画とwebビデオ）  
完成作品を見ることで授業に興味を持たせる。

↓

・「材料・用具」の説明  
今日使う材料用具をe-黒板を見ながら説明確認する。



写真1



写真2



写真3

↓

・「製作工程」(webビデオ)  
ステップ1→ステップ2→ステップ3  
制作の順序を追ってみることで仕組みを理解する。

- e-黒板を見ながら今日の授業について考える。
- 開くと飛び出す仕組みのを知り、その仕組みについて考える。
- 作業準備の確認



写真 4

・「製作工程」ステップ1を見ながら実際に基本的な仕組みを制作して理解させる

- 机の上に作業の準備をする。
- 基本的な仕組みを作り、仕組みを考え理解する。

◎子どもがe-黒板に触って自分で「製作工程」などを見て確かめる。(写真3)

- 仕組みを確かめたい子は、e-黒板に触って自分で「製作工程」などを見る。
- どんなカードを作るか考えて決め制作する。
- かたちや色を工夫して表し方を考えながら製作を進める。(写真4)



写真 5

## 2. 実践でわかったこと

### 2.1 IT活用の効果について

「使用材料・道具」「製作の工程」などが順序よく映像でわかりやすくできているので、導入時の説明もやりやすかった。また、e-黒板もディスプレイタイプを使用したので画面がきれいで見やすかった。また、タッチパネルタイプで反応もよく使いやすかった。

子どもたちが自分で実際に操作して確かめ理解することも容易にできて使いやすく効果的でした。

このように大人から子どもまで簡単に使えるので、タイトルにもあるように、「誰でも適切な導入の授業」ができると感じた。



写真 6

### 2.2 授業における狙いと評価

前項で述べたように効果的な使い方ができた。

#### (1) 実践前の狙い

- ①関心・意欲・態度 (◎)    ②思考・判断 (○)    ③技能・表現 (○)    ④知識・理解 (◎)

#### (2) 実践後の狙い

- ①関心・意欲・態度 (◎)    ②思考・判断 (○)    ③技能・表現 (◎)    ④知識・理解 (○)

### 2.3 今後の課題について

今回の授業では、教師も子どもも操作が簡単で非常に効果的に使うことができた。今後このような授業を行うためには、ハード(機器)とソフト(指導用)の普及が大切である。

ハードは、テレビなどと同じように電源を入れるだけで誰でも簡単に操作できるうえに画面が大きく・見やすいことが大切である。そのような機器を各校へ導入するには、価格が問題である。学校で決算できる価格になるか、または、行政が全校へ配布導入しないと無理である。

ソフトは、まだまだ充実しているとはいえない。これから各教材・単元にあったソフトが提供されることが必要である。その内容としては、使用する道具の説明、制作の手順や注意する点などがわかりやすく簡単で、子どもでも使えるようにできているとよい。そのためには画像やビデオの利用が非常に効果的である。導入で使用する時間としては、10から15分くらいで説明ができるとよい。