

題材名「食べものの仲間をしよう」

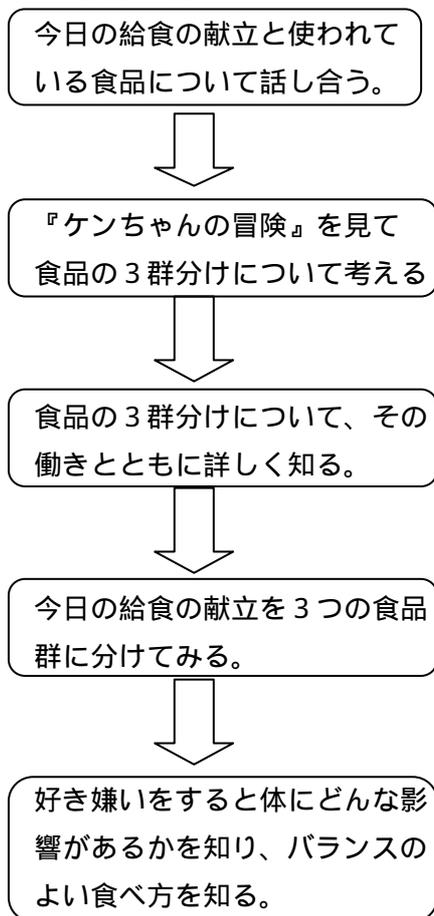
目 標

- ・ 食品の種類や献立に関心をもつことができる。
- ・ 食べものはたらきがわかり、3つの仲間をバランスよく食べることができるようになる。

コンピュータを活用する利点

- ・ 紙芝居をコンピュータを活用してスクリーンに映し出すことで、児童のお話への興味をより高め、集中して見たり聞いたりすることができる。
- ・ 画像の中で特に注目してほしい食べものの部分を動画化することで、児童の視点を引きつけ、どの場面にどの食べものがあるかについて、自然に印象づけることができる。
- ・ 効果音を取り入れることで、より臨場感を高めることができ、お話をより強く印象づけることが期待できる。

授業の流れ



ICT 活用場面

お話のはじまりで、赤・緑・黄色の星を内容に合わせて浮き出させることで、食品の3群分けにつながる色として印象づける効果を出す。



ケンちゃんがロケットで赤・緑・黄色の星に出発する場面で飛び立つ音を効果音で入れることで、見ている児童がケンちゃんと同化して、一緒に冒険に行くような臨場感をもたせる。



それぞれの星に存在する食べ物をナレーションにあわせて後から浮き出させることで、児童の視線を集中させ、3群分けが自然と印象に残る効果を出した。



成果と課題

スケッチブックに描かれていた紙芝居をスクリーンに映し出すことで、どの児童にも見やすく、映画を見るような感覚

で話に引き込むことができた。また、注目してもらいたいところに動画や効果音をくわえることで、こちらが話をさえぎって注意を促さなくても、自然と注目し、印象づけることができた。

ICT 活用環境等

使用周辺機器	デジタルカメラ パソコン プロジェクター スクリーン
使用ソフト名	Microsoft Power Point
使用教室	多目的室