

題材名「点画の方向と長さ マラソン」

■ 目 標

- ・かたかなの点画の方向と長さを考え、「マラソン」の字形を整えて書くことができる。
- ・「ソ・ン」の点画の方向の違いを理解して、書くことができる。

■ コンピュータを活用する利点

- ・手本を、プロジェクターを活用し映し出すことにより、ポイントとなる箇所の加筆・修正が容易にでき、理解させやすい。
- ・書画カメラを使用し、点画ピースを拡大描写することにより、児童に関心・意欲をよりもたせることができる。

■ 授業の流れ

学習内容を知る。

- ・かたかなのスポーツ名を硬筆で書かせる。
- ・鉛筆の持ち方、姿勢等を確認させる。
- ・「マラソン」を書くことを知らせる。

試書をする。

- ・筆の持ち方、姿勢等を確認させる。
- ・「ソ・ン」の書き順を確認する。

学習のめあてをつかむ。

- ・情報機器を使って手本を提示し、関心・意欲を持てるようにする。

「マ・ラ」の練習をする。

- ・水書板に範書をし、筆使いを確認させる。
- ・朱を入れ、個人指導を行う。
- ・「マ・ラ」の折れの方に気をつけさせる。

「ソ・ン」の練習をする。

- ・水書板に範書をし、筆使いを確認させる。
- ・朱を入れ、個人指導を行う。
- ・点の位置と方向に気をつけさせる。
- ・第二画のはらう方向に気をつけさせる。

清書をする。

- ・学習したことを再確認し、のびのびと書かせる。

まとめをする。

- ・試書と清書を比べて自己批正や相互批正をし、めあてが達成できたところを認め合わせる。

■ ICT 活用場面

- ・手本を、プロジェクターを活用し提示する。
- ・「ペイント」を活用し、手本にポイントとなる箇所の加筆を行う。
- ・点画ピースの操作場面を、書画カメラを活用し、プロジェクターにより拡大描写する。



■ 成果と課題

【成果】

- ・手本を大きく描写できるので、点画の位置や方向を間違えると字形がくずれ、そのために誤字になりやすいことを児童が理解しやすかった。
- ・ポイントとなる箇所の加筆・修正が、手本に容易にできた。

【課題】

- ・筆使いや個人指導の時間をしっかりと確保するために、情報機器の操作等に慣れること。
- ・情報機器の準備・片付けをできる限り素早く行えるようになること。

■ ICT 活用環境等

使用周辺機器	書画カメラ、e-黒板、プロジェクター
使用ソフト名	ペイント