



道徳 学習指導案

平成 13年 5月 30日 (水)
越谷市立鷺後小学校第 3学年 2組
小 山 悟

1 自分だけのアイデアカードを作ろう

2 題材設定の理由

3年生となり、学習活動にも軌道に乗り出したこの時期ではあるが、児童によってはだんだんルーズになってきたり、いい加減な部分も見えだしてくる。たとえば、学習面では発表する児童が固定化したり、度々宿題を忘れるなど。また、春の運動会では集中が持続しなかったり、基本的な生活習慣の面では、靴をそろえて入れることを忘れる、廊下を走ってしまう、連絡帳をきちんと書く、あいさつをする・・・などさまざまな面で生活を振り返らせたい時期でもある。

しかし、一斉指導において一律に問題点の“反省”を促しても児童によって適切な課題となり得ないものも多く、本当に振り返らせたい児童にはあまり気づかせることができないということになることも多い。そこで、コンピュータのお絵描き機能を使い、自らの振り返りカードを作ることでその効果を高めることを考えた。

本校の3年生におけるコンピュータリテラシーは、簡単なお絵描きの段階と、思ったことを自由に表現する段階のちょうど中間に位置する。そこで、コンピュータに慣れ、表現ツールとして使えるようにしていくリテラシー向上の一つとしても十分効果的である。

カードの内容とそれにあったデザインを考えることで、自らの生活を振り返り、自分自身でそのカードを使うことで実生活の向上を図る。しかも、その問題点や取り組む課題は個々にそれぞれ合わせることが可能である。

3 コンピュータ活用環境

(1)利用環境

使用パソコン	FUJITU TOWNS	22台
周辺機器	50型ディスプレイ	1台
	インクジェットプリンター	10台

(2)使用ソフト

えほんらいたー

4 本時の展開

(1)学習計画 (全 4時間)

第 1時 3年生になってからの生活を振り返り、自分の問題点を挙げる

第 2時 問題点の中から自分がチャレンジしたい課題を決め、カードを作る (本時)



第 3時 チャレンジした結果を話し合い、自分なりの反省をする

第 4時 自分に対する賞状を作る

(2)目標

- ・自分自身の問題点を絞る
- ・問題点にあった取り組みを決める
- ・課題にあったカードを作る

(3)展開

学習活動	活動への働きかけ	準備 資料
前時に挙げた振り返るべき課題の中から自分がチャレンジすべき問題点を決める	サンプル事例を挙げ、振り返った問題点の中から自分が今必要な、重要度が高いと考えられるものを選ぶ過程を見せる	学習 ワークシート
問題点が決まったら、それを解決する取り組みを相談する	2人組で取り組むべき課題について相談させ、問題点解決につながるかどうかをはっきりさせることで、チャレンジの意味をしっかりとつかませ、又意欲化を図る	
チャレンジに合わせたカードを作る	問題点、チャレンジするもの、自分の名前、チェック欄を入れることを指示し、それぞれのイメージにあったチャレンジカードを作らせる	コンピュータ20台 えほんらいたー
複写や定型図形描画、漢字変換など友だち同士で教え合う	基本操作以外は、友だち同士で教え合わせ、試行錯誤をしながら作品を完成させるようにする	
できた作品は印刷 保存する	基本的には印刷であるが、作成途中で交代の時間になってしまったものだけFDに保存する	保存用 FD
	感想の入られるプリントを印刷に使用する	感想の入られるプリント
完成した作品で1週間のチャレンジをすることを確認する	毎日、帰りの会に確認することを伝える	