

## 学習活動

登校後の課題学習

着替えを済ませた後、学級の朝の会までの時間を利用し作業的な活動又はを iPad 使って学習を行う。

## 活用の目的

○操作的な図形パズルや平仮名を題材にしたアプリケーションを使用し、短時間でも効果的な学習を行う。

## 活用の実際と工夫

- パズルが好きな生徒であることから、「Yum Yum かたち Puzzle」を使用する。
- 教科別の指導では平仮名の学習に取り組んでいることから、読み上げられた音に対応した字を選ぶ「ひらがな五十音」を使用する。
- タッチペンを使用し、操作性を高める。



iPad アプリケーション「Yum Yum かたち Puzzle」  
パズルを完成させたり、正しい場所にはめ込んだりすると、「しかく」「ひしがた」と図形の名称を教えてくれる。クリアすると、次々と課題が出てくる。

iPad アプリケーション「ひらがな五十音」  
読み上げられた音と同じ平仮名を選ぶと正解となり、戦国武将が城に近づいていく。間違えると遠ざかる。

## 活用の効果 ○効果 ●課題

- 集中して一人で取り組める課題であったので、「主体的に取り組める」活動としてはふさわしいものであった。
- 「正解・不正解がはっきりと提示される(音や、×マーク)」ことで、教師がいなくても正誤が理解できた。
- 「ひらがな五十音」は生徒にはやや難しく、正解できずに飽きてしまうことがあったので、別のアプリケーションを探すことにした。
- どのような学習効果が期待できるか、教育課程上どのような学習であるかが明確にする必要がある。今回の授業は、日常生活の指導と自立活動を合わせた指導であるが、「朝学習」「朝運動」を日常生活の指導とするのは、適切であろうか。