

本時のねらい

・万葉集の和歌を通して、作者の心情や描かれた情景を読み取り、絵を用いて表現することで、和歌の世界に親しむ。

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

・ウォームアップの時間にことわざドリルを使い、学習に向かう雰囲気クラスに醸成する。
・和歌に描かれた心情や情景を絵に表し、描いた絵に解説を入力して一つの作品に仕上げることで、和歌に対するイメージを広げる。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

・ことわざドリル ・ねずみタイマー ・Tayasui Sketches School (描画アプリ) ・Pages

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT 活用のポイント・工夫
導入 (10分)	<ul style="list-style-type: none"> ・ことわざを覚える。 ・漢字の練習をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ことわざドリルをモニターに映し出し、順に解答していく。全員が1つの画面に集中できる。 ・集中して漢字練習に取り組めるように、残り時間がわかりやすいねずみタイマーをモニター掲示する。
展開 (35分)	<ul style="list-style-type: none"> ・めあてを知る。 「情景に合う絵を描き、万葉集の情景を説明しよう。」 ・万葉集や和歌について、前時までに学習したことを復習する。 (五・七・五・七・七、奈良時代、素朴な歌風など) ・和歌を音読し、現代語訳を確認する。 【写真1】 ・和歌に描かれた情景を絵にする。 前時までに学習した和歌から好きな和歌を1つ選び、和歌に描かれた心情や情景を絵に表したり、イメージに合う画像をインターネットから選んだりする。 【写真2】 	<ul style="list-style-type: none"> ・難解な語句や興味のある語句をインターネットで検索する。 ・Tayasui Sketches School で、和歌の情景を絵に描き表現する。 ・描いた絵を Pages に貼り付け、和歌と絵の解説を記入し、1つの作品に仕上げる。
まとめ (5分)	<ul style="list-style-type: none"> ・作品を発表する。 他の生徒に作成した作品を見せながら、どのような思いで絵を描いたのかを説明する。 【写真3】 	<ul style="list-style-type: none"> ・作品をモニターに提示する。

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



写真1 難解な語句や興味のある語句をインターネットで検索している場面



写真2 自分の気に入った和歌に描かれた情景を絵で表現している場面



写真3 モニターに映し出された自分の作品を発表している場面

児童生徒の反応や変容

・日頃からよく使っているねずみタイマーはねずみ君と競争するような気持ちで取り組める。絵を描くアプリについても生徒が表現したいことを絵に描きやすかったので、和歌のイメージに合う絵を描くことができた。また、絵を描くことが苦手な生徒はインターネット検索から画像を探し、Pages に貼ることで自分の作品をまとめることができた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

・絵を描くのが得意な生徒、苦手な生徒、タイピングが苦手な生徒、板書をノートに書き写すのが得意な生徒、聞いて理解するのが苦手な生徒等、どのクラスにも様々な特性を持った生徒がいる。それぞれの得意なことを伸ばし、苦手なことを補いながら学習を進めることができるので、ICT は学習支援のツールとして大変効果的に感じている。