

●協働学習
■同時進行型

実践タイトル スイッチを使って「パソコン絵本」を読む

本時のねらい

読み聞かせをしてもらっている複数の絵本の中から絵本の内容を選び、スイッチ教具を用いて「パソコン絵本」を友だちや教師と一緒に読む（視聴することを通して、児童のペースで、本のページをめくるように意図的にスイッチを押し、話を進めていくことで、児童にスイッチを押す意欲や順番の意識をもたせる。

主に活用したICT機器・教材・コンテンツ等とそのねらい

電子黒板

PCの画面を大きく映し出し、児童によって画面の距離や音の大きさに配慮したことで、グループ全員で絵本を視聴できるようにした。

PC教材

「パソコン絵本」：図書室にあるさまざまな絵本の場面に、音楽（歌など）や、効果音をつけ、PCに取り込み、プレゼンテーションソフトウェアを使ってPCやデジタルテレビの画面などを見ながら児童が順にスイッチを押し、自分たちで本を読み進める（視聴する）ことができる。スイッチを押さないと次の場面には移らないため、自分のペースで読み進めることができる。自分で本を読むことが難しい児童生徒や、本の読み聞かせの初期段階の児童生徒でも楽しめる教材である。

参考にしてほしいポイント

- ・本の読み聞かせも同時に行う。
- ・全員で読み進めるため、絵本を選ぶ際には一人だけでなく、他の児童にも了承してもらおう場面もあえてとる。
- ・児童に合わせて、さまざまなスイッチ（VOCA[®]）を活用する。
- ・場面ごとの読み聞かせだけでなく音楽（歌等）や効果音もつけると、一緒に口ずさんだりなど参加しやすく、比較的児童の反応も良い。
- ・「パソコン絵本」作成の際には音楽やパソコン、読み聞かせ等、さまざまな得意分野を持つ教師の協力を得ることが必要である。
- ・市販の絵本を題材に作成するため、授業以外には使用しない。

学習の流れ(分)		主な学習活動と内容	ICT機器・教材、コンテンツ等
本時の展開	導入	0 ○あいさつ ・「パソコン絵本」の紹介 5 ・たくさんの絵本の中からいくつか紹介してもらう。	・電子黒板 ・絵本の表紙などの映像
	展開	○好きな絵本の選択と視聴（写真1） ・パソコン絵本を起動してもらい、順番にスイッチを押して話を読み進めていく（視聴する）。（写真2） 40 ○次の絵本の選択 （繰り返し）「パソコン絵本」を読む（視聴する）。（写真3）	・PC教材（パソコン絵本） ・USBマウスムーバー ・VOCA [®] （大型スイッチ）等 ※P.58参照
	まとめ	45 ○読んだパソコン絵本や実際の本の紹介 ○あいさつ	



写真1：読みたい本を決める



写真2：顎でスイッチを押し、次のページを開く



写真3：順番にスイッチを押してページを開く

児童生徒の反応

いくつかの「パソコン絵本」の中から数人で一冊を選び、児童それぞれの見方や聴き方で大型画面のデジタルテレビを使って「パソコン絵本」を読んで（視聴して）いた。スイッチを押して場面が変わると、時折好きな場面で声を出したり、スイッチを押すと満足げな表情を示したりする児童がみられ、画面を見るのが難しい児童にも、同様な反応があった。

活用効果

評価の観点	友だちや教師と一緒に「パソコン絵本」を選ぶことができたか。自分の順番を認識し、スイッチを意図的に押すことができたか。
具体的変容	自分の好きな絵本を選び、指を立てる、口を開けるなどさまざまなサインで伝えることができるようになり、本のページをめくって友だちにも見せてあげたり、順番にボタンを押したりしてページめくりを行い、全員で操作する楽しさを共有することができた。

実践の手応え

絵本を読むことが難しい複数の児童が共同で一つの絵本を読み進めることができ、パソコン絵本を楽しみながら読み進める（視聴する）様子や、自分の読んで欲しい本を積極的に教えようとする児童の様子が見られた。また、スイッチを押すと次の場面が現れることが分かり、机上にスイッチ教材を置いただけですぐにスイッチを押すようになった児童もいた。