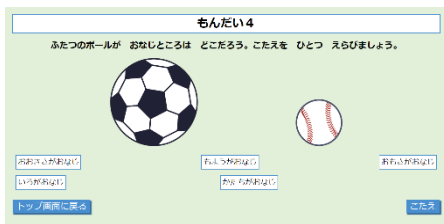


教材の活用場面

活用した教材	ぶんせきゲーム【B1-1】		
STEP	STEP 1	領域	B 情報活用
学校名	大田区立梅田小学校	校種	小学校
学年	第1学年	教科等	国語
単元名	くわしく かこう 「しらせたいな、見せたいな」		
活用の概要	国語の学習の中でクイズ教材に取り組んで、よく見て違いを見付ける力を付け、読む人に分かりやすい文章を書く学習につなげる。		

活用の様子

【ポイント1】 インタラクティブ教材を活用して学ぶ。



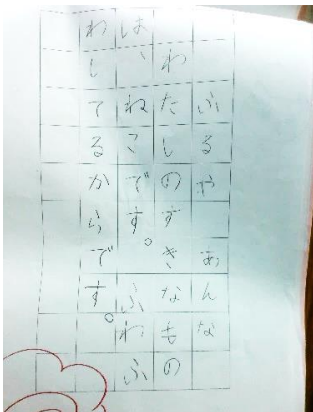
「ぶんせきゲーム」を通して、得られた情報から共通するものや違いを見付け、情報の見方について考えることができた。

【ポイント2】 端末を活用して、一人一人考えながら学ぶことができる。



情報の見方について、自分のペースで、一人一人がしっかりと考えながら学ぶことができた。

【ポイント3】 デジタル教材学んだことを、国語の学習に活かすことができる。



ぶんせきゲームで培った力を活かしながら、自分が見付けた知らせたいものについて、読む人に分かりやすい文章を書くことができた。