

コンテンツ活用授業実践事例 C-1



■使用教材

- ①生徒自作のデジタル紙芝居「絵仏師良秀」（ムービー）

■概要

- ①全員が既習である「絵仏師良秀」を放送文化部・美術部が古文の導入教材用に、動くデジタル紙芝居として作成したものである。

高等学校 国語 古文 2年 学習した作品をイラスト紙芝居にしよう

■本時の目標

イラスト紙芝居を作成することにより、作品の内容理解を深める。

■学習の流れ（図書館で授業を行う。グループ学習を行う。）

導入 1 本時の目標と流れを知る。

2 デジタル紙芝居『絵仏師良秀』を視聴する。

展開 3 今回の授業で習った作品について、図書館にある資料を用いて調べる。

4 視聴した紙芝居を参考に、作品のコマ割をグループで協議し、決定する。

5 グループで分担してイラスト紙芝居を作成する。

6 図鑑の使い方をまとめ、今後の学習に見通しを持つ。

ポイント1

生徒自作のデジタル紙芝居であるので、自分たちも取り組めるという気持ちになる。作品理解がコマ割（段落分け）、イラスト・台詞（登場人物の理解）などを通して、自ら明確にしていく過程を体験する。

ポイント2

グループで話し合うことで、互いの疑問点を互いの調べ学習につなげる。

コンテンツの評価・振り返り

自作のデジタル紙芝居「絵仏師良秀」は生徒自身が現代語訳から作り上げたものなので、生徒目線で作成されており、生徒は集中して視聴していた。また、紙芝居というビジュアル形式なので、直感的に作品を理解できる。今回生徒が作成するイラスト紙芝居は、デジタル紙芝居の原案にあたるものである。古文の作品を自分たちが他に分かりやすく説明するためにデジタル紙芝居からヒントを得、どのような構成にするべきかを、グループで協議する。その過程において作品を理解する道筋を主体的に学ぶ授業となった。

司書教諭・学校司書のサポート

- デジタル紙芝居作成で、ナレーション・効果音・BGMなどは放送文化部顧問、イラストおよび動画の動きは美術部顧問とそれぞれ連携し、サポートをしてもらった。
- 学校司書のサポート①図書館の蔵書からイラスト紙芝居の作成に有用な資料の探し方を教える。②近隣の公共図書館から授業に有用な資料を取り寄せ準備する。③放課後等で本授業に関わる資料検索をする時のアドバイスや、近隣の公共図書館にある資料の検索方法を教える。
- 教科担当とティームティーチングで授業を実施した。

■ デジタルコンテンツ①の評価

評価項目		評価 (○△×) (該当なし)
操作	1 難しい操作がなく、容易に使えるか。	○
	2 開始・終了を素早く、容易にできるか。	○
内容	3 学習指導要領・教科書に準拠し、学習に役立てることができるか。	○
	4 内容が新しく、正確であるか。	○
	5 目次・索引があるか。	×
	6 写真や図版は、実物の色彩や形態を正しく表現しているか。	△
	7 該当学年に応じた内容になっているか。	○
	8 情報量は適切か。	○
	9 適切な表現がされているか。	○
	10 デジタル教材としての特性が活かされているか。	◎

■ 授業風景



動くデジタル紙芝居「絵仏師良秀」を視聴



図書館でイラスト紙芝居の作成