

教師説明型



岐阜県関市立武儀西小学校  
小井戸 政宏

児童生徒実践型

実践テーマ

動画を提示した電子黒板を学びの1コーナーとして設置し、ヒントとして利用する児童、確かめとして利用する児童など多様な児童に対応させながら、三角形の面積の求め方を考える。

授業の進め方・ICTの活用の仕方

- 〈導入〉 デジタル教科書で、本時の学習対象となる三角形を提示し、課題化を図った。
- 〈展開〉 三角形が、長方形や平行四辺形に変形する動画を電子黒板学習コーナーで提示し、ヒントや確かめの場とした。
- 〈まとめ〉 実物投影機で自分の考え（ノート）をPCに取り込み、電子黒板に提示し、各自が説明をした。

本時の展開

| 学習の流れ | 主な学習活動  | 使用する教材<br>(デジタルコンテンツ等)  |
|-------|---|---|
| 導入    | <ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル教科書の中にある、三角形を提示し、本時の課題化を図った（静止画①）。</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●「新版たのしい算数教師用指導書 別冊『IT活用編』（5年）」（大日本図書(株)）</li> </ul>                                 |
| 展開    | <ul style="list-style-type: none"> <li>三角形を描いた用紙を配り、自由に切ったり、線を入れたりして考えた。</li> <li>どんな形に変形すればよいのか・どこを切るとよいのかなどつまずきのある児童、考えに自信がない児童、すでに考えがまとまった児童、それぞれが、電子黒板の動画に触れて、考えづくりをした（PC教材）。その中で生まれる言語活動を教師が引き出した。</li> <li>自分の考え（ノート）を実物投影機から電子黒板に取り込んだ。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>●自作PC教材（フラッシュコンテンツ）<br/>使用ソフトウェア：<br/>AdobeR Flash® CS4<br/>（アドビシステムズ(株)）</li> </ul> |
| まとめ   | <ul style="list-style-type: none"> <li>電子黒板内に取り込んだ自分の考えを提示して、線を引いたり、色を塗ったりしながら、説明をした（静止画②）。教師は、ねらいに迫るキーワードを引き出したりした。</li> <li>児童の考えを元に、「三角形の面積は、既習の四角形に変形をすれば求めることができる」ことをまとめた。</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>●スマートノートブック<br/>（日本スマートテクノロジー(株)）</li> </ul>   |



児童が電子黒板の動画に触れて、考えづくりをする



自分の考えを提示し、線を引いたり色を塗ったりしながら説明

児童の反応・効果

- 電子黒板コーナーに集まった児童たち（つまずいている児童、自信がない児童、確かな考えを持っている児童）が「あっそうか！」「やっぱり！」など、それぞれの反応を示した。
- この時、確かな自分の考えをもっている児童は、動画を示しながら解説をした。つまずいている児童は、考え方を学んだ。席に座っている児童は、電子黒板前に繰り広げられる会話を聞いて、自分の考えづくりに生かした。

活用のポイント

- 自力解決の場面では、電子黒板を1つのコーナーとして位置付ける。今回は、三角形が他の形に変形する動画が有効である。
- コーナーに集まった児童からねらいに迫る言語活動を引き出す。そのために教師は、あらかじめ予想される言語活動を明確にしておくといよい。