

本時のねらい

「たからさがし」の活動を通して、平面上の位置の表し方を理解する。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・ 図に視覚的にわかりやすい矢印や目印を書き込むことで低学年でも楽しんで思考できる。
- ・ 端末上では修正が簡単に行えるため、繰り返し思考しながら自己解決につなげることができる。

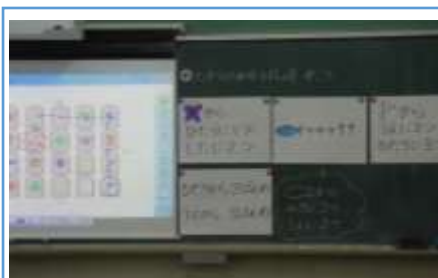
活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・ タブレット PC
- ・ SKYMENU Class 発表ノート
- ・ スクリーン
- ・ プロジェクタ

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 (20分)	<p>○宝のある場所を見つける。 ・手紙を見て、宝のある場所を見つける。</p> <p style="text-align: center;">めあて 「たからのあるばしょをせつめいしよう」</p> <p>・「基点となる位置」や「数える方向」を変えて、宝の位置の言い方を考え、正しく説明できるよう話し合う。 【写真1】</p>	<p>・スクリーンに映した絵に基点や矢印を書き込むことで、「基点となる位置」や「数える方向」を視覚的に捉えて確認できる。</p> <p>・ワークシート（発表ノート）を投影し、宝の位置の表し方について、端末を操作しながら説明する。</p>
展開 (10分)	<p>○宝の位置の表し方を考える。 ・宝の位置の言い方を考え、プリントに記入する。 【写真2】</p>	<p>・ワークシート（発表ノート）の絵に基点や矢印を書き込みながら、宝の位置の表し方を考え、自分の考えをプリントに記入する際の手立てとして活用する。</p>
まとめ (15分)	<p>○宝さがしゲームをする。 ・発表する児童は、作成したプリントや、ワークシート（発表ノート）にある宝の位置をクラス全体に説明する。 ・発表している友だちの考えた宝の位置を、自分の端末を操作しながら確認する。 【写真3】</p> <p>○学習のふりかえりをする。</p>	<p>・ワークシート（発表ノート）の絵に基点や矢印を書き込みながら、友だちの考えた宝の位置を確認する。 ・ワークシート（発表ノート）は、必要に応じてコピーして使用させる。</p>

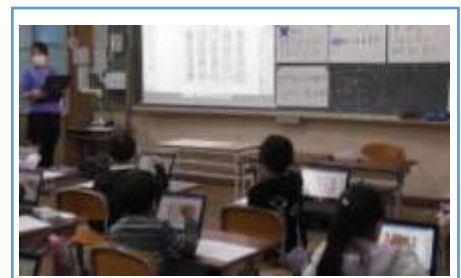
1人1台端末を活用した活動の様子



【写真1】 宝の位置の言い方をクラス全員で考えている場面



【写真2】 発表ノートに書き込みながら、宝の位置の表し方を考えている場面



【写真3】 発表者の説明を聞き、宝さがしゲームをしている場面。

児童生徒の反応や変容

- ・ 普段は図や文を書いたり消したりする活動が苦手な児童も、端末を活用することで、意欲的に宝の位置を考えている姿が見られた。
- ・ 端末上で何度も書き直すことができるため、自分の考えを視覚的に整理することができていた。
- ・ 友だちが考えた宝さがしゲームに取り組むことで、「位置を表す言葉」を意欲的に使っている姿が見られた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・ 端末上では何度も修正が可能のため、紙に書き表すことが苦手な児童も、考えを整理しながらまとめることができていた。特に、文字を書いたり消したりすることがまだ苦手な児童にとっては、画面上での操作の方が紙に比べて容易である様子だった。
- ・ 宝さがしゲームに取り組む際、一度使った絵を消さずに新しいページをコピーして使用できたため、前のページをふりかえりながら取り組むことができ、紙にはない端末のメリットを実感した。