

活 用 事 例	大田区立東調布第一小学校	鍋谷正尉教諭
活用事例タイトル	念頭操作を促すデジタルコンテンツの開発と活用	
対象授業科目/活動	小学校4年 算数 かたちであそぼう「デジタル数字」 (東京書籍)	
授業または活動の概要(目的、実施時期、授業の場合教科名や単元名、対象学年、参加人数、ICTの使用局面など)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 実施時期 平成24年2月</li> <li>・ 対象 第4学年2組39名</li> <li>・ ICTの使用局面</li> </ul> <p>(1) 課題把握の場 児童が課題を的確に把握する場として、デジタルコンテンツを用意した。念頭操作が苦手な児童にも、活動のイメージがしっかりと伝わり、ハンズオンから念頭操作に徐々に移行していけるように配慮した。</p> <p>(2) 思考の確認の場 児童には電子黒板と同様の紙ベースの教材を渡した。しかし、この教材だけでは結果を確認することができない。そこで、結果が確認できる電子黒板上のデジタルコンテンツを用意した。</p>	
ICT活用により期待できる効果 ICT活用のねらい	この授業では、児童が念頭操作により導き出した、自分なりの考えの妥当性を確かめられる環境づくりを目指した。児童には紙ベースの教材を渡したが、その教材による確認から、念頭操作を促していく過程の先に、電子黒板上で確認・共有するという学習環境を設定し、念頭操作と確認・共有の必然性を高められればと考えた。	
評価、振り返り(活動の評判や児童・生徒の声など)	<p>(参観者から)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題把握がスムーズにできていた。</li> <li>・ ハンズオンで確認できる状況から、徐々に念頭操作へ移行させる過程が印象的だった。電子黒板上での確認では、児童から満足そうな声が聞かれた。</li> <li>・ アナログ教材とデジタル教材の特徴が、それぞれ活かされていた。</li> </ul> <p>(児童から)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ もっと大きい数でも確かめてみたい。</li> <li>・ 実際に裏返してみると、想像と全然違うことがあって悔しかった。</li> <li>・ 想像と正解が合うと、とてもうれしかった。</li> </ul>	
その他 (関連WEBサイト等ありましたらご記入ください。)	<p>事例紹介のWEB(この中の一部として紹介)</p> <p><a href="http://www.plus-vision.com/jp/product/upic/case/case-chofu-math.html">http://www.plus-vision.com/jp/product/upic/case/case-chofu-math.html</a></p> <p>事例紹介のビデオ</p> <p><a href="http://www.youtube.com/watch?v=DCrJFFRo9ks&amp;feature=youtu.be">http://www.youtube.com/watch?v=DCrJFFRo9ks&amp;feature=youtu.be</a></p>	

## 第4学年 算数科学習指導案

日 時 平成23年12月20日(火) 第6校時  
14:25～15:10

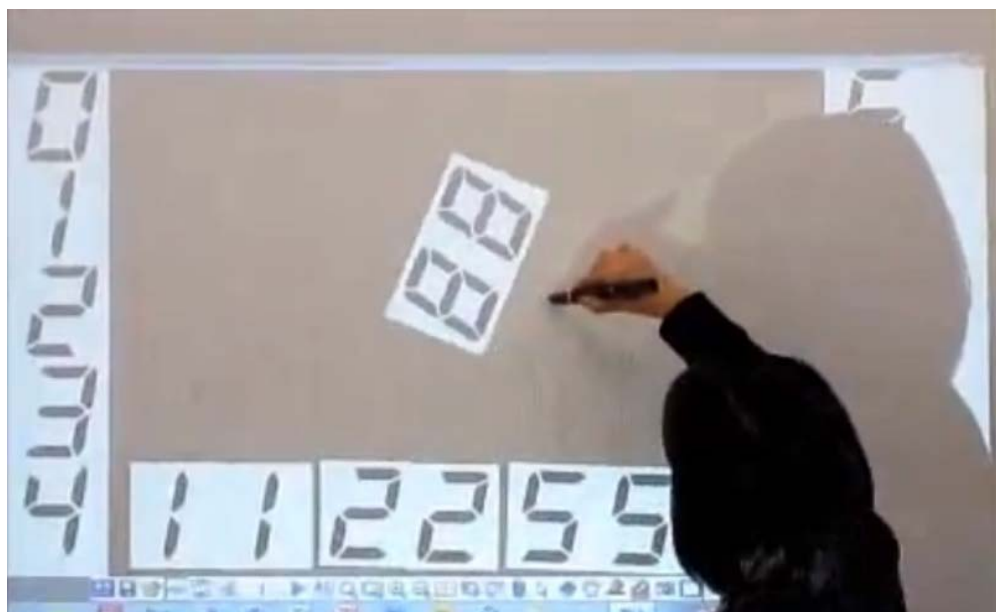
対 象 第4学年2組37名  
学校名 東調布第一小学校  
授業者 教諭 鍋谷 正尉

会 場 1階 4年2組教室

1. 単元名 かたちであそぼう「デジタル数字」(東京書籍)
2. 本時の目標 (全1時間)
  - さかさまから見ても形が変わらない図形を探す活動を通して、図形に親しみ、その楽しさを味わう。
3. 本時の展開

		主な学習活動	ICT機器・ソフト・コンテンツなど
導入	3分	<b>1. 素材を知り、生活経験を振り返る。</b> T：こんな数字を見たことはありますか。 C：時計で見たことがあります。	○ デジタル数字を電子黒板で提示する。 ※ コンテンツは教科書を参考に自作した。同じ画面を複数使えるように用意し、試行錯誤に備えた。
課題把握	7分	<b>2. 問題を知り、課題をつかむ。</b> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             さかさまから見ても、同じように読める数字を探そ           </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 一桁の場合で検討する。</li> <li>・ 教材を配布し、個人で確かめる。</li> <li>・ 発表し、電子黒板で確認する。</li> </ul>	○ 「さかさまから見て」という言葉の意味を理解させるために、はじめに電子黒板で操作してみせる。 ○ 電子黒板と同じデジタル数字を印刷したものを配布して、操作しながら思考させる。 ○ 電子黒板上で左右反転させて、同じように読めるかを共有させる。
自力解決・発表・確認	30分	<b>3. 自力解決・発表・確認</b> (1) 二桁の場合について考える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 見つけた児童から発表させる。</li> </ul> T：これまでの発表から何か気づいたことはありますか。 (2) 三桁の場合について考える。 T：二桁までの経験から、事前に予想できることはありますか。 (3) 四桁の場合(時刻の表示)で考える。 T：では時刻の表示だとどうなるでしょう。 T：三桁までの経験を活かして、予想してみましょう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 操作させずに考えさせる。</li> </ul>	○ 児童の発表を電子黒板上に示し、回転させて確かめる。 ○ 確かめたものは、画面上に保存しておき、その後の活動に役立てる。 ○ 二桁の時の発表画面を振り返って考えさせる。 ○ 二桁・三桁の発表画面を振り返って考える。
振り返り	5分	<b>4. 学習感想を書く。</b> T：さあ、今日はいくつ、裏側からも同じように読める数字を見つけることができましたか。 T：「デジタル数字、裏側、二桁、三桁、時刻」などの言葉を使って、今日の学習の感想を書きましょう。	

<授業の様子>



0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

事例2・デジタル数字・コンテンツ.dbp at ¥¥vmware-host¥Shared Folders¥Dropbox¥2013 教育¥DITT 提出書類 20130707 [授業モード]v1.00[大田区教育研究会パーソナル版]

設定

0  
1  
2  
3  
4

101

5  
6  
7  
8  
9

編集 modeX 事例2 1 吸0

あ 連 R 般 目 CAPS KANA 6:02 2013/07/09