

本時のねらい

動画を見て、表やグラフに整理してみよう

本時における 1 人 1 台端末の活用方法とそのねらい

- ・既習事項の確認を Wordwall で行うことで、ゲーム感覚で学習意欲を高める。また、一人ひとりに応じた課題に取り組むことができる。
- ・正確に数を数えられるようにするために、動画の動物の数を小分けに設定し、数えやすくする。
- ・画像の移動だけでマス目に合わせたグラフを作ることができる。

活用した ICT 機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・Wordwall (クイズ作成ソフト) ・Scratch ・Goodnotes (手書き等メモアプリ)

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 (5分)	○Wordwall で既習した範囲の問題に挑戦する。 【写真 1】	・目の動きの活性化・集中力を高めるために導入部分に取り入れる。 ・クイズやゲーム感覚で学習意欲を高める。
展開 (30分)	○本時の活動内容をつかむ ・スクラッチで作成した動画を見て、どんな動物がどれだけ通ったのかを確認する。 ・Scratch を見ながら、Goodnotes を使って動物の種類ごとの数を「正」の字を使って表す。 ・動物の数を棒グラフで表し、視覚的に数のちがいを捉えられるようにする。 【写真 2】	・動画に出てくる動物の数を一気に数えるのではなく、小分けに区切って数えることができるように調整することで、見逃し防止につながる。 ・動画を見て数を数える、聞いた数を書き表すという役割分担ができ、より正確に数えることができる。 ・正という漢字をかくことに苦手意識がでないように、はじめはなぞり書きができるよう書き方の見本を書いておく。 ・書くことに苦手意識のある児童も、画像の移動だけでマス目に合わせたグラフを作ることができ、初めて解く問題にも抵抗感を減らして取り組むことができる。
まとめ (10分)	○学習を振り返る ・今日の学習でがんばったこと・楽しかったこと・わかったことなどを振り返り、Goodnotes に書き表す。 【写真 3】	・Goodnotes を活用し、自分ががんばったことやわかったことをふりかえり、視覚化する。

1 人 1 台端末を活用した活動の様子



【写真 1】Wordwall で既習した範囲の問題に取り組む



【写真 2】Scratch を見ながら、Goodnotes を使って動物の種類ごとの数を「正」の字を使って表す



【写真 3】振り返りを Goodnotes に書き表す

児童生徒の反応や変容

- ・初めてのことに抵抗感がある児童も、役割分担をすることで正確に数えることができ、協力して取り組む中でできたという達成感を味わうことができた。
- ・スクラッチで見た動画に興味をもち、「自分も同じような教材を作り、問題を出してみたい！」と、次時に向けた学習意欲を高めることができた。
- ・マス目に合わせて、棒グラフにすることで、数の大きさが見やすく、比べやすいことを実感できていた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・動画を見ながら協力し、声に出して動物を数えることで、視覚支援以外に聴覚優位の児童にとっても取り組みやすい課題設定にすることができる。
- ・書くことや間違えることへの不安を感じやすい児童も、タブレットを通して正確な線を引くことができ、間違えてもすぐに直すことができる。
- ・文字をマス目の中に収めることが苦手な児童も、マス目を移動するだけで、表に合わせたグラフを作ることができ、達成感を味わえる教材である。