

# 【算数・特別支援学級（情緒）小4・「広さの表し方を考えよう」】①

## 育成を目指す資質・能力

<本時のねらい>

長さやかさの既習事項と関連付けて広さの比べ方を考え、単位とする大きさを決めると、その幾つ分として広さを表せることが理解できる。

## ICT活用のポイント

- ・集中を持続させることや予測して考察しにくい児童に対して、アニメーションや画像の活用により、注目すべき点を明確にして学習に向かう気持ちを高める。
- ・大型モニターで、めあてや学習過程を提示することで、複数の児童が同じ場面に注目し対話的な学びを促す。

### 【つかむ】

クイズ形式で既習事項を振り返り、本時のめあてをつかむ。

### 【追究する】

・陣取りゲームの勝敗を決めるために、広さを比べる方法を考える。

・お互いの提案を試しながら、広さを比べる方法を見つけ出す。

### 【まとめる】

広さを比べる方法を発表する。

## 事例の概要

○児童の特性に合わせてICTを効果的に活用することで、注目すべき場面や考えるポイントを明確にしなが、対話的な学びを促し、算数のねらいに迫る。

### 【事例におけるICT活用の場面①】

○タブレット端末で作成したアニメーションにより、既習事項（長さ、かさの比較）を振り返る。

### 【事例におけるICT活用の場面②】

- タブレット端末上で行った陣取りゲームをプリントアウトして、広さの比較について追究する。
- 気付いたことを、タブレットに入力し学習支援ソフトで共有する。
- 実際に紙を切って気付いたことを撮影し、画像として振り返る。

# 【算数・特別支援学級（情緒）小4・「広さの表し方を考えよう」②】

## 【事例におけるICT活用の場面①】

＜既習事項の振り返り＞  
プレゼンテーションソフトでクイズを提示



○既習事項についてプレゼンテーションソフトを用いてクイズ形式で振り返った。

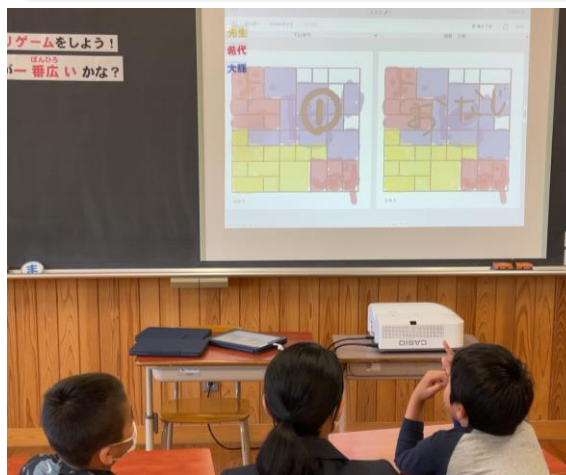
○児童の回答後にアニメーションで長さやかさを比較することで、児童は集中を切らず、教師の説明に注目することができた。

○モニターを使い、大きく提示したことで、児童同士が互いの意見を聞きながら、自らの予測をすることができた。

○アニメーションにより「消しゴム何個分か」の検証をすることで、予測と異なる結果に対して、自ら「同じ長さだ！」と気付くことができた。

## 【事例におけるICT活用の場面②】

陣取りゲームの結果を予測する（広さの比較）



○それぞれが予測した結果をモニターに提示した。お互いの予測が異なることについて、互いの考えを伝え合うことができた。「その考えも捨てきれない。」と、他の意見を尊重する様子が見られた。

○予測結果をモニターで共有したことで集中を持続し、対話的な学びにつながった。

結果を考察する



○プリントアウトしたものを切って比較した。「同じ大きさにすればいいんだ。」と、線を書き足すことで方眼状にして、マス数を数えて結果を導き出した。

○実際に切ったり重ねたりしたものを、画像にしてモニターで振り返りをした。

○画像にしたことで、注目すべき点がわかり落ち着いて振り返りができた。

【活用したソフトや機能】

・プレゼンテーションソフト ・学習支援ソフト ・写真撮影