

題材名 「お金で数字を作ろう」

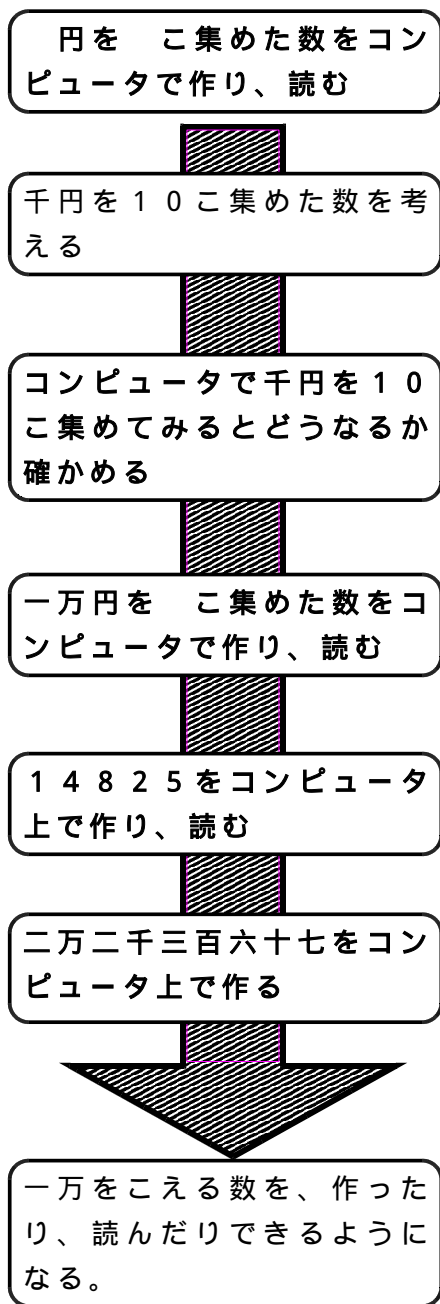
目標

- ・ 千万までの数について、数のよみ方、しくみを理解する。
- ・ 10倍、100倍することについて理解する。

コンピュータを活用する利点

3年生の子どもたちにとって、一万を超える大きな数の位取りを理解することは難しい。その要因としては、具体物が使いにくいので抽象的な考え方がしにくいからではないかと考えた。そこで、具体物と抽象的な思考をつなぐものとして、コンピュータの活用を考えた。コンピュータ上でお金を操作することで、数のかき方やよみ方を効果的に理解できるのではないかと考えた。

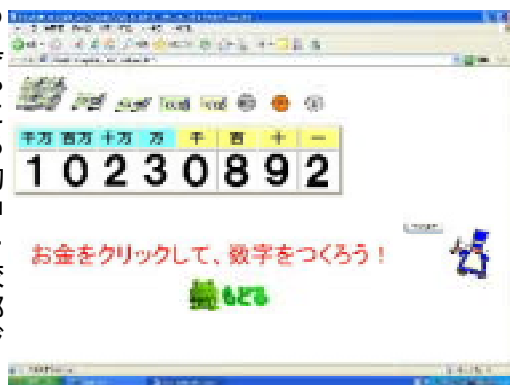
授業の流れ



ICT 活用場面

「100が8つでいくつ?」という質問では分からない児童が、「100円が8こで何円?」という質問には即答できる。これは、日頃からお金(100円玉)という具体物を操作しているからだと考えられる。しかし、1万を超える大きな数になると、具体物も使いづらい。

また、3年生という発達段階からも、具体物を使わなくても位取りの概念を身につけたいところである。そこで、具体物と抽象的な考えの中間としてコンピュータを活用した。本校のHPにお勉強の部屋として学習ページを作り、活用した。



(http://edu.area-sanda-hyogo.jp/com/school_up/shideharasho/index.html)

家庭などでインターネットができる環境があれば、学校と同じ教材で学習ができるので、自分のペースで学習ができるという効果を期待した。この他にもいくつかの教材を用意しているので、自主的に学習に取り組める環境を作っていきたい。

成果と課題

コンピュータの操作はクリックのみであることと、何度でもやり直しができることで、子どもたちは積極的に操作をしていた。きれいにできる、何度でもやり直せるというコンピュータの特性が、子どもたちのやる気を出すのに効果的であった。それぞれが自分のペースで学習ができ、自分でやったという達成感も味わえたようである。その後、教室でプリントに書きこむ学習の際「パソコンやったらできたんやけどなあ...」という、児童のつぶやきが、成果でもあり、課題でもあるといえる。コンピュータが子どもたちの理解を助けてくれるのは確実であるが、それだけに頼らない基礎学力の定着が今後の課題である。

ICT 活用環境等

使用周辺機器	ノートパソコン20台、プロジェクタ
使用ソフト	Internet Explorer
使用教室	コンピュータ教室