

## 題材名「かくれたかずはいくつ」

### 目 標

- ・テープ図の良さに気づき、問題解決の際に進んで用いようとする。(関心・意欲・態度)
- ・逆思考を必要とする問題について、数量の関係をテープ図をもとに考えることができる。(数学的な考え方)
- ・数量の関係をテープ図に表すことができる。(表現・処理)

### コンピュータを活用する利点

児童は「わかたずしらべ」を行っていく中で言葉を手がかりにして演算決定をしてきた。ところが「かえたので」では、ひき算、「あと4人くると」では、たし算に機械的に立式してしまう傾向がある。ここでは具体物を用い、数の出し入れを言葉に頼らず、論理的に理解させた上でテープ図に反映させてみた。その際、パワーポイントで一つずつ出入りを画面に表すことと、テープ図の書き方をアニメーション的に提示することで具体的なイメージがわくものと考えた。

### 授業の流れ

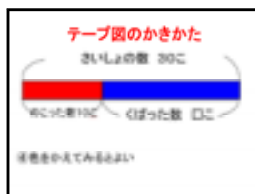
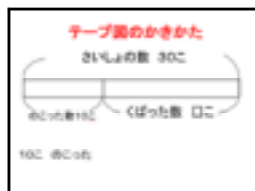
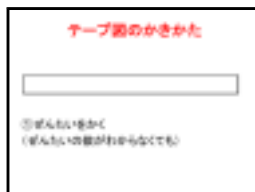
問題を読み、場面をつかむ



解き方を考える



テープ図の書き方を確認する



立式し、答えを求める



練習問題を解く



本時の学習をふりかえる

### ICT活用場面

本時では数量の関係をより明確にするため、問題の流れをすべてパワーポイントで示した。このパワーポイントではものの出入りをアニメーション的に提示し、「たすのか」「ひくのか」をイメージ的にわかりやすくした。また初めてテープ図を作らせたので、その作り方の手順もパワーポイントでテープの線を引きながら子どもたちにノートの図に近い形で提示を行った。スクリーンで見るアニメーション効果と同時に実物提示装置とテレビモニターで初めの画面を残して提示しておき、両方の提示によって具体物の数を忘れにくく工夫した。



授業中はスーパーポインターでの遠隔操作を行い、できるだけ机間巡視して説明できるように配慮した。

### 成果と課題

テープ図の作り方が、スライド画面を見ながら理解できた。また、スライドをもとにワークシートを作成したのでテープ図作りがしやすかったと思われる。

### ICT活用環境

使用周辺機器	液晶プロジェクター、パソコン、実物投影装置、テレビモニター、ダウンスキャンコンバータ、スーパーポインター
使用ソフト名	パワーポイント
使用教室	普通教室(2年生教室)