算数・小学校・2年 姫路市立南大津小学校 教諭 坂本 武士 単元名 三角形と四角形(形を調べよう)

# 題材名「動物の家をつくりましょう」

#### 目 標

・動物を直線で囲む操作を通して、三角形と四角形の定義を知り、三角形と四角形について調べるという課題をつかむ。

### コンピュータを活用する利点

動物を直線で囲む操作をスマートボード上で行うことにより、直線を指で容易に引くことができたり、 提示物を指で移動でき、児童が意欲的に学習に取り組むきっかけとなる。また、学習を通してスマート ボードという便利な機材についても知り、今後スマートボードに慣れ、楽しく授業に取り組むことがで きる。

#### 授業の流れ

動物の絵を見て、話し合い、学習課題をつかむ。

同じ印の点と点を直線でつないで動物を囲む。

できた動物の家をスマートボード上で発表する。

できた形を2つの仲間に 分ける。

三角形と四角形の定義を知る。

「三角形や四角形について調べていこう」という単元の学習課題をつかむ。

### ICT活用場面

動物の家を直線で囲むことをスマートボード上で直線を引いて発表させた。パワーポイントで作った資料の中で直線を引かせていき、またできた形を2つの仲間にわけるときもパワーポイント上の提示物を指で移動させた。授業の最後に行った三角形・四角形クイズでは、自分が正解だと思った形をスマートボード上でタッチすることで、問題の正解・不正解が出てくるように工夫した(パワーポイントのハイパーリンク)





## 成果と課題

成果としては、授業後の感想で、「楽しかった」「スマートボードはおもしろかった」などが出てきた。三角形・四角形という形に興味を持ち、うまく単元に導入することができた。

課題としては、何回も使うことにより、スマートボード(機器)に慣れ親しませると同時に机上での動作(定規で直線を引く)や学習態度の基本的な事項を守らせることがあげられる。また、機器を活用する時は、その活用場面を熟考してから行うべきである。

### ICT活用環境等

/ [ / 10 / 10 / 10 / 10 / 10 / 10 / 10		
使用周辺機器	ノートパソコン 1 台、プロジェクター、スマ	
	ートボード	
使用ソフト名	パワーポイント	
使用教室	普通教室	