

題材名「動物の家をつくりましょう」

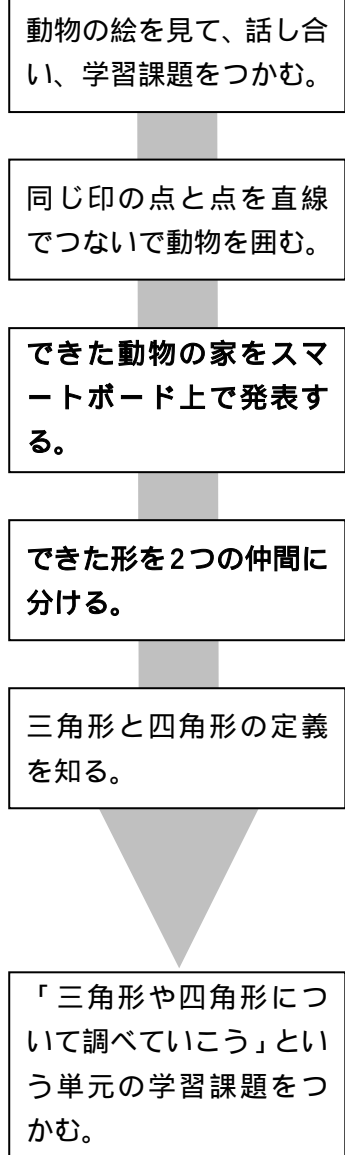
■ 目 標

・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



■ 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

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