

1. 学年・教科・単元名 3年 算数科 「円と球」

2. 実践者（所属） 片岡 義順（岡上小学校）

3. 使用する機器・メディアなど

入 力		ソフト, コンテンツ	出 力	
<input type="checkbox"/>	教材提示装置	Web サイト ()	<input type="checkbox"/>	50 インチ大型テレビ
	コンピュータ			電子黒板
	デジタルカメラ	PC ソフト ()		プロジェクタ
<input type="checkbox"/>	SD カード			プリンタ
	デジタルビデオカメラ	DVD ソフト, 放送番組 (教材用CD)		
	DVD プレイヤー			
	その他 ()			

4. ICT 活用のねらい（資料「教育の情報化に関する手引」文部科学省 2009年）

教師が活用する場面		児童が活用する場面	
	興味・関心を高めるため		情報を収集・選択するため
	課題を明確につかませるため		文章, 表や図にまとめるため
<input type="checkbox"/>	わかりやすく説明したり, 児童の思考や理解を深めたりするため		わかりやすく発表したり表現したりするため
	知識の定着を図るため	<input type="checkbox"/>	知識の定着や技能の習熟を図るため

5. 学習活動の流れ

学習活動 (45分)	ICT 活用の留意点等
1. 前時までで学習したコンパスの使い方を確認して, 個々でコンパスを用いた模様作りをする。 2. 児童がコンパスを用いて描いた模様を教材提示装置で映して表し, どのようにかいたかクラス全体で考える。 3. 作品はどのようにかいたのか実際に児童が教材提示装置の前で説明しコンパスを用いて実演をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・SDカードで記録できる場合には児童の作品をあらかじめいくつか記録しておく。 ・全体を見せるだけでなく拡大して見せるようにすることで, 多様な考え方を引きだせるようにする。 ・コンパスの動き全体が分かるように画面に映る大きさを調整する。

6. 実践のポイント

- ・全員が教材提示装置に映しだされた同じ図形の同じ箇所に目をむけながら友だちの作品を鑑賞し合い, 図形の美しさを味わったり, コンパスを用いて工夫している点を見つけたりすることができる。