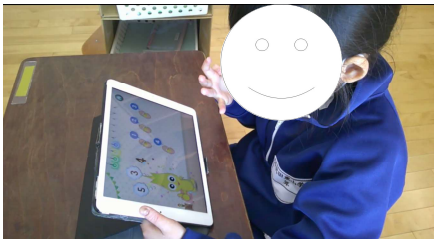
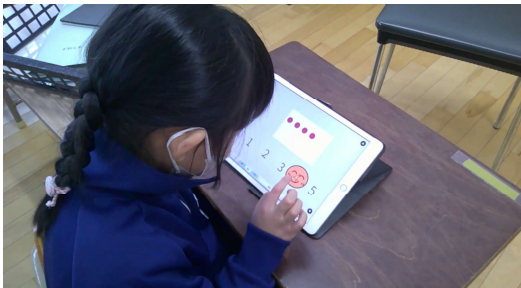
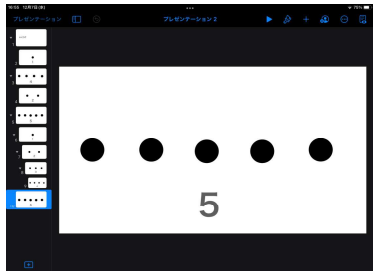
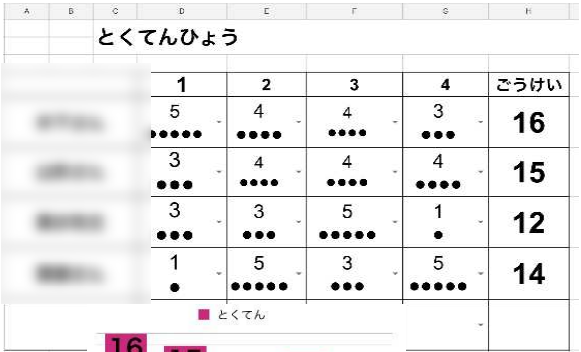
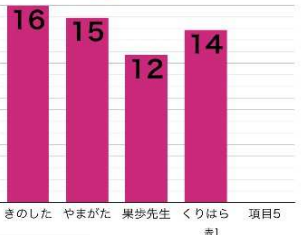
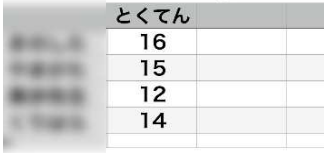




ICT活用シート

<題材名> 数を数えよう		<作成者>
<教科> 算数	<学年、学習集団> 小学部1年	<使ったアプリ> keynote, PowerPoint, かずあそび, FingerBoard
<授業計画（できるだけ具体的に）> 1～5までの集合数の概念を定着させる。 ・PowerPoint：ドットで集合数を表し、数の定着を図る。 ・かずあそび：「これいくつ」を使って指差して数えたり、「数でバランス」を使用して集合数で表したりする。 ・keynote：5までの数を目で見ても数を捉えて集合数で表せるようにする。		
<教材の写真や授業の様子の写真> ・同じ内容でそれぞれのアプリの特徴を活用して、数や数えることについての学習を行った。		
①かずあそび		②keynote
③FingerBoard		
<工夫した点> keynoteを使用して、ドットカードを作成した。アニメーションを付け、ドットの数が増える様子を表現し、最後に集合数が出るようにした。 FingerBoardでは、ドットカードやイラストを提示し、1から5の数字をタップする仕組みにした。正解すると笑顔、不正解だと悲しい顔が出るようになっている。最初は色々押して操作を確認していたが、操作を覚えれば数えなくても視覚的に集合数を答えられた。学習範囲が決められる点もよい。		
<ICT機器を活用したことによって感じられたメリットや成果> ・パターンを変えながら、繰り返し学習しやすい。 ・自分で正誤の確認ができる。 ・正解音により、達成感がある。 ・ゲーム感覚で解くので、意欲的に取り組むことができる。 ・間違えた時も、意欲が削がれず、集中して取り組める。		
<課題、改善点> かずあそびのアプリはイラストやアクションが面白いが、面白いがゆえにわざと間違える子もいた。元からあるアプリは手軽にでき、操作性の良さはあるが学習段階に合わせた学習が難しい。FingerBoardが一番児童に合わせた学習ができそうではあったが、教師自身がまだ不慣れだったので、うまく機能を活用しきれなかった。今後、FingerBoardの操作の仕方、活用方法を学んで学習活動に活かしていきたいと思った。		

ICT活用シート

<題材名> ボウリングをして、得点を表そう		<作成者>
<教科> 算数、数学	<学年、学習集団> 中学部1年	<使ったアプリケーション> スプレッドシート、Numbers
<授業計画> ①的当てゲームを行い、模造紙の表に○×を記入する。→表の見方、作成の仕方を知る。 ②ボウリングをして、倒したピンの数分シールを貼って得点を表す。 ③慣れてきたら、倒したピンの数を表に数字で記入する。 ④表の記入の仕方や、意味が分かるようになったら、スプレッドシートで作った得点表にプルダウンで入力する。 ⑤合計の数の大きさが分からないときは、Numbersにそれぞれの合計得点を入力し、数の大きさを示す。		
<教材や授業の様子の写真>		  
 <p>ボウリングをして、倒れたピンの数を数えて、スプレッドシートの表に入力します。</p> 		
<工夫した点> <ul style="list-style-type: none"> ・生徒が見やすいように、フォントサイズをできる限り大きくした。 ・簡単に入力できるよう、プルダウンの設定をした。 ・数字と同じ数だけの●を表示するようにした。 ・数の大きさの違いが苦手な生徒には、Numbersで大きさの違いが視覚的に分かるようにした。 		
<ICT機器を活用したことによって感じられたメリットや成果> <ul style="list-style-type: none"> ・書字が苦手な生徒も、他の友達と同じように活動に取り組むことができた。 ・数の大きさの違いなど、視覚的な支援をしたいときにすぐに対応できる。 ・データをクリアすればすぐにまた使えるので、ゲームを2回、3回と繰り返すときに素早く対応できた。 		
<課題、改善点> <ul style="list-style-type: none"> ・画面いっぱいのサイズにしても、画面提示用の機器がテレビのため、提示する大きさが限られる。そのため、アナログで準備した表よりも小さくなってしまい、結果見にくくなってしまった場面があった。 		