2年/三角形と四角形(第1時/10時間) どうぶつをかこんだ形をくらべよう

「365日の全授業」対応事例 ▶ 「どうぶつたちを直線でかこもう」(上巻 p.162~163)

■子どもの ICT 環境 端末 iPad (Apple)

OS ●iPadOS 14

ツール・アプリ

●ロイロノート・スクール(ロイロ) ●タッチペン (Seria)

●熊本市教育センター作成デジタル教材

棒を動かして形づくりを行う授業であるため. 操作性に優れたタッチペンか自分の指か、操作し やすい方を選ばせます。

■授業の DX のポイント



デジタルならではのよさを生かす

紙での活動では、何度もかき直すことは大変で すが、タブレット端末を使うとすぐにやり直せま す。

②電子黒板上で共有する

子どもたちが作成した形は、スクリーンショッ トしてロイロノートで送らせることで、電子黒板 を見ながらつくった形を共有し、様々な形を比較 させることができます。

③条件を変えて何度も活動させる

授業の最初は自由に形をつくらせ、最後は四角 形(または三角形)を指定してつくらせるなど、 何度も形づくりに取り組ませることができます。

●アプリを使うルールを、電子黒板で確認する



1人1台のタブレットを用いて活動する際には. ルールの確認が必須です。今回は「①棒の端をそ ろえる、②棒が重ならないようにする」という条 件を確認し、棒を動かす活動を通して形づくりに 取り組ませます。

ルールを確認する中で、子どもたちから「4本 あれば囲めるよ|「三角で囲めるよ| 等のつぶや きが出たら、板書しておきます。

2自分で形をつくる



タブレットを用いて、動く動物を囲みながら形 づくりを行います。多角形で囲めた場合は○が出 るため、囲むことができたらスクリーンショット させます。写真はロイロノートの提出箱へ送らせ ます(はじめてであれば、提出箱への提出の仕方 の指導もあわせて行います)。次の③で三角形と 四角形の定義づけを行った後、自分の図形がどち らに当てはまるか確認させます。

 ・アプリ上で三角形と四角形をつくる活動を通して、図形の構成要素である辺や頂点の数に着目しながら、三 角形と四角形の定義を理解することができるようにする。



■教材・資料

Ô ね 50

> デジタル教材『三角形と四角形 V2』(熊本市教育委員会 ICT 支援室) http://www.kumamoto-kmm.ed.jp/kyouzai/web/Sankaku-ShikakuV2/Sankaku-ShikakuV2_manual.pdf

❸電子黒板で気づきを共有する



電子黒板で三角形、四角形の順に1つずつ提示 し、辺や頂点(かど)の数など、図形の構成要素 に着目させながら、三角形と四角形の特徴につい て意見を出し合わせます。複数の三角形と四角形 (本実践は4枚)を見せたところで定義づけを行 い、定義を定着させるために、矢じり型の四角形 など、子どもが悩む形を提示します。

④三角形や四角形をつくる練習問題に取り組む



最後に練習問題として四角形をつくらせます。 教師が「うさぎさんが「私のおうちは四角形で す」と言っているよ」と言うと、子どもたちは喜 んでうさぎを四角形で囲んでいきます。

四角形ができた子どもには、棒の数を減らして 三角形で囲ませてもよいでしょう。机間指導しな がら、棒の数や角の様子を見て、三角形と四角形 の定義を意識できているか確認します。