

学習過程におけるICTの主な活用の仕方 算数科

男鹿市立船川第一小学校

<学習過程>	<学習の進め方>	<使用するICTの機能>
<p>問題を発見する</p>	<ul style="list-style-type: none"> 既習とのズレ(問題発見①)、意見の対立(問題発見②)、うまく出来なかった体験(問題発見③)、素朴な疑問(問題発見④)などから、問題を発見する。 	<ul style="list-style-type: none"> スマイルノートやデジタル教科書での問題の試行
<p>見直しをもつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> 答えを予想する。 どんな方法で、どんな形態で解決するか自己決定する。 	<ul style="list-style-type: none"> スマイルノートへの答えの予想の書き込み スマイルノートへの解決方法、形態決定の書き込み
<p>問題を解決する</p>	<p>自分の考えをもつ</p> <ul style="list-style-type: none"> 図や表、数直線等を用いて考える。 解決の途中で困ったことを明らかにする。 既習の内容を基に解決方法を試行錯誤しながら考える。 自分の考えを可視化する。 <p>友達と学び合う</p> <ul style="list-style-type: none"> 友達の考えと比較・検討する。 	<ul style="list-style-type: none"> デジタル教科書の図形の操作や配付された資料への書き込み スマイルノートへの困ったこと(文字の色：赤)の書き込み スマイルノートへの自分の考えの書き込み 動画のスロー再生、早送り再生 スマイルノートへの自分のノートの写真の添付 スマイルノートに可視化された友達の考えとの比較・検討 スマイルノートの共同編集を活用しながら、ペアや少人数等による解決の途中で困ったことの解決
<p>全体で学び合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> みんなの考えを比較・検討する。 友達の考えの追体験をする。 よりよい考えを創り上げる。 	<ul style="list-style-type: none"> 電子黒板を活用した考えた過程を再現しながらの説明 電子黒板上に集約されたどの考えが正しいのか等についての、根拠に基づいた説明 動画のスロー再生、早送り再生
<p>まとめる・振り返る</p>	<ul style="list-style-type: none"> 練習問題を選択する。 1単位時間の学習について振り返る。 	<ul style="list-style-type: none"> スマイルノートで配付された難易度の違う練習問題の選択 スマイルドリルやeライブラリイの問題への取組 スマイルノートの振り返りシートの活用

の部分は、自分で考える→友達と学び合う→自分で考えるの順に学習を進めていくが、子どもによって時間配分が違うので、子どもが自分で調整しながら学習を進めていくこととする。