

SKYMENU 活用授業 実践レポート

お名前	佐野 郁留	学校名	香川県高松市立香西小学校
実施学年	1年生	教科	算数
単元名	大きい数		

《学びを深めたいポイント》

本単元の目標及び本時の目標は以下の通りである。

単元目標 100までの数や100を少し超える数について、ものの個数や順番を正しく数える活動を通して、数の系列を理解し、大小判断をできるようにするとともに、数に親しみながら学ぶ態度を養う。

本時の目標 買い物場面でお金の出し方を考えることを通して、数の合成・分解に習熟し、数の感覚を豊かにする。

本学級の児童は、算数の学習に対して意欲的に取り組み、新しく学ぶ内容を楽しんでいる様子が多く見られる。児童はこれまでに、20までの数の概念を学習してきたが、十進位取り記数法については本単元で初めて学習する。児童の中には、10のまとまりが2つある時に、十の位に「2」と書かずに「20」と書いたり、三十五を「305」と書いたりする児童もいた。本時まで学習した計算棒という具体物を数える学習から十進位取り記数法による数の表し方を踏まえ、10のまとまりを意識して正確に10の束を作って数えることを定着させておく。そして、児童にとって身近な買い物の場면을疑似体験させる中で、お金が表す数の意味を理解するとともに、お金の出し方を色々に考えることを通して、100までの数の構成についての理解を深めたい。児童が買い物の疑似体験に楽しくかつ、効率的に取り組めるように、ICTを使う場面と具体物を使う場面とを区別し、よりICTの良さに気付けるような活動としたい。

《SKYMENU 活用のポイント》

本時のSKYMENU活用のポイントは、以下の2点である。

① 実生活と結びつけること

児童が本時の内容を実生活と結びつけられるようにするために、買い物場면을疑似体験させたい。買い物場面では、「30円を出したいから、10円玉が3つで30円だ」と数えて出したり、10円玉がない時には「5円玉が6つで30円を出そう」と、出し方の組み合わせを考えたりすることが起こりうる。限られた時間の中でお金の出し方を色々に考え、数の構成を多面的に捉えられるようにするために、簡単な操作で何度でも容易にコピーすることのできる発表ノートを使いたいと考えた。

② ICTを使う場面と具体物を使う場面の区別

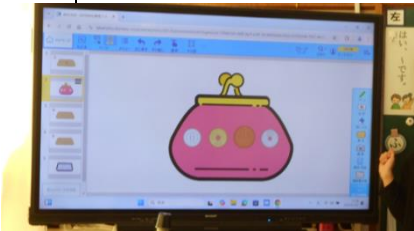
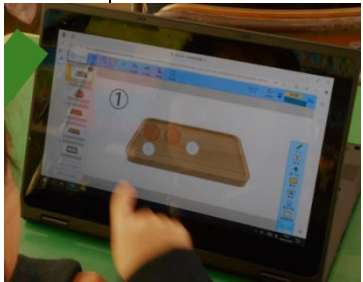


買い物の疑似体験において、1年生の技量を考えると硬貨を落とす、なくすなどの可能性があることから、具体物を使用することは難しいと思われる。そこで、発表ノートを使用することで、机上が整頓された状態でスムーズに買い物の疑似体験が可能になると考えた。具体的には、グループワーク機能を使って財布をイメージした発表ノートからお客さん役の児童が硬貨を選択し、トレーをイメージした発表ノートにコピーする。店員役の児童は、トレーをイメージした発表ノートにコピーされた硬貨を数えながら並べ、確認する。会計が終わった後は、店員役の児童がレジの中に硬貨をしまうごとく、硬貨のイラストを削除する。コピー、削除が容易なことから、この一連

の流れを1年生も手際よく行えるだろう。

これに加え、正しく硬貨を出すことができた場合には、お菓子のイラストが印刷されたカード(具体物)をもらえるようにすれば、低学年である児童の成功体験を得ることや、学習意欲を高めることに効果的だと考える。それによって、再度買い物の体験をする場合にも、発表ノートをスムーズにテンプレートの形に戻すことが可能であるため、何度でも容易に学習活動に取り組めると考えた。

このように、ICTを使う場面と具体物を使う場面とを区別し、ICTの良さを最大限に活かしたい。

《実践内容》

	学習活動	SKYMENU 活用場面	活用のポイント
導 入	1 お金の種類について知り、本時までの学習をもとに5円玉と10円玉の数え方を確認する。		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>本時のめあて：お金の出し方を考えて、お買い物ごっこをしよう。</p> </div>			
展 開	<p>2 28円のお金の出し方を何通りか考える。</p> <p>(1) 操作方法を全体で確認しながら28円の出し方を考える。</p> <p>(2) (1)で考えた出し方以外の出し方を個人で考える。</p> <p>(3) 全体で確認する。</p>	<p>・がま口財布に1円玉、5円玉、10円玉のスタンプを貼り付けた発表ノートを配り、トレーのイラストの発表ノートに移動させる。</p>	<p>・お金のスタンプを手で動かしてトレーの発表ノートへコピーさせる活動を取り入れることで、この後の買い物場面の活動がスムーズに行えるようにする。</p>
			
	3 ペアで買い物ごっこをする。	<p>・各ペアでグループワークを組み、学習活動2で確認した操作方法をもとに、買い物ごっこをする。</p>	<p>・本時までの学習を確認するために、お客さん役はトレーのノートにお金を数えながらコピーし、お店屋さん役は自分のノートにコピーされたお金を数えながら確認して並べる。</p>
			
	4 買い物で買った商品の絵をノートに貼る。		

ま と め	5 本時のまとめをし、学習を振り返る。		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 本時のまとめ：かいものでは、いろいろなお金の出しかたがある。 </div>			

《実践を振り返って》

今回の実践を通して、児童が ICT を使って楽しんで活動に取り組んでいる姿が多く見られた。成果と課題を以下にまとめる。まず成果としては、今回のようにゲーム感覚で発表ノートを使った授業をするのは初めてだったが、児童も算数科と実生活とを結びつけながら学習していた。児童の操作を、手で硬貨を移動させる（コピーする、並べる）だけに限定することで、簡単な操作で楽しく活動できたと感じる。また、グループワークをこれまでに何度か使用していたこともあり、スムーズに活動に入ることができた。そして、正しく買い物ができた場合には、商品（具体物）を手に入れられるという成功体験を多くの児童が獲得できたと感じた。

次に課題についてである。児童にとって今回のような活動が初めてだった分、「もっとやりたい!」という気持ちが勝り、教師が説明をする時にも自分のタブレットの画面を触っている児童が数名見られた。そこで画面ロックの機能を効果的に使用すれば、話を聞く場面と活動する場面とのメリハリをうまくつけられたのではないかと気付かされた。また、会計が終わって硬貨をレジにしまう（ノートから削除する）時に、1個ずつ削除させていたのだが、全選択して削除するようにしていたらそこで時間短縮ができ、活動時間を少しでも増やせたと思った。

児童は今回の実践を非常に楽しめたようで、授業が終わってからも「またやりたい!」と言っている児童が多く見られた。児童の学習意欲を引き出す授業ができたことで、自分の自信につながった。ICT を効果的に活用した授業をこれからも実践していきたい。