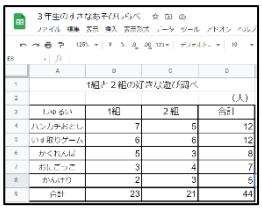
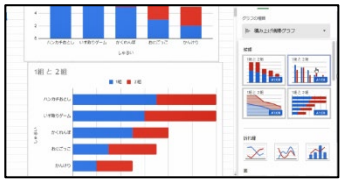
# 本時版「ICT を活用したまなび」授業実践

| 教科 | 算数 | 学年 | 3年 |
|---|---|---|---|
| 単元名<br>(教材名) | ぼうグラフ（日本文教出版3年上） | 時 | 13時（全 14 時間） |
| 本時の<br>目標 | 身の回りにある事象について、表や棒グラフを用いて考え、特徴や傾向を考察することができる。 | | |

| | 学習活動 | ICT 活用 |
|---|---|---|
| 1 | ○前時の学習内容を確認する。<br>→学級ごとに行った「好きな遊び調べ」のアンケートデータを基に作成した表を確認する。 | （前時までの活動を含む）<br>【学習者用端末】<br>・アンケートは、Google Forms で行う。<br>（Classroom からそれぞれのクロームブックでアンケートに答える。）<br>・集まったデータをスプレッドシートで集計する。<br>・教師が作った枠に数値を入れて作成した表を全員で共有しておく。 |
| 2 | ○本時のめあてを考える。<br>→このデータを基に、学年お楽しみ会を行うことを知る。<br>→児童の発言・提案から「学級ごとに好きな遊びにどんなちがいがあるか、表やグラフを使って分せきしよう」を本時のめあてにすることを確認する。 |  <br>  |
| 3 | ○見通しをもつ・個人解決する。<br>→学級ごとのちがいを比べるためには、データをどのように表したらいいか、まず個人で考える。<br>→既習内容を活用して、表に分類整理したり、様々な棒グラフをスプレッドシートの「データ探索」ボタンを使って作成したりして、データの特徴や傾向を考える。 | 3【学習者用端末】<br>複数の棒グラフを組み合わせたグラフや学級ごとに分けられたグラフの作成など、スプレッドシートを用いることで簡単に行うことができる。これにより、データを考察することだけに焦点化して学習を進めることができる。<br><br>3【大型提示装置】<br>Classroom の教師用の画面から、全員のスプレッドシートを大型提示装置に映しながら、リアルタイムで進捗状況を確認する。<br>また、友だちのデータの提示方法を見ることで、自分の考えを調整する。 |
| 4 | ○グループで発表する。<br>→考察した内容を表やグラフのどの部分から考えたのか、他の友だちに分かるよ | |

| | | |
|---|---|---|
| | うに自分の考え方を伝える。グループで、学年のお楽しみ会で行いたい遊びを決める。 | 4【大型提示装置】<br>発表する児童が選んだ表やグラフを提示する。 |
| 5 | ○全体で考えを共有する<br>→どの遊びを学年全体で行いたいか、グループごとに発表する。その際、理由とその理由を説明するための適切な表やグラフを提示する。 | |
| 6 | ○学習をふりかえる<br>→今日の授業で、自分の考えと同じところや違うところ、はじめの考えと変わったところなどをワークシートに書く。 | |

| 備　考 |
|---|
| ○複数の棒グラフを組み合わせたグラフや、人数の多いものから並べなおしたグラフなど、手書きで書きなおすとなると、かなりの時間を要することになるが、ICT を活用すれば（今回は Google スプレッドシート）容易に行うことができ、児童はグラフを選んだり、自分の考え方を説明したりすることに焦点化することができる。<br><br>○各自の端末でも表やグラフを確認できるが、発表している児童に注目して、発表を聞くことも大切にしたい。<br><br>○本時では、単元のまとめとして、既習内容を活用して学習をすすめる場面である。ICT を活用するにあたり、それまでに棒グラフの項目の取り方や並べ方、表題の付け方などを正しく指導し、児童が棒グラフを読んだり、かいたりできるようにしておきたい。 |

作成【 奈良県立教育研究所 】