

小学校 6年

代表選手を決めよう

守口市立錦小学校

教科

算数

単元名

データの見方

本時のねらい

・これまでに習ったデータの見方を使って、必要なデータを集めて分析し、自分の意見を考える。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・共同編集機能を使って、他者のデータを参照する。
- ・集めた情報を整理し、自分の考えをまとめる。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

・ミライシード（オクリンプラス）

本時の展開

本時で育む主な情報活用能力

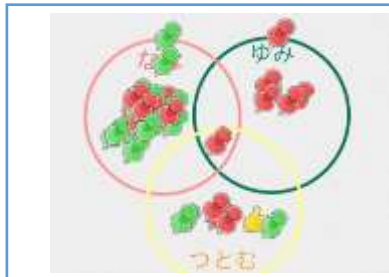
A-STEP3, C-STEP3

該当番号の詳細内容は
「大阪府情報活用能力
ステップシート」から確認できます。



学習の流れ	主な学習活動と内容	ICT活用のポイント・工夫
導入 (5分)	○自分が監督になったつもりで、紙飛行機とばしの代表選手を1人選ぶ。 ・各選手の記録が記載された表を提示し、それをもとにファーストインプレッションで代表選手を考える。 【写真1】	○オクリンプラスの集計機能を活用する。 ・選んだところにピンを置くことで、みんなの意見を一目で確認（同じところや、意見が出ていないところ）することができる。
展開 (30分)	○代表選手を選定する。 「クラスで代表選手を決めよう！」 ①既習の観点（代表値、中央値、最頻値、ドットプロット、柱状グラフ、表等）を活かし、誰を代表者にするかを個人で決める。 ②個人で選んだ代表者を班全員で共有する。その際、自分が選んだ代表はどの観点から選んだのかを示す。 ③全員の意見を聞いた上で、班の代表を決める。 ④各班の代表から、クラス代表を決定する。 【写真2】	○オクリンプラスでデータの共有を行う。 ・教員が児童に観点項目カードをまとめて送ることで、児童はその中から使用するカードを選択することができる。 ・電卓機能も使いながらデータの整理を行うことができる。 ・班ごとにボードを作成することで、全員の意見を共有し、班の意見を効率よくまとめることができる。 ・他の班の意見も容易に参照ができ、考えを広げることができる。
まとめ (10分)	○友だちの考えを評価し合う活動を通して、自分の考えを深める。 ・意見交流で得た友達の見方・考え方を使って他者評価を行う。 ・自分と異なる他者の意見に注目することにより、見方（観点）が変われば、代表者が変わることを理解する。 【写真3】	○デジタル賞状カードを送りあうことで、めあてと関連した相互評価につなげることができる。 ・自分の考えに影響を与えた人にカードを送る。 ・作成したカードを提出ボックスに送ると、クラスで共有ができる。

1人1台端末を活用した活動の様子



【写真1】ピン集計で考えを共有する



【写真2】みんなのボードでデータを分析



【写真3】賞状を作成し、友だちの考えを評価

児童生徒の反応や変容

- ・全員の意見をピン集計することにより、視覚的に理解ができた。また、自分の意見と違うことに対する驚きや、これにより自分の見方を変える子どもの姿も見られた。
- ・今までは、1人ひとりの作業だったが、みんなのボードで共同編集することにより、計算（中央値の出し方等）やグラフの作成を分担して行っていた。
- ・他の人が選んだ観点を共有することで、自分とは違う観点をもって取り組むことができた。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・意見をピン集計し、視覚化すると子ども達がわかりやすい。最初のピンは赤、次に意見を変える時は緑、と色を変えるとさらにわかりやすくなる。
- ・クラウドを活用することで、班全員の意見を自分の手元で見ることができる。
- ・複数のアプリを自分で選択することもできるので、自分に合った方法を選択して学習することができる。