

本時のねらい

- ・文字を使って式に表すことができる。
- ・式の意味を考察し、読み取ることができる。

本時における1人1台端末の活用方法とそのねらい

- ・□を使った計算で学習アプリを用いることで、自分のペースで復習することができる。また、文字の使い方につなげやすくする。
- ・学習アプリを使うことで、計算問題等が苦手でもゲーム感覚で楽しんで学習することができる。
- ・図を使って説明することで、理解を深められるようにする。

活用したICT機器・デジタル教材・コンテンツ等

- ・学習アプリ「あんざんマン」
- ・学習アプリ「Let`s 10」
- ・学習アプリ「小学3年生算数『□を使った計算』」
- ・PowerPoint
- ・Teams

本時の展開

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 (10分)	○基礎的な計算練習 学習アプリ「あんざんマン」・「Let`s 10」を使って暗算の練習をする。 【写真1】	・自分でアプリを選択することで、計算が苦手な生徒でも難易度や自己の状況等に合わせられ、自分で工夫しながら意欲的に問題を解くことができる。
展開 (35分)	○既習事項の復習 ・文字を使った式へつなげやすくするために、学習アプリ「小学3年生『□を使った計算』」を解き進める。 ○文字と式の説明 ・パワーポイントを使って文字の使い方や式との関係を確認しながら一緒に練習問題を解く。 【写真2】	・自分のペースで問題を解き進めることができ、すぐに回答が正しいかどうかを確認できる。 ・スライドを使うことで視覚的にも理解しやすくなる。
まとめ (5分)	○振り返り ・文字と式の関係を解く。 【写真3】	・Teamsに入っているヒントカードを参考にしながら自分の力で解いてみることで、達成感や自信につなげる。

1人1台端末を活用した活動の様子



【写真1】Let`s 10を使用した暗算の練習



【写真2】学習アプリ「□を使った計算」で既習事項の復習



【写真3】Teamsで配布しているヒントカードを参考にしながら問題にチャレンジ

児童生徒の反応や変容

- ・学習アプリを使うことで、ゲーム感覚で楽しんで基礎的な計算練習等に取り組むことができる。また、視覚的にイメージ化しやすいので自分自身で問題を解き進めることができ、自信につながっているように見受けられる。その結果、自ら進んで次々と学習に取り組む姿が見られた。
- ・Teamsでヒントカードを配布しておくことで、説明を受けた個所を改めて見返すことができるので、何度も聞き直すことなく自らヒントを見て問題に取り組むなど、自主的に授業に臨むようになってきている。

授業者の声～参考にしてほしいポイント～

- ・学習アプリを使うことで、ヒントも視覚的な情報もある状態で小学校の復習ができ、生徒や授業内容に合わせて取り組ませることができるので中学校での学習との関連をイメージしやすい。
- ・生徒自身が自分のペースで問題に取り組めることで、進度が違っていても待ち時間なく自分で問題を選び取り組むことができる。
- ・紙媒体とICTを使い分けることで生徒が学習に取り組みやすいように工夫している。