



実践テーマ 並び方の種類をとらえ、樹形図を視覚的に理解する。

授業の進め方・ICTの活用の仕方

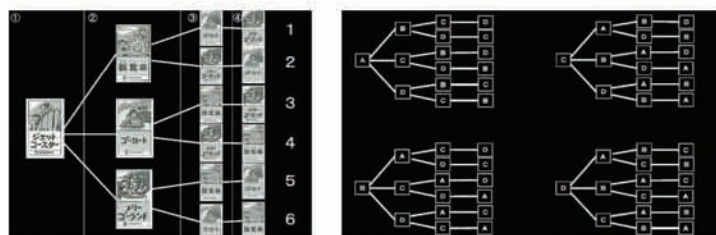
- 〈導入〉 4つの乗り物をどういう順番で乗っていくか、電子黒板上で乗り物券をドラッグ※しながら組み合わせをいろいろと考えていく。(興味・関心を高める)
- 〈展開〉 一つも残さず全て組み合わせを出せるよう、プレゼンテーションソフトで樹形図を作りながら組み合わせをまとめていく。(視覚的に理解を深める)
- 〈展開〉 他の例で樹形図を作り、本時の内容をふり返る。

本時の展開

学習の流れ	主な学習活動	使用する教材 (デジタルコンテンツ等)
導入	<ul style="list-style-type: none"> 遊園地で4種類の乗り物にどういう順番で乗っていくかについて、指名された児童は、電子黒板上で乗り物券をドラッグして順番に並べながら組み合わせを考えていく(自作PC教材)。他の児童は自分なりにカードを動かして順番を考える。 さまざまな組み合わせがあることに気づく。 	<ul style="list-style-type: none"> 自作PC教材 使用ソフトウェア：スクールプレゼンター((株)内田洋行)
展開	<ul style="list-style-type: none"> 何種類の組み合わせが考えられるか予想する。 乗っていく順番を考え、プレゼンテーションソフトウェアを用いて樹形図にまとめていく(静止画①)。 組み合わせを全て樹形図に示す。 	<ul style="list-style-type: none"> 樹形図① 使用ソフトウェア：PowerPoint® (Microsoft Corporation)
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> 他の事例での組み合わせを考えながら、本時の内容をふり返り、樹形図にまとめる(静止画②)。 	<ul style="list-style-type: none"> 樹形図②



遊園地の乗り物と乗り物券を電子黒板上で組み合わせる



組み合わせを樹形図にまとめていく

児童の反応・効果

- ・乗り物券をドラッグすることで、興味を高めるとともに組み合わせを視覚的にとらえることができた。
- ・樹形図を電子黒板の画面上に映し出すことで、組み合わせを全て確かめることができた。
- ・樹形図を黒板上に書き出すのに比べ、時間を短縮して児童に示すことができた。

活用のポイント

- ・樹形図を、ただ見て終わりにするのでなく、児童自身に作らせることで、より理解が深まる。
- ・児童が電子黒板に触れることで、より意欲的になる。実際に教材をドラッグする感覚を感じさせたい。

※ドラッグ 電子黒板上に表示された部分(この場合は乗り物券カード)をペンまたは指で押さえて画面上を移動させることで好きな位置に移動させることができる。