

狭山市立柏原小学校 ICT 授業実践例

1 ジャンル

小学校6年生

算数

B1 個に応じた学習

児童生徒

2 概要

算数卒業旅行のクイズ、パズルを謎解き脱出ゲームとして、個別に1問ずつできるように出題する。マッチ棒問題は、操作ができるように出題する。



算数卒業旅行
謎解き脱出ゲーム

諸注意

- 基本一人。密を避けます。
- どうしてもの場合のみ短時間で周りに助けてもらっても構いません。
- 席を離れたい場合、挙手をしてください。先生が来たら、向かう方向を指さしてください。
- 最後の答えがわかったら、持つべきものを持って、先生に答えを伝えに来てください。この時は挙手は要りません。
- 制限時間は30分です。20分後にヒントを出します。

その他質問があれば、挙手して聞いてください。



単元(題材)名

算数卒業旅行 クイズ・パズルコース

単元(題材)目標

考える楽しさや算数のもつおもしろさにふれよう

活用したICT機器、アプリケーション等

GIGA端末、Skyメニュー
PowerPoint

本時のめあて

今までの算数の授業で学んだ力を使って、問題を解こう

写真・記録



本時の展開の概要

謎解きゲームという形で進めた。始めに諸注意を行ったうえで、制限時間を設け、はじめのプリントを配り、問題に取り組ませた。途中で、別室にヒントを探しに行くギミック等も取り入れ、SKYメニューを開くと、問題が配布されている設定をした。

ICT機器の活用でねらった効果

一人ずつ、自分のペースで問題に取り組める環境づくり。

児童生徒の様子(成果や課題)

◎問題に取り組む姿勢がとてもよく、知的好奇心を沸かせることができたと感じた。
◎制限時間内に解ききれない児童がほとんどであったが、「わからなかったけど、楽しかった。」との感想が多くあった。
◎謎解きを始める前の課題に「算数で学んだ力」とは何か…と考えさせることによって、今までの学習で培ってきたコンピテンシーを想起することができた。

△教科書に載っている問題ばかりで難易度は決して高くないと思ったが、なかなか1時間で解ききれぬ児童がいなかった。2時間続きでも良かったと感じた。

狭山市立柏原小学校 名前: