

学年	5年	実践者	渡邊正宏
教科	算数	単元名	立体をくわしく調べよう
本時の目標	タッチゲームを通して、頂点や辺の数、面の数や形に注目しどんな立体か予想したり、自分が知り得た情報を伝え合ったりすることができる。		
ICT活用のねらい	【児童による活用】 <input type="checkbox"/> 課題を発見する <input type="checkbox"/> 情報を収集・選択する <input checked="" type="checkbox"/> 情報を整理・分析する <input checked="" type="checkbox"/> 文や図にまとめる <input type="checkbox"/> 発表・表現する <input type="checkbox"/> 学習を振り返る <input checked="" type="checkbox"/> 知識や技能の習得を図る		
活用する機器ソフト等	<input type="checkbox"/> イロノート Jamboard		
学習活動	【 子供の反応（・） ICTの活用、思考ツール、思考スキル（☆） 支援（○） 評価（□） 】 1 今日のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">タッチゲームをして、どんな立体か予想しよう。</div> ○直方体、三角柱、五角柱、円柱、三角錐5つの立体をする。 ○シークレットボックスを用意し、立体を触り、その知り得た情報を伝える役と知った情報を記録する役を担任と児童2人で交互に行い、知り得た情報を伝えながら、相談してどんな立体かを当てるゲームをする。 ○ゲームをする前に立方体を使ってどんなゲームか説明する。 2 ゲームをする。 ・とがっているところがありますか。 ・平らなところがありますか。 ○平らなところ→面 とがっているところ→頂点 直線→辺 算数用語が出ないときは指導する。 ○立体を触ったり、質問したりして知り得た情報をお互いJamboardに書き込む。 ○指導していただく先生から問題を出してもらい、担任は児童と一緒に考える役になる。 3 予想を立てる。 ○知り得た情報（辺や頂点の数、面の数や形）からどんな立体か、絵も描きながら予想させる。 4 仲間分けをする。 ☆分類する ・これは、円がある立体とその他の立体です。 ・立つ立体と反対にすると立たない立体です。 ・三角形があるものとその他の立体です。 5 立体の名前を知る。 ○児童が分類したことを生かして、三角柱、円柱、五角柱、四角柱の立体の名前を確認する。 6 終末テストをする。 ○三角柱、円柱、六角柱の写真を見て立体の名前を問う問題を作る。 ☆ロイロノート テスト機能		