

デジカメ+三脚=簡易書画カメラ！（算数:タングラムの学習より）

教科・領域	算数・図形
単元名	面積(三角形・四角形)
対象学年	小学校5年生
実施場所	普通教室
ICT活用 授業の内容 授業の おもな 流れ	<p><b>授業のねらい</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・古典的な図形パズル「タングラム」に触れることにより、図形に対する関心意欲を高めることをねらいとした。</li> </ul> <p><b>授業の流れ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・導入部分で、各自にタングラムを配付し、辺の長さや角の大きさ、面積などをじっくり観察する時間をしっかり確保した。</li> <li>・展開部分で、個別にタングラムに触れながら、目標の形づくりに取り組んだ。</li> <li>・まとめの部分で、発表する子どもの様子をデジタルカメラで録画し、発表の様子を振り返らせた。</li> </ul> <p><b>ICT活用のねらいと授業での位置づけ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・展開部分で、発表児童の見本投影を簡易書画カメラ(デジカメを三脚で固定しプロジェクタにつないだもの)を使って行い、意欲の喚起をはかった。</li> </ul> <p>※デジカメを右の写真のように三脚で固定し、プロジェクタにつなぐと、即席の「実物投影機」になる。今回はタングラムのパズルを大きく投影する目的で使用した。</p> <p>“書画カメラ”や“OHC”が備品としてない学校も、このような工夫で、提示型の授業が可能である。</p>
活用するICTメディア	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デジタルカメラ、プロジェクタ、三脚</li> <li>(OHCの代わりにデジカメ+三脚+プロジェクターで代用した。)</li> </ul>
活用するコンテンツ等	特になし

