

学年

教科等

単元等

活用アプリ

小1

算数

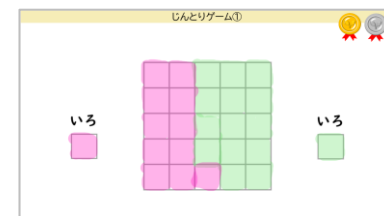
ひろさくらべ

オクリンクプラス

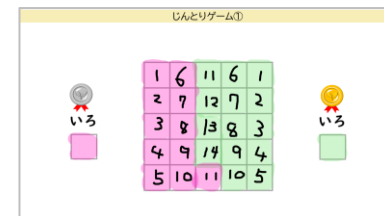
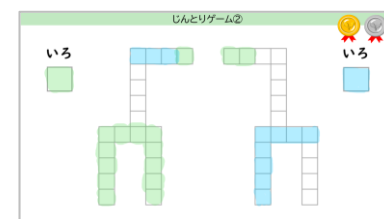
授業
内容

どちらがひろいかかんがえよう

取組み例



じんちの広さを比べ、メダルを置いたところ

広さを比べる時に、比べやすさについて
考えが深まる取組み例

共有コード

共有コードを入力、または
カメラを起動して
二次元コードを読み込む

pb01KBEA70A41Y3KW0C44ETMDEN4

準備：

- ・共有コードを使用してカード（じんとりゲーム①～④、提示資料2枚）を取得する。
- ・みんなのボードをクラスのペアの数分用意する。
- ・カード「じんとりゲーム①」を全てのみんなのボードに送信する。

授業の流れ：

1. 最初に先生は提示資料「『マーカー』をつかってみましょう(1)(2)」を使ってマーカーの使い方を説明。
2. その後子供たちはペアになり、それぞれ先生が指定したみんなのボードをひらき、みんなのボード上にある「じんとりゲーム①」のカードをペアがそれぞれの端末で開く。子供はじんとりゲームで自分が使う色を決め、決めた色をマーカーをつかって「じんとりゲーム①」のカードの左右どちらかのマスにそれぞれぬる。このとき、ペアはそれぞれ違う色を選ぶこととする。
3. じんとりゲームの説明を聞き、じんとりゲームを行う。

ゲームの手順（例）

- (1)じゃんけんをして勝ったら、自分の色でマスを1つぬる。
- (2)マス目がうまるまでじゃんけんをする。
- (3)広いじんちを取ったほうが勝ち。

3. どちらのじんちが広い、どのようにすればわかるか考え、全体で発表する。
4. それぞれのペアで、どちらの色が広くマスをうめているか確かめる。勝ったほうの色のマスの上に金メダル、もう一方のマスの上に銀メダルを置く。
5. 同様に、「じんとりゲーム②～④」のカードを先生からみんなのボードに送り、じんとりゲームを行う。

サポータ
おすすめ
ポイント

- ・ じんとりゲームの活動を通して、マスをを使って広さを比較する体験をします。
- ・ 楽しみながら広さのくらべ方について考えます。