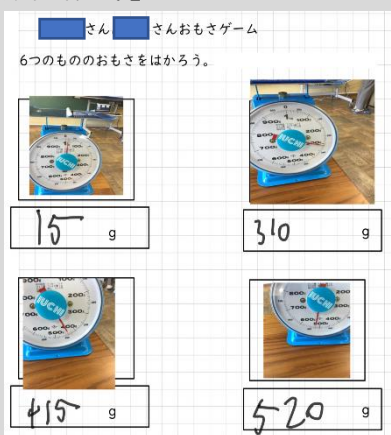
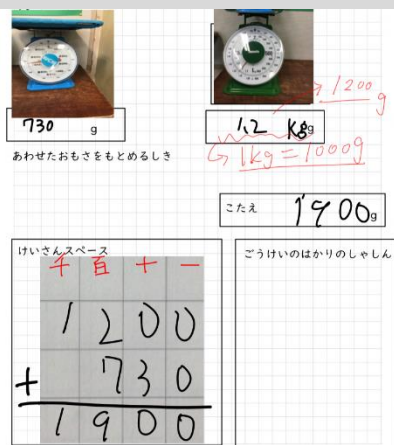


いいね、これ楽しそう

実践フィールド校花里小 岡田

After☆ICT
質問箱



内容	おもさ・長さ
----	--------

1. 【準備】「MetaMoji Classroom」でノートを作成しておく。
2. 【児童】教室であるもので重さ（長さ）をはかりたいものを探す。
3. 【児童】はかりに乘せ、そのもののおもさをノートに書きこむ。長さの場合はものさしではかる。

※わからない時は写真の目盛りを拡大して、一緒に数えるようにする。

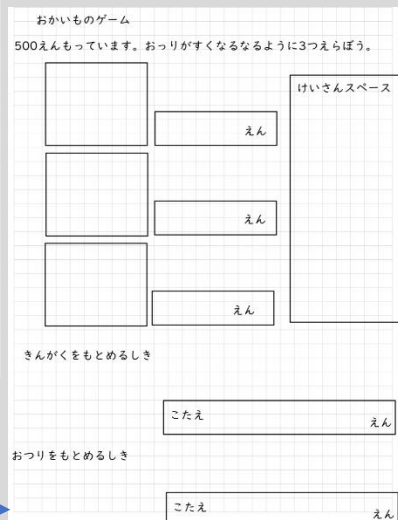
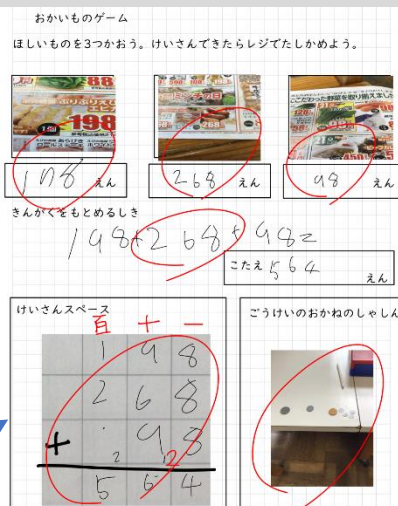
備考：児童の実態に合わせて…

- ①重さ、長さをはかる
- ②複数の数値を足す。
- ③任意の数からはかった数値を引く。など

1. 【準備】「MetaMoji ClassRoom」でノートを作成しておく。
2. 【児童】広告から好きな商品の写真を撮影する。
3. 【児童】値段をノートに書きこむ。
4. 【児童】値段にあうお金を出す。

備考：児童の実態に合わせて…

- ①値段のお金を出す。
- ②複数の値段の合計を計算する。
- ③お小遣い（上限）を決め、その範囲になるようにものを選ぶ
- ④お釣りを計算する。など



今回は、特別支援学級での算数の授業です。おもさ（長さ）の授業では、目盛りの読み方も大切ですが、ものの量感ということも大切だと考えます。そこで実際に測定する場面を多く入れました。予想してから行っても楽しいと思います。実際のはかりはガラスがあるので、目盛りを指し示しながら指導をしても児童の目線からはずれてしまうことがあります。今回のように、写真を撮り（3次元を2次元に落とし込む）、写真を指し示しながら指導をすることでずれがなくなります。また、拡大をしたり、数字を書いたりすることでさらに理解しやすくなると考えます。「お金」の学習は、2桁や3桁のひっ算の学習を行う必然性をもたせることができると思います。また、答えをお金で出させることで位を意識することもできます。「MetaMoji Classroom」を使うことで、別の児童の指導をしながら、児童の即時評価ができるので児童の意欲を持続させやすいのも特徴です。