



教育のICT化への取り組み

デジタルコンテンツ



児童の学習をいっそう充実させるため、教科書の内容に即したデジタルコンテンツを用意しています。インターネットを使って活用していただくことが可能です。なお、コンテンツを設定している教科書の当該紙面には、**B**を付しています。(コンテンツの利用料は発生しませんが、通信費は自己負担となります。)

コンテンツ一覧は、別冊パンフレット「観点別特色一覧表」p.16、または上の二次元コードよりご覧いただけます。

使用方法

1 各巻の表紙裏の目次に掲載した URL、もしくは二次元コードによって、インターネット上のコンテンツリストページにアクセスする。

4年下 目次 ▶

下のアドレスがマークのどちらかを使ってアクセスしましょう。

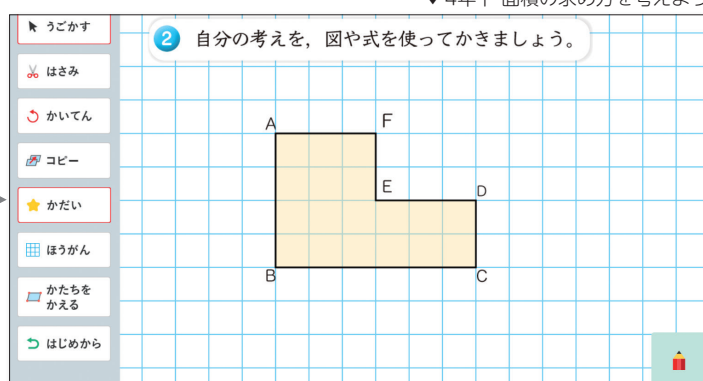
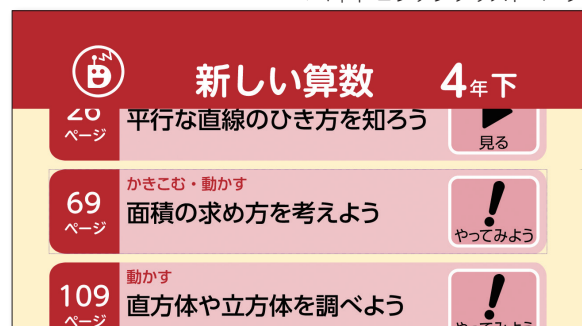
<https://tsho.jp/02p/m4b/>



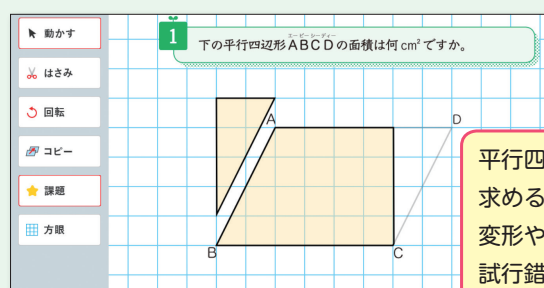
2 使用するコンテンツを選択し、活用する。

▼4年下 コンテンツリストページ

▼4年下 面積の求め方を考えよう



数学的活動の支援

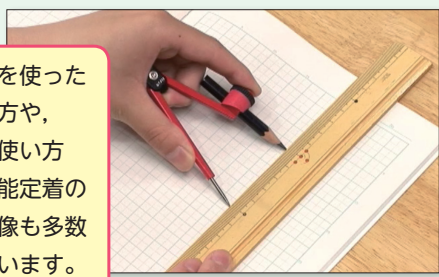


▲5年下 平行四辺形の面積の求め方を考えよう

平行四辺形の面積を求める学習では、図形の変形や、移動といった試行錯誤が簡単かつ効率的に何度でも行えます。

学習効果の向上

教科書紙面にはない左利き用の動画も用意しています。



▲3年上 円のかき方を知ろう

コンパスを使った円のかき方や、分度器の使い方などの技能定着のための映像も多数用意しています。

基礎・基本の定着、つまずきへの対応

児童のつまずきが多い箇所には、教科書での取り組みに加えてデジタルコンテンツを設定し、つまずきの解消をサポートします。

例) $1.6 + 3$

A地区調査、4学年4月実施

正答率68%

小数の加減計算について、同じ位どうしを計算することの理解につまずきが見られます。

この実態をもとにデジタルコンテンツを設定

$$3.6 + 4 = \square$$

児童のつまずきに対する教科書での取り組みについては、別冊パンフレット「つまずきへの取り組み」もあわせてご覧下さい。

▼3年下 小数のたし算とひき算を練習しよう

統計の学習を支援

「Dデータの活用」の各単元では、グラフや表の作成ツールなどを設定しました。表現にかかる時間を軽減し、データの分析や判断により多くの時間を使うことができます。



プログラミング教育



先生の声

プログラミング教育は、算数科でどんなことをすればいいのかわかりません。

改訂の核心!

プログラミング教育については、教科書に特設ページ「プログラミングを体験しよう!」を設定しました。さらにデジタルコンテンツを活用して、コンピュータを使ったプログラミング体験をしていただくことも可能です。

教5年、6年

プログラミング教育のイメージ (例:5年下巻 正多角形の作図)

1 第17単元「正多角形と円周の長さ」

▼5年下 p.104

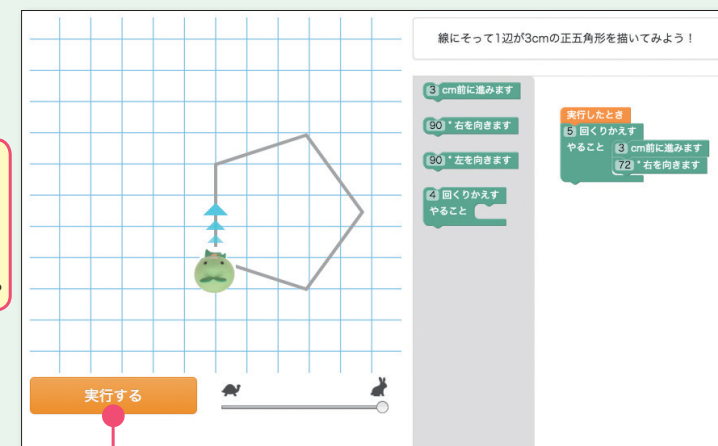
正六角形であることは、6つの三角形がどれも合同であることを使って説明できるね。

半径を5cmにして、このかき方で正六角形をかきましよう。

134ページには、プログラミングのページがあるよ。

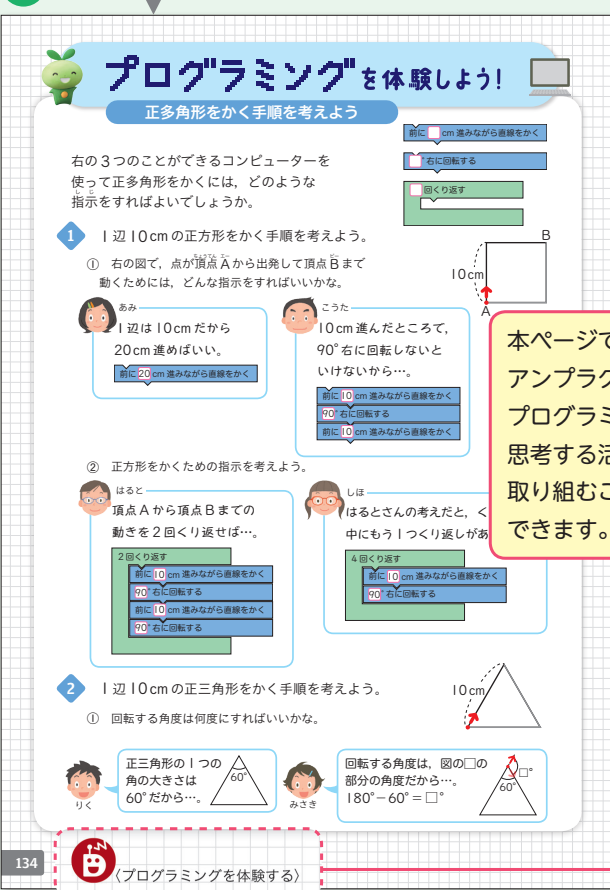
教科書の正多角形の作図を学習するページに「プログラミングを体験しよう!」への誘導があります。

3 デジタルコンテンツを活用し、プログラミングを体験する。



▲5年下 多角形をかこう

2



本ページでは、アンプラグドでプログラミング的に思考する活動に取り組みることができます。

「プログラミングを体験しよう!」掲載箇所 (デジタルコンテンツ該当箇所)

5年上 p.126	倍数を求める手順を考えよう (公倍数を求めよう)
5年下 p.134	正多角形をかき手順を考えよう (正多角形をかこう)
6年 p.242~243	数の並び方を考えよう (代表値を求めよう)

さらに、実際にデジタルコンテンツを活用して、プログラミングを体験することもできます。

▲5年下 p.134