

教室における学習コンテンツの有効活用

那覇市立上間小学校 教諭 田島 正敏

1. はじめに

- (1) 教室でコンピュータを活用するには
 - 校内LANの整備
 - コンピュータおよび周辺機器の整備
 - 提示型コンテンツの充実
- (2) 普通教室でのコンピュータ活用事例
- (3) 活用のポイント
 - 単元のどこで使うか
 - どのような効果が期待できるか

2. 教材の紹介

- (1) 思考に即して使う教材
 - 半具体物の操作へつなぐ教材 . . . 提示教材「 $23 \div 6$ 」
 - 板書の一部として利用する教材 . . . 提示教材「小数倍」
 - 授業のまとめに利用する教材 . . . 提示教材「わり算の筆算 $256 \div 6$ 」
- (2) ワンポイント教材
 - シミュレーション教材 . . . 提示教材「棒グラフ(乗り物調べ)」
 - 教具として利用する教材 . . . 提示教材「分数」
 - 小さい教具を拡大して利用する教材 . . . 提示教材「そろばん」
 - 操作をシミュレーションする教材 . . . 提示教材「角度」
- (3) その他
 - 前時の確認・練習に利用する教材 . . . かけ算・わり算のフラッシュカード
 - 三角形の角, 三角形の弁別

3. 今後の課題と展望

- (1) プロジェクタなどのコンピュータ周辺機器の充実
- (2) 教科書に準拠したコンテンツ素材の著作権
- (3) 提示用コンテンツの充実