

## 学びのイノベーション事業 授業実践報告 様式

学校名：城東中学校

授業の概要	
授業日時・学年・教科・単元名等	
授業日時：平成25年9月9日2時間目 学 年：2学年 教科：数学 単元名：連立方程式 ICT支援員によるサポート <input checked="" type="checkbox"/> 授業中 <input checked="" type="checkbox"/> 事前	
単元・題材の目標	
ア. 2つの文字を含むと等式から文字の値が求められることを知る。 イ. 連立二元一次方程式の必要と意味, および, その解の意味を理解する。 ウ. 連立二元一次方程式の解法を理解し, その解法に習熟する。 エ. 問題解決の場面で連立二元一次方程式を活用することができるようにする。	
単元全体の流れ	
1 節 連立方程式	1 連立方程式とその解・・・2時間 2 連立方程式の解き方・・・5時間 (本時3時間目)
2 節 連立方程式の利用	1 連立方程式の利用・・・4時間
本時の中心となる授業形態	
<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習 <input type="checkbox"/> 個別学習 <input type="checkbox"/> 協働学習	
本時の目標 (評価の観点)	
・代入によって1つの文字を消去することができる。	

情報通信技術の活用	
活用した場面	
<input type="checkbox"/> 導入 <input checked="" type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> まとめ <input type="checkbox"/> その他 ( )	
活用した者	
<input checked="" type="checkbox"/> 教員 <input checked="" type="checkbox"/> 生徒	
活用する目的	
<input checked="" type="checkbox"/> 課題の提示 <input type="checkbox"/> 動機付け <input type="checkbox"/> 興味・関心の創出 <input type="checkbox"/> 目的や目当ての明確化 <input checked="" type="checkbox"/> 教員の説明 <input checked="" type="checkbox"/> 生徒による説明 <input type="checkbox"/> 繰り返しによる定着 <input type="checkbox"/> 典型例の提示 <input type="checkbox"/> 創作活動 <input type="checkbox"/> 失敗例の振り返り <input type="checkbox"/> 体験の想起 <input type="checkbox"/> 体験の代行 <input type="checkbox"/> 比較 <input type="checkbox"/> 振り返り <input checked="" type="checkbox"/> 生徒同士の教え合い <input type="checkbox"/> その他 ( )	
活用したコンテンツ	
デジタル教科書	
活用した機器	
<input checked="" type="checkbox"/> IWB <input checked="" type="checkbox"/> タブレットPC <input type="checkbox"/> 実物投影機 <input type="checkbox"/> その他 ( )	

※情報通信技術の活用のうち、本時におけるポイントとなる活用について主なものを回答すること。

## 1. 本時の展開

学習の流れと子どもの活動	指導・支援のポイント	使用した機器やコンテンツ
<b>導入</b> ○ 前時の復習 ・ 代入法の解き方を復習する。		
<b>展開</b> ○ <例題 2>連立方程式 $\begin{cases} y-x=6 \cdots \textcircled{1} \\ 3x+2y=17 \cdots \textcircled{2} \end{cases}$ を解く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 代入法で解くために，①の式を <math>y=6+x \cdots \textcircled{1}'</math> に変形する。</li> <li>・ ①' の式の意味を考える。  <math>\Rightarrow y</math> と <math>6+x</math> は等しい。</li> <li>・ <math>y</math> と <math>6+x</math> が等しいことから，②の式の <math>y</math> を <math>6+x</math> に置き換える。  <math>\Rightarrow 3x+2(6+x)=17</math></li> <li>・ 前時と同様に解く。</li> </ul>	
○ 問 6 を解く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ デジタル教科書に問 6 を解く。</li> <li>・ 何人かの生徒の解答を電子黒板に写し，比較しながら答え合わせをする。</li> <li>・ 答え合わせをした自分の解答を保存し，教師のフォルダに保存。</li> <li><math>\Rightarrow</math> 次時にコピーし返却。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ タブレットパソコン</li> <li>・ デジタル教科書</li> </ul>
<b>まとめ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 本時の内容を振りかえる。</li> </ul>	

## &lt;協働学習の実施状況&gt;

- 生徒が相互に教え合う場面があった     数名が一緒に学び合う場面があった  
 数名が協力したり助け合ったりする場面があった     数名が話し合う場面があった  
 一人が発表したことについて学級全体で考える場面があった  
 同じ問題について、学級全体で話し合う場面があった  
 ネットワークを使って遠隔地と結んで学ぶ場面があった

## 2. 情報通信技術の活用のねらいと効果

### (1) 活用のねらい

デジタル教科書に問題を解くことによって、生徒の解答を電子黒板に送信して写すことができ、複数の生徒の解答を比較することができる。

### (2) 活用により期待される効果

プリントに問題を解いた後、黒板に解答を書きに来てもらおうと、指名された生徒は2回解答を書くことになり、時間もかかるが、デジタル教科書を使うことにより、時間短縮ができ、複数の解答を比較することができる。

## 3. 実践上の課題

デジタル教科書を使うと、問題を解くよりも書くことに時間がかかってしまった。きれいな字が書けないという生徒が多かった。

※本報告は、2頁を超えて作成しても構わない。

※本報告とあわせて、授業の動画や写真を提出する際は、Webでの公開など広く使用されることも考えられることから、保護者の了解を得るなど必要な対応を行うこと。