

QR で授業が広がる！

[QR コンテンツ]



QR コンテンツには
どんなもの
がありますか？

QR コンテンツは
どんな場面で
使えばよいですか？

QR コードは 600 箇所以上あります。
1 時間の授業で扱うことができるように
コンテンツを厳選して掲載しています。



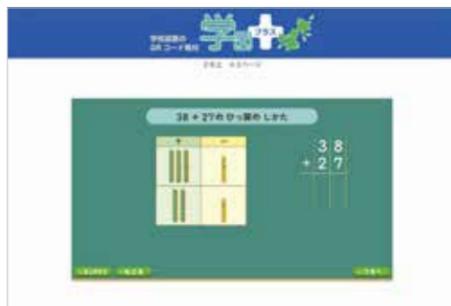
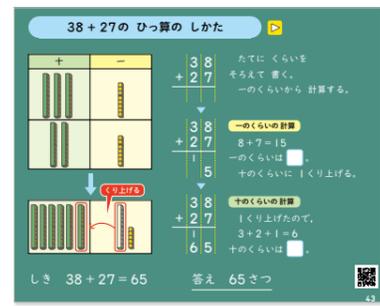
▶ 動画・アニメーション



筆算の手順を示す場面や、テープ図や図形をかく場面などでは、**実写動画**
や**アニメーション**を用意しました。
子どもたちは繰り返し見ることができるので、**実際にクラス全員で確認し**
たり、復習をしたりするときに、効果的に活用できます。



垂直な直線のかき方のように、
子どもたちが実際に作図したり
手を動かしたりするような場面
には、見本となる動画を用意し
ました。
かき方などがわからなくなっ
ても、何度でも見返すことが
でき、補助的に扱ったり、復習と
して扱うことができます。

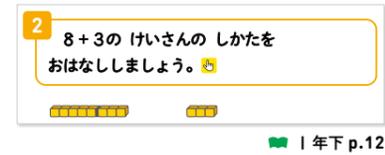


筆算のしかたについては、段
階的に手順を表示できるアニメ
ーションを用意しました。
特に、繰り上がりや繰り下が
りなど、子どもが苦手とする場
面では、繰り返し提示すること
ができ、すべての子どもが習熟
できるようにしています。

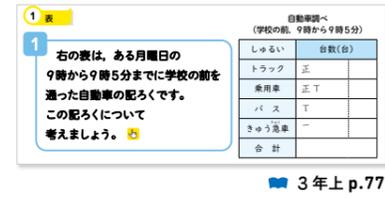
👉 操作コンテンツ



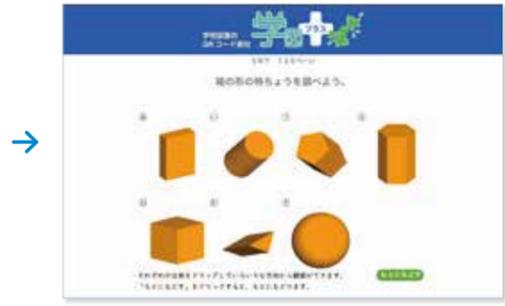
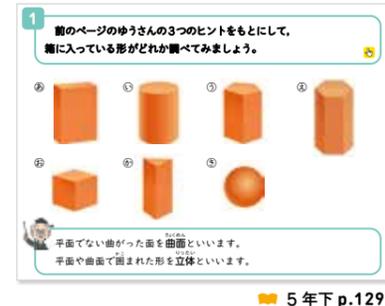
おはじきやブロックはもちろん、**図を動かしたり活動したり**することが
できるコンテンツを用意しました。
**実物を用意する時間がなくても、コンテンツ上で操作活動ができ、これま
で以上に体験をともなった学習に取り組むことができます。**



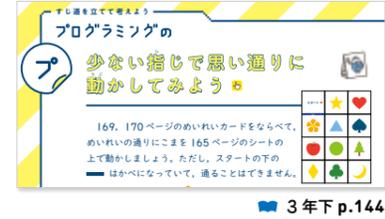
特に低学年のたし算やひき算
の学習では、ブロックを操作で
きるコンテンツを用意しました。
計算のしかたを考察する場面
などで、いろいろと試しながら
使うことができます。



調べ学習をする際、実際には
活動できないこともあります。
そのような際に使えるシミュレ
ーションコンテンツを用意しま
した。



立体など、全員分用意できな
いときや実物を手にして観察す
る時間が取れないときなどでも、
擬似的に立体を動かすことが
できるようなコンテンツを用意し
ました。



プログラミングに関しては、
紙面上でも考察することができ
るようにしていますが、さらに
学びを深めることができるよう
に、実際にプログラミングでき
るコンテンツを用意しました。

🔄 ふりかえり



前の学年をふりかえることで学びが深まる場面においては、該当箇所のふりかえりを用意しました。
手元に前の学年の教科書がなくても、すぐに確認することができ、学習の手助けとなります。

1 215円のビスケットと124円のチョコレートを買いました。合わせて何円になりますか。

ビスケット 1こ 215円
チョコレート 1こ 124円

全部の金がかく

ビスケット 円
チョコレート 円

3年上 p.57

前の学年でどんなことを学んだかを見られるようにすることで、既習の想起がしやすいコンテンツを用意しました。

はじめて 27人

27

始める

前の学年でどんなことを学んだかを見られるようにすることで、既習の想起がしやすいコンテンツを用意しました。

🔗 リンク



調べ学習などで活用できるリンクや、学びを深めるためのリンクを用意しました。
子どもたちの「もっと知りたい」、「こんなときはどうなんだろう」に応えることができるものとなっています。

これまで調べたことから、「現在の6年1組は、15年前の6年1組より体力が低下した」といえるかどうか、話し合おう。

調査が得意な生徒グループからわかることは...

ソフトボール部での結果で、代表を使っているかな。

ほかの種目では、どんな結果になっているかな。

6年 p.95

特に「Dデータの活用」領域の課題に関して、異なるパターンや範囲を広げた資料などを用意しました。

学年	種目	勝者	敗者	学年	種目	勝者	敗者
1	15	11	17	1	18	11	21
2	16	12	18	2	21	12	22
3	17	13	19	3	22	13	23
4	18	14	20	4	23	14	24
5	19	15	21	5	24	15	25
6	20	16	22	6	25	16	26
7	21	17	23	7	26	17	27
8	22	18	24	8	27	18	28
9	23	19	25	9	28	19	29
10	24	20	26	10	29	20	30

特に「Dデータの活用」領域の課題に関して、異なるパターンや範囲を広げた資料などを用意しました。

特定外来生物に指定されている生き物の例

アライグマ ソウシチョウ カナダガン オオクチバス

オオヒキガエル オオキンケイギク ボタンウキサ

5年下 p.88

特定外来生物など、紙面上で紹介しきれなかった生き物を、実際に自分たちで調べることができるようなリンクを紹介しました。

特定外来生物など、紙面上で紹介しきれなかった生き物を、実際に自分たちで調べることができるようなリンクを紹介しました。

📝 補充問題



単元末の「できるようになったこと」のページからは「やってみよう」に遷移して、複数の類似問題が表示されます。すべての子どもが無理なく利用できて、その効果が得られるようにしました。
子どもが自分に合うモードを自分で選択して問題にチャレンジできます。

できるようになったこと

□ たし算の筆算ができる。→ 58～61, 68ページ

1 次の計算を筆算でしましょう。

① 324 + 253 ② 146 + 537 ③ 473 + 261
④ 246 + 485 ⑤ 354 + 249 ⑥ 464 + 368
⑦ 734 + 862 ⑧ 947 + 587 ⑨ 457 + 546
⑩ 4137 + 1425 ⑪ 2056 + 3794 ⑫ 2361 + 7639

3年上 p.71

問題番号は、「できるようになったこと」の問題番号と連動しており、それぞれの問題の類題に取り組むことができます。

問題番号は、「できるようになったこと」の問題番号と連動しており、それぞれの問題の類題に取り組むことができます。

3けた、4けたの数のたし算

問題 なし 短い 長い

モード ふせん 入力

れんぞく ひょうじ

はじめる

解答時間は、「なし」、「短い」、「長い」の中から選択ができます。また、1問ごとの秒数を設定することもできます。

モードは「ふせん」または「入力」が選択できます。※最初の画面表示は問題によって異なります。

「入力」モードでは、「れんぞくひょうじ」の「オン」、「オフ」が選択可能になります。「オン」を選択した場合、「さいてん」が終わると次の問題が自動表示されます。

1/6

次の計算を筆算でしましょう。(筆算はノートなどにしましょう。)

372 + 264 =

「ふせん」モード

「ふせん」モードは、ノートを使って解いたり、暗算で答えをすぐに確認したりしたいときには、入力しなくて済むため、簡便に使用することができます。

1/6

次の計算を筆算でしましょう。(筆算はノートなどにしましょう。)

234 + 317 =

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

さいてん

「入力」モード

「入力」モードは、下のテンキーを使って解答を入力したあと「さいてん」を押すと、正誤判定ができます。正解数は、最後の問題の終了後、表示されます。

がんばったね!

6問中 4問正解

べつの問題 はじめる

まちがえた問題 はじめる

けっかがめん

問題をすべて終わると、左のような画面になります。
・「まちがえた問題」を選択すると、再度チャレンジができて、確実な定着につながります。
・「べつの問題」を選択すると、問題の順序が変わったり、新しい問題が出たりします。また、表示される問題の順はランダムなので、何回でも取り組むことができます。

※画面は予告なしに変更されることがあります。