

## 小学校 算数

- 例えば好きなスポーツ調べをクラスごとに調査した結果を、コンピュータを用いて、棒グラフや帯グラフなどいろいろなグラフを作成し、自分が主張したいことを表すのに適切なグラフを選ぶ。（第5学年など）
- 図形を動的に動かすことで、平行四辺形と長方形など図形の相互の関係を実感的に理解する。（第4学年など）
- 円を直径で切って移動して長方形のように並べるとき、より細かく切ることで長方形にどんどん近づいていくことを理解する。（第6学年）
- 教材提示装置により手元を大きくうつすことができるので、コンパスの使い方をわかりやすく示す。
- 教室内のネットワークの活用により、タブレットに書いたある考えを、クラス全員のタブレットに表示することで、全体で共有する。

## 中学校 数学

- 図形ソフトを用いて、同一円周上の点を動かしたときの円周角と中心角の大きさを調べるなどして、いつでも成り立つ関係について予想を立てる。
- グラフが表示できる電卓を用いて関数式の係数の値を変化させたときにグラフがどのように変化するかを連続的に調べたり、方程式の解を簡単に求めたりする。
- 関数の学習で、表、式、グラフの関連を有機的に示したり、センサーを取り付けて動的な事象に対する資料の収集に利用したりする。
- ヒストグラムから目的に応じて資料の傾向を的確に読み取る際に、階級の幅の異なる複数のヒストグラムを作り検討する。
- 標本調査において母集団から標本を抽出する際に必要な乱数を簡単に数多く得る。

## 高等学校 数学

- 数学Ⅰ「二次関数」で、二次不等式の解法を考察する場合、対応する二次関数のグラフを表示して生徒の解法の誤りなどを議論させ理解を深める。
- 数学Ⅱ「図形と方程式」で、例えば2直線の交点の軌跡を求める場合、実際に交点の軌跡を表示することによって軌跡を求めるときの留意点を確認するなど、その方法の理解を深める。
- 数学Ⅲ「極限」で、複雑な数列の極限を実際に各項の値を表示し値の変化の様子を確認することを通して、極限を求める方法の理解を深め、その方法のよさを実感する。
- 統計的な内容で、生徒が自分が設定した問題を解決する際に必要なデータを安全なサイトから収集し、それを分析・解釈し、分かりやすく結論をまとめて発表する。