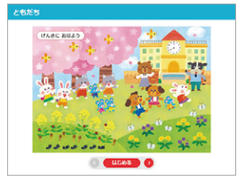
日本文教出版 小学算数
教科書デジタルコンテンツのご案内

教科書のWebマークがついたページに対応する教科書デジタルコンテンツを，
日文Webサイトで提供しています。
この資料のQRコードを読み取ることで，各コンテンツをご利用いただけます。
シミュレーションやアニメーションを活用することで，効果的な学習をすることができます。

WEB

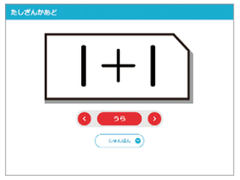
1ねん

上 p.2 ともだち



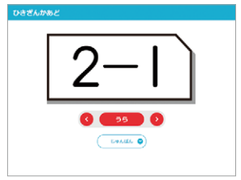
ともだち
イラストに合ったお話の読み聞かせを通して，楽しみながらスムーズに算数の世界にはいることができます。

上 p.50 あわせて いくつ ふえると いくつ



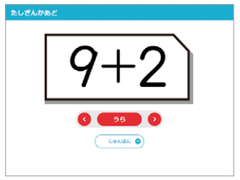
たしざんかあど
カードを用意しなくても，計算練習ができます。順番にもランダムにも出題できます。

上 p.59 のこりは いくつ ちがいは いくつ



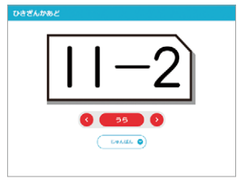
ひきざんかあど
カードを用意しなくても，計算練習ができます。順番にもランダムにも出題できます。

下 p.12 たしざん



たしざんかあど
繰り上がりのあるたし算ができるたし算カードです。

下 p.32 ひきざん



ひきざんかあど
繰り下がりのあるひき算ができるひき算カードです。

下 p.63 なんじ なんぷん

とけい
自由に針を動かして，時計で時刻を表したり，何時何分かをよんだりすることができます。

本資料は，一般社団法人教科書協会「教科書発行者行動規範」に則り，配布を許可されているものです。

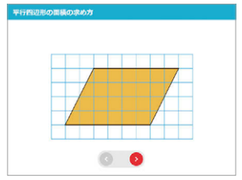
日文の教科書情報
詳しくはWebへ!
日文 検索

未来をになう子どもたちへ
日本文教出版

令和２年(2020年)度版 小学校算数科内容解説資料として扱われます。

※本冊子掲載QRコードのリンク先コンテンツは予告なく変更または削除する場合があります。
※QRコードは，株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

下 p.77 図形の面積



平行四辺形の面積の求め方
平行四辺形の面積を求める際に，既習の図形に変形して考えられることを確認できます。

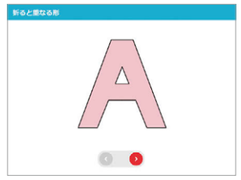
下 p.160 正多角形をかくプログラムをつくろう

Scratchについて
Scratchについての紹介ページへのリンクです。

Scratch　オフラインエディター
Scratchをダウンロードするページへのリンクです。

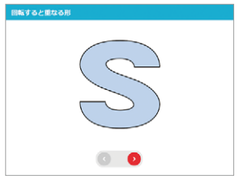
6年

p.21 対称な図形



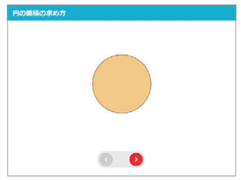
折ると重なる形
線対称な図形を対称の軸を折り目にして折ったとき，両側がぴったり重なることが実感できます。

p.21 対称な図形



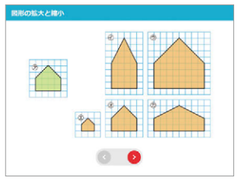
回転すると重なる形
点対称な図形を対称の中心で回転させると，ぴったり重なることが実感できます。

p.80 円の面積



円の面積の求め方
円を細かく等分していくと，長方形に近づいていくようすが確認できます。

p.127 拡大図と縮図



図形の拡大と縮小
それぞれの図形が元の図形をどのように拡大・縮小しているか，アニメーションで確認できます。

p.192 資料の調べ方

外部サイトリンク
統計資料を使って身近な問題を考察する際に利用できるサイトへのリンクです。

総務省 統計局

気象庁 各種データ・資料

文部科学省 統計情報

農林水産省 統計情報

小学算数 教科書デジタルコンテンツのご案内

日文 教授用資料
令和３年(2021年) 3月22日発行
編集・発行人 佐々木秀樹
発行所 日本文教出版株式会社
〒558-0041 大阪市住吉区南住吉4-7-5
TEL：06-6692-1261

本書の無断転載・複製を禁じます。

CD33549

日本文教出版 株式会社
https://www.nichibun-g.co.jp/

大阪本社 〒558-0041 大阪市住吉区南住吉4-7-5 TEL:06-6692-1261 FAX:06-6606-5171
東京本社 〒165-0026 東京都中野区新井1-2-16 TEL:03-3389-4611 FAX:03-3389-4618
九州支社 〒810-0022 福岡市中央区薬院3-11-14 TEL:092-531-7696 FAX:092-521-3938
東海支社 〒461-0004 名古屋市東区葵1-13-18-7F・B TEL:052-979-7260 FAX:052-979-7261
北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似9-12-1-1 TEL:011-764-1201 FAX:011-764-0690

2年

上 p.56，p.58 時こくと　時間

とけい

実際に時計の針を自由に動かすことで，１日の時間の経過を捉えることができます。

上 p.116 三角形と　四角形

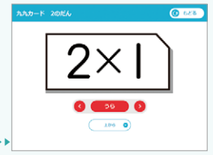
長方形から正方形をつくる

長方形から正方形をつくるときの操作を，アニメーションで確認できます。

下 p.18～p.37 かけ算(1)，かけ算(2)

九九カード

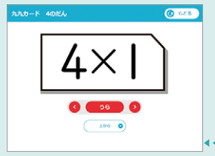
繰り返し何度も練習したり，順不同に練習したりすることができます。



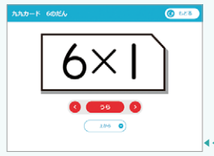
2のだん

5のだん

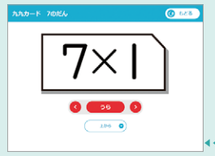
3のだん



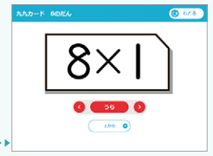
4のだん



6のだん

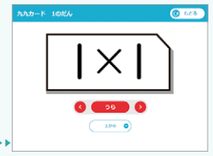


7のだん



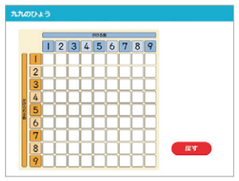
8のだん

9のだん



1のだん

下 p.42 かけ算(2)



九九のひょう

部分的な表示・非表示が可能なので，取り上げたい部分に着目した学習ができます。

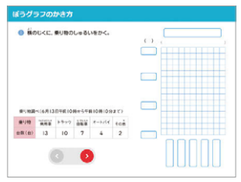
3年

上 p.40 時間の計算と短い時間

とけい

実際に時計の針を動かすことができ，その時刻をデジタル表記で確認することができます。

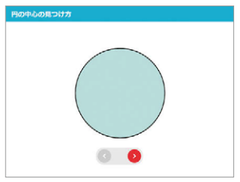
上 p.70 ぼうグラフ



ぼうグラフのかき方

棒グラフをかく手順を段階的に確認できます。

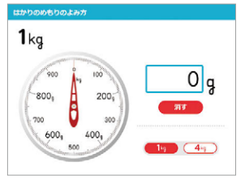
上 p.123 円と球



円の中心の見つけ方

円をぴったり重なるように折ったとき，折り目がすべて中心の１点で交わることを視覚的に確認できます。

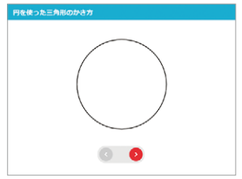
下 p.39，p.41 重さ



はかりのめもりのよみ方

g，kgのよみ方を２種類のはかりでシミュレーションできます。

下 p.72 三角形と角

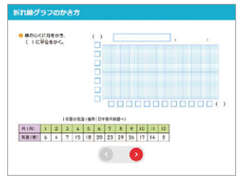


円を使った三角形のかき方

円の中心と半径を使って三角形をかくと，二等辺三角形になることをアニメーションで確認できます。

4年

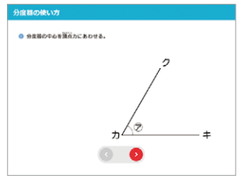
上 p.49 折れ線グラフと表



折れ線グラフのかき方

折れ線グラフをかく手順を段階的に確認できます。

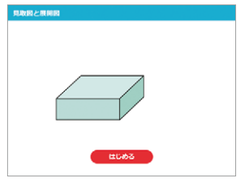
上 p.63 角と角度



分度器の使い方

分度器を使った角度をはかる手順を，段階的に確認できます。

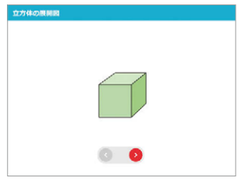
下 p.121 直方体と立方体



見取図と展開図

直方体を切り開いて展開図になるまでのようすを，アニメーションで確認できます。

下 p.122 直方体と立方体

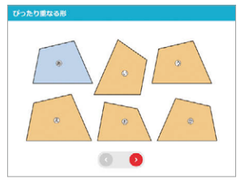


立方体の展開図

切り開く辺が違うと異なる展開図になることを，アニメーションで確認できます。

5年

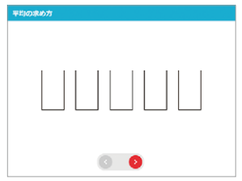
上 p.17 合同な図形



ぴったり重なる形

合同な図形はぴったり重なることを，アニメーションで確認できます。

下 p.7 平均



平均の求め方

平均の「ならす」イメージを，段階的に確認することができます。

下 p.61 正多角形と円

Scratchを使った正多角形のかき方

正多角形をかくプログラミングを体験することができるScratchへのリンクです。

Scratchは、MITメディア・ラボのライフロング・キンダーガーテン・グループの協力により、Scratch財団が進めているプロジェクトです。　https://scratch.mit.edu