

プログラミング学習公開授業報告

小学校 4 年生を対象として、算数の概数の学習に Scratch を用いたプログラミング学習を取り入れた授業の公開があった。以下、参観した授業の様子を報告する。

日時：平成 29 年 10 月 23 日(月) 5 校時 13:55～14:40

場所：相模原市立青葉小学校 パソコン教室

対象：小学校 4 年生 35 名

内容：算数「およその数の表し方を考えよう」

1 指導案より


- ・教材観：概数の意味を理解し、目的に応じて概数を用いることができるようにする。また、概数と生活とを結びつけて考えることで、概数に対する理解をより深める。
- ・児童観：算数の学習には意欲的に取り組むが、複雑な計算や文章問題などは苦手な児童が見られる。プログラミング学習には意欲的で、相互に教えあう姿も見られる。
- ・指導観：プログラムを用いて自分の考えに対する正誤の評価を自らが行えることによって、算数的活動に意欲的に取り組むことができる。

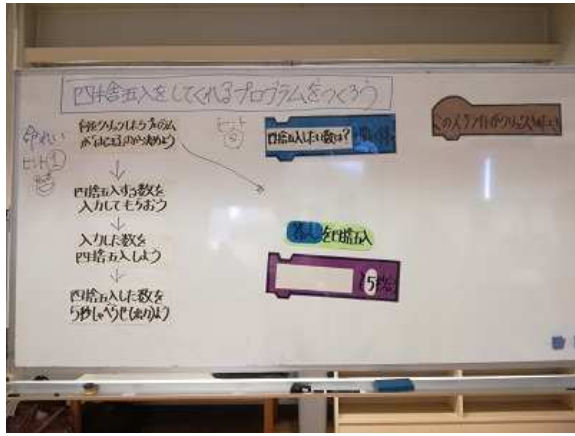
2 授業について

(1) 全体の感想

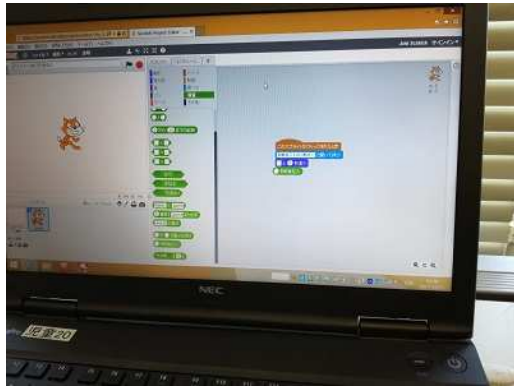
四捨五入の作業の具体的な処理内容を理解した上で、処理結果を受けながら児童が自分の考えを自ら明確化しようとした興味深い授業だった。

(2) 具体的授業場面

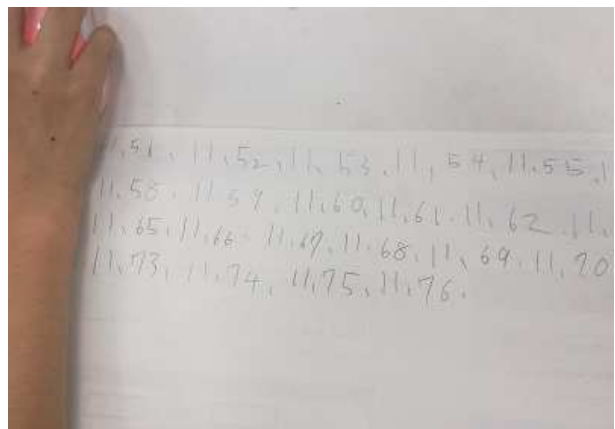
導 入	課題確認「およそ 12cm のえんぴつは、何 cm から何 cm の間の長さでしょうか。」 学習のめあて「四捨五入をつかって、12cm のはんいを考えよう」	
展 開 1	Scratch を用いたプログラム作り 全体で処理を確認し、各自でプログラム作り	



展開2 全体でプログラムを確認し、完成させる



展開3 完成したプログラムで試行錯誤をしながら、学習のめあてのはんいをたしかめる



まとめ 児童が確認した具体的な数値を数直線状に表し、「〇〇以上、〇〇未満」という言葉で範囲をあらわすことができることを確認する

