

本時の学習

(1) 本時のねらい

- 加法や減法を適用して問題を解決することを通して、演算を決定する能力を伸ばす。
- プログラミングすることで、自分の考えた問題場面を表現し、演算決定の適否を再確認する。

(2) 新学習指導要領上の位置付け

- 算数 [第1学年] A 数と計算 (2) 加法と減法

(2) 加法及び減法に関わる数学的活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する

イ 次のような思考力、判断力、表現力等を身に付けること

(ア) 数量の関係に着目し、計算の意味や計算の仕方を考えたり、日常生活に生かしたりすること

(3) 本時の展開

○主な学習活動	・指導・支援 ※資料 ★評価
<p>○本時のめあてをつかむ。(5分)</p>	<p>・指導・支援 ※資料 ★評価</p> <p>○本時まで、自分の問題をワークシートにまとめる。 問題の種類は以下の4つから選ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・あわせるたしざん (合併) ・ふえるたしざん (増加) ・のこりのひきざん (求残) ・ちがいのひきざん (求差) <p>○本時まで、「はじめてのプログラム」でプログラミングゼミの導入をしておく</p>
<p>じぶんのかんがえた もんだいを、プログラミングしよう</p>	
<p>○キャラの絵をとりこむ (15分)</p>	<p>・増える足し算と残りの引き算はキャラを1つか使わないが、全員の進捗をそろえるために、全員キャラを2種類とりこむ。</p>
<p>○プログラミング例を提示する (5分)</p>	<p>・合わせる足し算を例に、テレビなどでプログラミングの操作手順を示す。</p>
<p>○自分で作成した問題にあわせてプログラミングする (15分)</p>	<p>・それぞれの問題にあわせて変更するポイントを伝える。</p>
<p>○自分で作成した問題にあわせてプログラミングする (15分)</p>	<p>・早くできた児童は、同じ種類の計算の児童を助けるよう促す。</p>

<p><適宜休憩></p> <p>○発表例を示し、発表練習する (10分)</p> <p>○となりの児童と、問題の発表しあう (5分)</p> <p>○みんなの前で発表する (20分)</p>	<p><適宜休憩></p> <p>発表例</p> <ul style="list-style-type: none"> ・まず、問題と式を発表する。 →「問題をいいます。ケーキが2つあります。あめが1つあります。あわせていくつ？」 →「式は、$2+1$です。」 ・次にプログラムを動かし、結果の数を発表する。 →「プログラムを動かします。キャラのかずは3です。」 ・最後に、式に対する答をまとめる。 →「$2+1$は3です。」
<p>○気づいたこと、ふりかえりを発表する。(5分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★問題にあわせて、演算を適用できる。 ★問題と演算にあわせて、プログラミングで表せる。 ★何度も試行錯誤できる。