

単元計画

- 1 数の表し方
- 2 千
- 3 数の大小
- 4 たし算とひき算
- 5 まとめの練習
- 6 すごろくゲーム（本時）

本時

- 1 ねらい
プログラムづくりを通して、100より大きい数についての理解を深めることができる。
- 2 概要
本時は、100より大きい数の理解を深めるために、すごろくの駒を進めるプログラムをプログラミングする。この活動を通し、100より大きい数の理解を深めるとともに、論理的思考の順次処理や繰り返し処理を体験させる。
- 3 教材・教具
ワークシート（盤、フローチャート、振り返り）、ブロック（ペアごと）、掲示用ブロック

展開

学習内容・活動	留意点・評価
<ol style="list-style-type: none"> 1 課題をつかむ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> カードを組み合わせて、電車をすすめよう。 </div> 2 見通しを立てる (1)例題（320のます）を全員で解く。 3 問題に取り組む (1)個人で取り組む（ワークシート）。 手書きでプログラムを組んでみる。 (2)ペアで取り組む（ブロック）。 ワークシートをもとに、ブロックを組み駒を動かしてみる。 (3)全体で確認をする。 4 まとめる <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 使えるカードを正しく組み合わせると、電車を目的地に進めることができます。 </div> 5 振り返る 	<p>○ブロックの意味を確認する。 ○掲示用ブロックを示し、全体で確認しながら進める。</p> <p>○ペアで行い、1問ごとに操作を交代させることで、自力解決できるようにする。 ○同じ箇所や内容でつまづいている児童が多い場合、適宜全体指導の時間をとる。 ○早く終わってしまったペアは、お互いに問題を出し合って理解を深めるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 数の成り立ちを理解し、目的に合った100より大きい数をつくっている。 （知識・理解 発表・ワークシート） </div>

板書例

④ カードを組み合わせて、電車を進めよう。

⑤ 100より大きい数について考えよう。

⑥ 320すすむ。

⑦ 270のますにとまるプログラム

350のますにとまるプログラム

3 回くりかえす

100すすむ

10すすむ

10すすむ

3 回くりかえす

100すすむ

5 回くりかえす

10すすむ

⑧ 使えるカードを正しく組み合わせると、電車を目的地に進めることができます。

⑨ 100より大きい数について考えたことやプログラムをつくってみて感じたこと

- ・ 100より大きい数がよく分かった。
- ・ プログラムの組み方が分かった。

プログラミング例

指導のポイント

1 270のますにとまるプログラム

2 回くりかえす

100すすむ

7 回くりかえす

10すすむ

2 350のますにとまるプログラム

3 回くりかえす

100すすむ

5 回くりかえす

10すすむ

270のますに止まらせるプログラムを組みます。ブロックを組む場面では、順次処理と繰り返し処理を使用します。同じ動作は繰り返し処理を使用することに気付かせることがポイントです。

350のますに止まらせるプログラムを組みます。この場面でも順次処理と繰り返し処理を使用します。50すすめるのに10すすむを5回でも目的は達成できますが、よりよい処理は何かを考えさせることがポイントです。

実践を振り返って

100より大きい数についての理解が深まるだけでなく、プログラミングの活動で順次処理や繰り返し処理を行うことで、論理的思考を身に付けることができた。

