

第2学年 算数科学習指導案

1 単元名 分数

2 単元の目標

分数について、半分を作る活動を通して $1/2$ の意味を理解し、 $1/2$ の半分やさらにその半分の大きさを調べたり、もとの大きさと分数で表された大きさの関係を考えたりすることを通して、簡単な場合の分数の意味を理解することができるとともに、生活や学習に活用しようとする態度を養う。

3 本時の学習

(1) 目標

- ・ $1/2$ の意味をビスケットを用いて、表現することができる。(思・判・表)

(2) プログラミングを取り入れる効果

2年生にとって、分数という概念を理解することは難しいと考えられる。そこでプログラミング言語「ビスケット」を用いて、 $1/2$ の大きさを自らの知識と照らし合わせて表現することで、分数に対する正しい理解を深めることができると考えた。また、説明の苦手な児童もビスケットを用いることで、他の児童へ自分の考えを表現することができるのではないのかと考えた。

(3) 展開

学習活動	・指導上の留意点 (◇評価)
1 本時のめあてや学習課題を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に教員が用意したかけ算を用いたシューティングゲームを見て、イメージさせる。 ・分数を用いたシューティングゲームを作ることができる気づかせる。
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> 本時のめあて 分数シューティングゲームを作ろう。 </div>	
2 分数シューティングゲームを作り方を考える。	<ul style="list-style-type: none"> ・$1/2$の大きさというのは半分の大きさと同じになることを確認して、考えさせる。 ・丸を元にして$1/2$の大きさを表現できるように指導する。 ◇$1/2$の意味を絵や数字で表現することができる。(ワークシート)
3 ビスケットでゲームを作る。	<ul style="list-style-type: none"> ・半分の絵を描く際には、できるだけ正確に半分になるようにビスケットの機能を利用させる。 ・早い児童には$1/4$や$1/8$にも取り組ませる。
4 それぞれに作った作品を伝え合う。	<ul style="list-style-type: none"> ・どうなるか予想させてから伝え合う。

4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	$1/2$ の大きさがもとの大きさ半分であることを理解し、絵を用いて表現することができる。(思・判・表)
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	$1/2$ の意味を確認し、教科書やノートの図を使って表現するように助言する。