

第6学年 算数科学習指導案

- 1 単元名 算数ラボ・ミッション
- 2 単元の目標 プログラミング体験を通して、プログラミングのよさに気づきプログラミング的思考を身につけることができる。
- 3 本時の学習
 - (1) 目標 変数の演算子と条件判定の命令を組み合わせて、ある数の倍数を見つけるプログラムをつくることことができる。
 - (2) プログラミングを取り入れる効果
自分の考えを見直したり友達の考えを取り入れたりしながら、課題解決に関心をもって取り組める。コミュニケーションをとりながら、より汎用性の高い考え方をする態度を培うことができる。
 - (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。	・命令の組み合わせで、プログラムをつくれることを知らせる。
条件にあう整数を見つけるプログラムをつくらう	
2 ミッション① 「2の倍数」に色をぬるプログラムを考えて、やってみる。	・偶数のみつけ方に着目させる。 ・QRコードからコンテンツを使用してスクラッチに慣れていけるようにする。
3 ミッション② 「3の倍数」に色をぬるプログラムを考えて、やってみる。 「2と3の公倍数」が「6の倍数」になっていることを確認する。	・「くりかえし」を使うことの有効性を活用できるようにする。 ・プログラムを組み合わせることの意味やよさについて考える。
4 本時のまとめ	◇プログラムづくりに関心をもって、いろいろ試しながら取り組んでいるか。 (関・意・態) ◇倍数の性質を正しくとらえて、効率のよさを考えながら取り組めたか。 (思・判・表)

4 本時の評価

「十分満足できる」と判断される状況	6の倍数の「色の重なり」の意味を理解することができる。
「おおむね満足できる」状況を実現するための手立て	命令のうちで、変えなくてもよい部分と数字を変えていく部分はどこなのかをはっきりさせることにより、見通しをもって取り組めるように支援する。