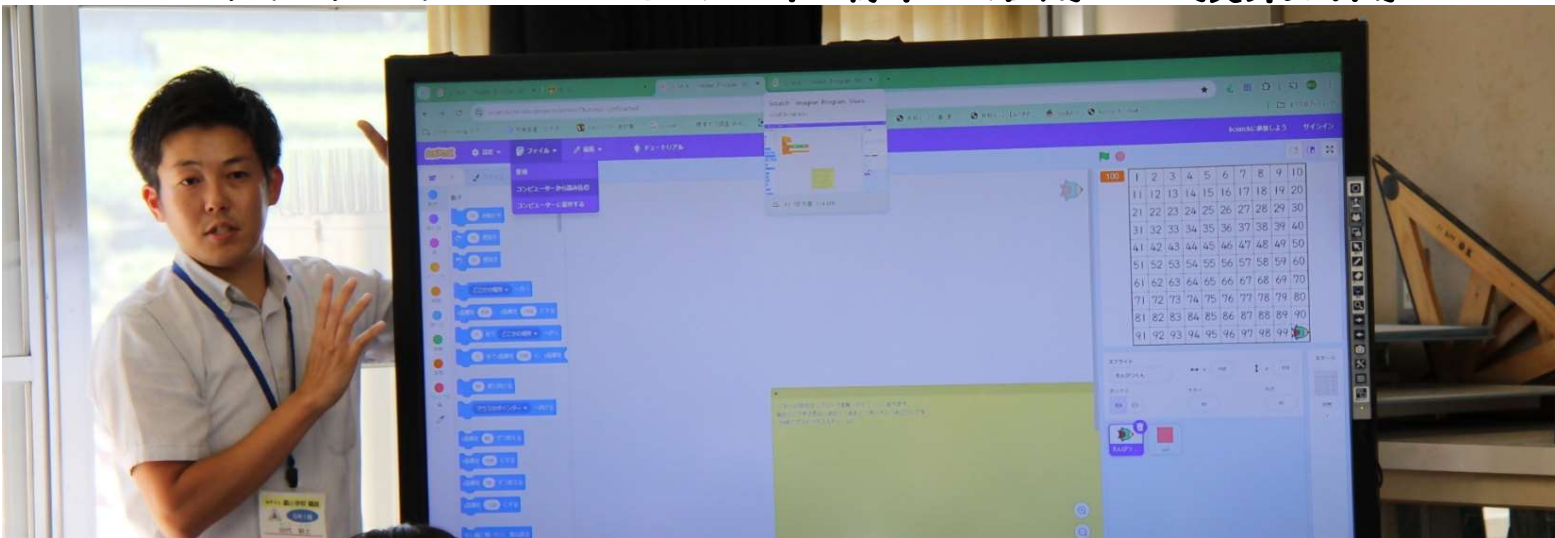


エリアリーダーによる1人1台端末を活用した授業公開



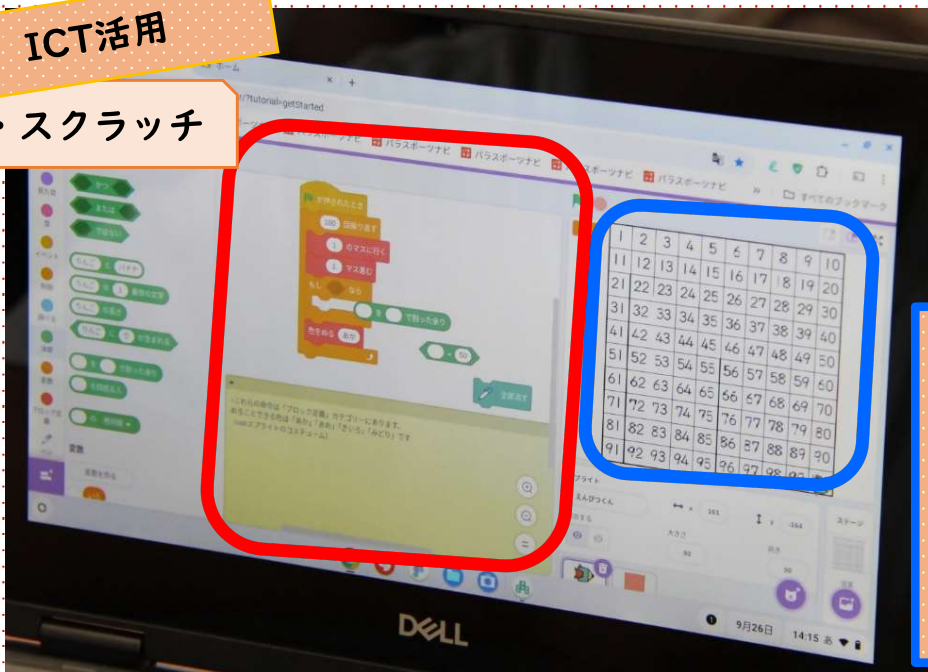
嬉野市立轟小学校 エリアリーダー 田代 耕士 教諭

単元名：公倍数 小学5年 算数科

9と12の公倍数を見つけるプログラムを作ることを通して、児童が整数の見方や公倍数の仕組みについての理解を深める学習に取り組みました！

ICT活用

・スクラッチ



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

子ども達は、ここで、自分が作ったプログラムの動きを確認できます。この10×10列のマスが意図した通りに塗られていくか・・・。
うまくプログラムできると、塗られたマスの並びに法則性があることも見て取れます。

使用するコードブロックをあらかじめ用意しておき、組み合わせや数値について考えさせました。下の方にはちょっとしたヒントとしてデジタル付箋紙もつけてあります。



←「SAGA Eコネクト」サイトではたくさんの事例を紹介しています。
<https://www.saga-high-school.jp/e-connect/>

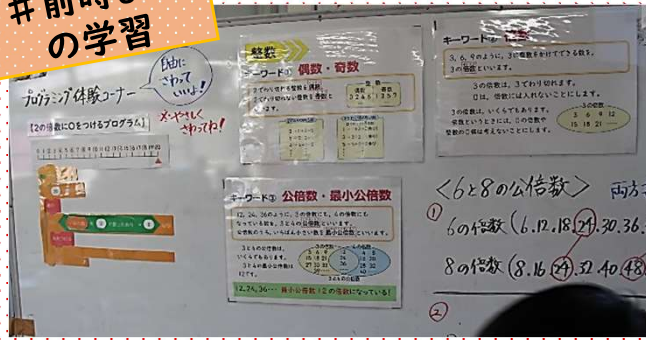
導入

- 1 学習課題を捉え、本時のめあてをつかむ。
- 2 見通しを立てる。

前時にどのようなコードブロックを使って組み合わせていたか確認し、本時ではどの命令が使えるそうか、考えます。

公倍数の特徴、コードブロックの仕組みについて全体で確認

#前時までの学習



前時は数直線を進むプログラムで、今回はマスを移動しながら倍数の時にだけ色を塗るプログラムを考えます。そこから、公倍数の時はどうするか、さらに考えを深めます。

展開

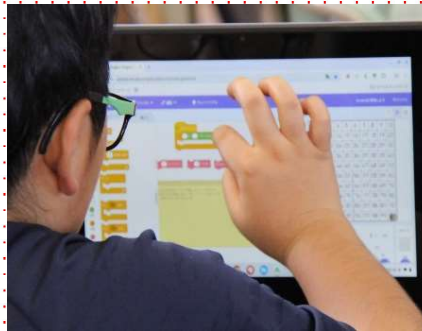
- 3 自力解決し、考えを交流する。
- 4 考えを共有し、全体で検討する。

トライ&エラーで自力解決を進める子ども達

#自力で



共有ドライブからコンテンツの取り出し



ブロックを動かして試行錯誤

#友達と



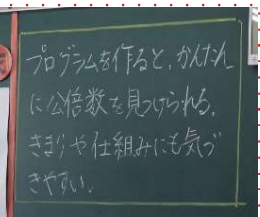
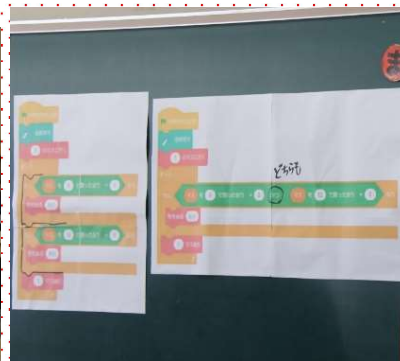
友達と教え合い、確かめ合う

まとめ

- 6 学習のまとめをし、振り返る。

できたことや取り組んだ気づきについて、学級全体で共有

#Winbird



Winbirdで子ども達の画面を共有し、うまくプログラムできた組み合わせについて自分との違いを確認する。やり方が複数あることや塗られたマスの並びの法則性等の気づき等について教師は引き出していく。