
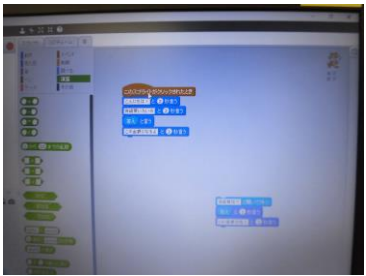
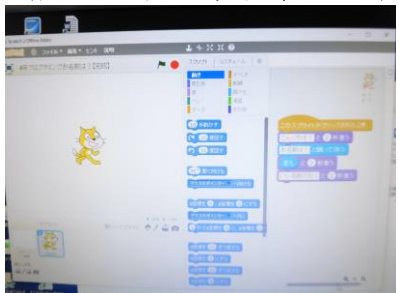

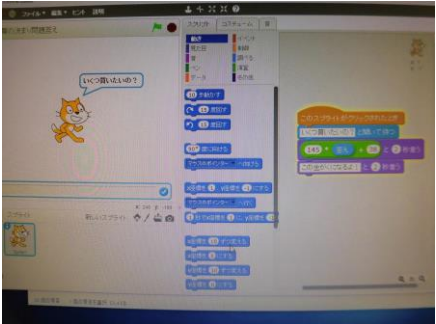


<p>学年 教科 単元名</p>	<p>4年生 算数 計算のきまり</p>
<p>教科の目標</p>	<p>プログラミングを使って、代金をもとめよう。</p>
<p>プログラミングソフト</p>	<p>スクラッチ</p>
<p>準備物</p>	<p>パソコン</p>
<p>プログラミングソフトを活用した利点</p>	<p>・文章問題で計算しにくい数(暗算がしにくい数)を設定したことで、プログラムを作成して使用する必然性を感じながら作成することができた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p>成果 (児童の様子、変化など)</p> <div style="display: flex;">   </div>	<p>・本単元実施前に、教師側が作成したプログラミングの作成を行った。その後自由にキャラクターを入れたり、動きをいれたりする作業を行ったが、ほとんどの児童がキャラクターを自由に動かさず様子が見られた。</p> <p>・キャラクターの動きを見せることで、どのようにプログラムを組めばいいのかメモをとる児童もいた。</p>
<p>課題</p>	<p>・4年生はプログラミング実施初年度だったため、数式の理解(×等)、含ませ方、数字は半角でなければ入らない事等、説明を多くとる必要性があった。</p> <p>・今年度回収で41台設置されたが、児童数が40を超えるクラスがあるため教員機を使用しなければならない。</p> <p>・暗算がしにくい数式だったため、答えがあっているのか計算をしないと判断することができない。</p> <div style="display: flex; justify-content: flex-end;">  </div>