


<p>教科 単元名</p>	<p>第4学年 算数 「計算のきまり」</p>
<p>教科の目標</p>	<p>四則に関して成り立つ性質を用いて計算を簡単に行う工夫について考え、表現することができる。</p>
<p>プログラミングソフト</p>	<p>SCRATCH</p>
<p>プログラミングソフトを活用した利点</p>	<p>SCRATCH を活用することで、計算が簡単に行えるため四則の性質に焦点化することができるという利点があると考えている。</p>
<p>成果 (児童の様子、変化など)</p>	<p>本時では、プログラミングをツールとして活用することを主として授業を展開することで、学習の深まりがあると考えた。SCRATCH を活用し、ある式に対し正答でない場合、その過程のどこで、どのように間違えたかを考えることで、ただ計算する技能を高めるだけでなくその仕組みについての学習の定着がはかれたように感じたことは成果としてあげられる。</p>  <p>←計算式の数字を変えたり、式の四則演算の順番を変えたりする。</p>
<p>課題</p>	<p>実際に授業を行ってみて、教科書やプリントでも代用できる内容であったと考えられる。そのため、プログラミングを用いたことで、児童がいつもよりも意欲的に取り組めたことは、成果として考えられるが、プログラミングが必ず必要な単元であったかどうかという点に疑問が残る授業だったと感じた。また、前時までの学習内容の定着度により、定着の差が大きく開いてしまった。前時までの学習の定着が不十分な児童に対する手立てを取りにくい展開になってしまったことは課題であると考えられる。プログラミングに慣れている児童と、そうでない児童で、学習の定着に差が付いてしまったことも考えられる。本来であれば、できる児童が、プログラミングを活用したことで難しく考えてしまう児童も中にはいて、逆効果になってしまったこともあった。まず土台として、最低限のプログラミングへの慣れや操作の技能を全自動に定着させる必要性を感じた。またそれに伴い、その技能の定着をどの時間で行うかも課題として挙げられるのではないかと考えている。</p>