

算数

6年

単元名

「速さ」

実践の概要

時速、分速、秒速の相互関係を前時で学習し、それらを使って自動的に速さの単位を換算するプログラムを作成する活動に取り組みました。自分が意図したプログラムを作成するにあたって、修正や改善を行うことを通して、プログラミング的思考の育成を目指します。そのために、自力思考の場面では、目的となるプログラムを十分に見せます。その中で、プログラムの一連の動きを分割してとらえると、ブロックの順序や組み合わせが考えやすくなるといった、プログラミングにおけるメタ認知の育成も期待できます。

プログラミングに関する学習活動の分類

B 学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの

本時の目標

指導時数

速さの単位を自動的に換算するプログラムの作り方を考え、プログラムの活用を通して、コンピュータのよさに気付くことができる。

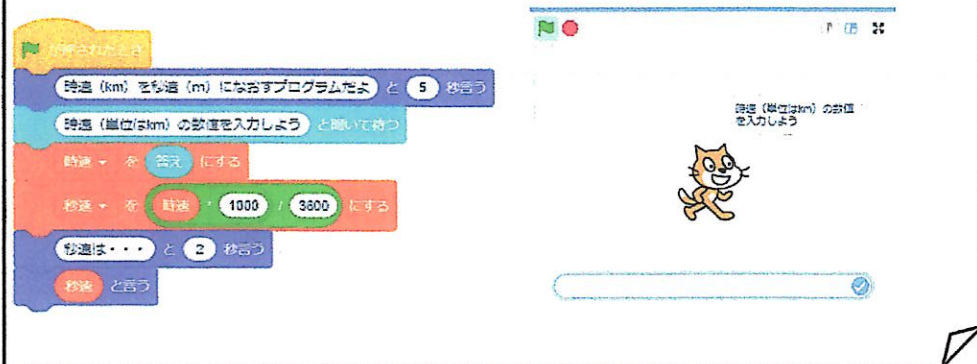
全 7 時間

単元計画

- ①いろいろな速さの求め方
- ②速さを求める公式
- ③道のりを求める公式
- ④時間を求める公式
- ⑤速さの比較
- ⑥プログラミング環境による速さの相互関係の理解（本時）
- ⑦学習のまとめ

使用ソフト	scratch
準備物	ワークシート

プログラム例、児童の活動の様子などの写真



成果と課題

- エラーが出た際に、どこに原因があるのかを探ろうとする姿勢が身に付いてきている。
- 桁数の多い計算になっても、一度プログラムをつくってしまえば早く、正確に、繰り返し使えるといったコンピュータの良さを実感させることができた。
- コンピュータを操作する上で必要なスキルの習得が必須である。「ファイルを開く」、「ファイルに名前を付ける」「保存する」など、学習する上で必要なスキルを系統的に身に付けさせていく必要がある。