

算数科学習指導略案

単元名：「かけ算」

尼崎市立園田小学校 林 孝茂

(1) 目標

- ・プログラミングを通して九九を覚える。

(2) 展開

学習活動	指導上の留意点
1. 前時の活動を振り返る。 2. かけられる数とかける数を組み合わせてかけ算の答えができることを知る。 3. めあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">九九シューティングを作ろう</div>	<ul style="list-style-type: none"> ・シューティングゲームのプログラムを確認する。 ・シューティングゲームのプログラムを式に置き換えてもできることに気付かせる。
4. プログラムの変え方を知る。 5. プログラミングする。 6. 作品を発表する。 7. 発展的なプログラムを知る。 8. 作品を発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ビーム→かけられる数（例：2） ・敵キャラ→かける数（例：×3） ・合体後→答え（例：6） ・2の段を使う。 ・教科書や九九の表を見て式を探すようにする。 ・タブレットの画面をテレビに映す。 ・作品やプログラムについて発表させる。 ・違う数字を発射できるようにしたり、かけられる数を変えたりする。 ・自分なりに工夫してプログラミングできるようにする。 ・タブレットの画面をテレビに映す。 ・作品やプログラムについて発表させる。
9. 学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・できるようになったこと、わかったことを発表させる。