

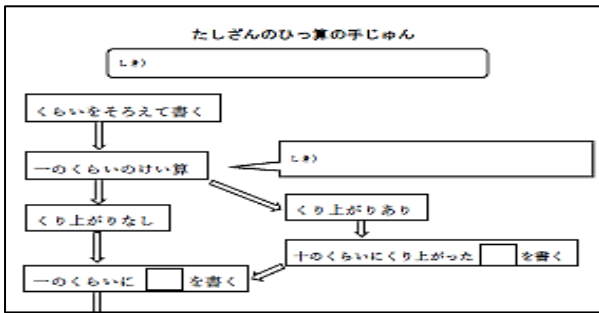


R3. 2. 4 (木)
みやき町立北茂安小学校
No.2 調査資料部

今号では、2年生と4年生の取り組みについて紹介します。

<2年>

2年生では、一学期に学習した筆算の計算手順をもとに、2回繰り上がりや繰り下がりのある筆算や、3つの数をまとめて足す筆算の計算手順をみんなで表にまとめ、可視化していきました。(下図)



そして、その表を使って、筋道を立てて筆算の計算手順を説明し合う活動を繰り返しました。時には、教師がロボットになりきり、児童が指示した通りに先生ロボットが筆算を解いていくという活動をするので、本当に自分が筋道を立てて筆算の計算手順を説明できているか確認することもありました。

子ども達は、「表を使って説明する勉強、今までで一番楽しい。」「自分の考えを、分かりやすく説明できるようになった。」「今なら、どんな筆算でも解けそうな気がする！」などと、楽しそうに取り組んでいました。



<4年>

4年生は、プログラミング教育を算数や総合的な学習に取り入れました。

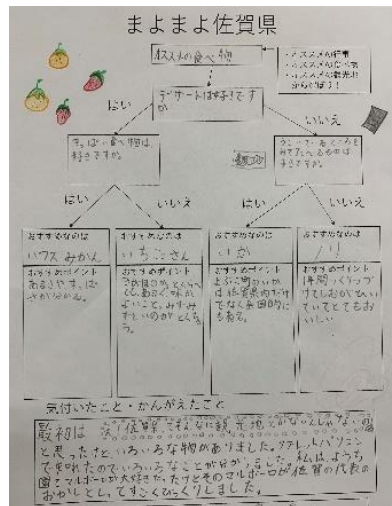
算数では1学期に学習した四角形を「直角が〇つある」「平行が〇つある」などの性質をもとに分類してフローチャートを作成しました。

フローチャート図とは、占い、タイプ分け等でYes, Noでルート選択→分類をする場面でよく見るあの図です。

四角形を見て、スタートから「平行がある」⇒「はい」・・・と進んでいくと、「その形は平行四辺形」と導くものです。色々な四角形のカードを手に、同じところや違うところを考えて表を完成させていました。どの図形か迷っても、特徴についての質問に答えていくだけで導かれていく良さを実感していました。



総合は、「外遊びは好きですか」などの質問に「はい」「いいえ」で答えて矢印の方に進むと「おすすめのスポーツ」が分かるというフローチャートを作りました。



慣れてきたら「おすすめの佐賀県の観光地」などにもチャレンジしていました。質問が適切でないと、意図したところに進めません。そのため、表現を工夫する様子もみられるようになってきました。

