

○ 単元（題材）について

■ 単元の目標

- 平均の意味と求め方を理解し、それを用いて数量を表すことができる。
- 単位量あたりの大きさという考えを用いて、関連する二つの量の大小を比べたり問題を解決したりすることができる。

■ プログラミング教育の視点

- 問題解決にコンピュータを活用するよさに気付く。
- 平均を求める活動を通して、論理的思考を育む。

○ 指導計画

時間	主な学習活動	留意点
1 2 (本時)	○ 「平均」の意味と求め方について理解する。 ○ 平均を求めるプログラムを考えることを通して、「平均」の意味と求め方についての理解を深める。	・ コンピュータに意図したとおりに平均値を出させるためのプログラムを考えることを通して、「平均＝合計÷個数」についての理解を効果的に深める。また、データの個数が多くなっても手順が正しければ素早く平均値が求められることを通して、コンピュータを活用するよさに気付かせる。
3	○ 「平均」から全体量を求める方法を理解し、「合計＝平均×個数」を適用して問題を解く。	
4	○ 値に0がある場合の「平均」の求め方や、分離量でも平均値は小数で表す場合があることを理解する。	
5	○ 算数的活動を通して学習内容の理解を深め興味を広げるとともに、学習内容を適用して問題を解決する。	
6	○ 面積、匹数が異なる場合の混み具合の比べ方を理解し、比較する。	
7	○ 面積、匹数が異なる場合の混み具合の比べ方を基に、「単位量あたりの大きさ」という考えを知り、そのよさに気付く。	
8	○ 「人口密度」の意味とその求め方を理解する。	
9	○ 単位量あたりの大きさをを用いて、問題を解決する。	
10 11	○ 算数的活動を通して学習内容の理解を深め興味を広げるとともに、学習内容を適用して問題を解決する。	

○ 備考 ← プログラミングソフト、タブレット、用具、環境、評価・評価方法、配慮事項などについて


○ タブレット各自1台 ○ プログラミングソフト「プログル」

○ 本時について (2 / 11 時間目)

○本時のねらい

平均を求めるプログラムを考えるを通して、「平均」の意味と求め方についての理解を深める。

○本時の流れ

	●主な学習活動	○プログラミング教育の視点に立った留意点 ☆教科等の評価 ★プログラミング教育で育む資質・能力
導入	<ul style="list-style-type: none"> ●既習事項の確認をする ・ならした量を計算で求める方法を確かめる ・ p 4 の問題に取り組む ●課題をつかむ 	
	ジュースの量の平均を求めるプログラムを作ろう。	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ●「プログル」の基本操作を確かめながら、個数とそれぞれの液量を知るためのプログラムを作る。 ●液量を合計する (ステージ3)  <ul style="list-style-type: none"> ●平均を求める (ステージ4) ・「平均 = 合計 ÷ 個数」をもとに考える ・うまくいかない時は、どこを変えればよいか考える 	<ul style="list-style-type: none"> ○教師の操作に合わせ、ブロックのつなげ方、外し方、消し方、実行やリセットの仕方を知る。 ○ステージ1・2の課題について学級全体で考え、実際に操作する。 ○用語の確認をする。(「ディスプレイ」、「ボトル」、「タンク」) ○液量を合計した後、ディスプレイに表示させることを確認する。 ○早くできた人はまだできていない人に助言する。 <ul style="list-style-type: none"> ☆平均の求め方を理解している。(知識・技能) ★問題解決にコンピュータを活用するよさに気付く。(知識・技能) ★試行錯誤しながら、問題を解決するためのプログラムを組み立てている。(思考・判断・表現)
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ●振り返りをする 「授業で感じたことやもっとやってみたいことを書きましょう」 	