

100 より大きい数

～Viscuit（ビスケット）でお金へんしんゲームをしよう～

この授業では、Viscuitを使用し、「10を10個」集めて100にしたり、100を「10が10個」に分けたりするプログラミングを通して、数の構成について理解を深めるとともに、10をもとにして数を表現する力を育みます。プログラミングの過程と動かす過程で、視覚的に数の概念に対する理解を深めることができ、プログラミングのよさを実感できます。

導 入

◆ 本時の活動を確認する

- ・ 10 をもとにした数の表し方を確認する。
- ・ 本時では、Viscuit でプログラミングを行い、10 を合成したり、100 を分解したりすることを伝える。

展開1

◆ 「お金へんしんゲーム」のプログラミングに取り組む

- ・ 10 円玉と 100 円玉の絵を描く。
- ・ 「クリックすると 10 円玉が出る」「10 円玉が 10 枚で 100 円玉に変化する」プログラムを作成し、実際に動かす画面で 10 円玉を 10 枚並べ、100 円玉に変化させる。
- ・ 「100 円玉が 10 円玉 10 枚に変化する」プログラムを作成し、実際に動かす画面で 100 円玉を 10 円玉 10 枚に変化させる。

展開2

◆ プログラミングで確認した数の構成を生かして、練習問題に取り組む

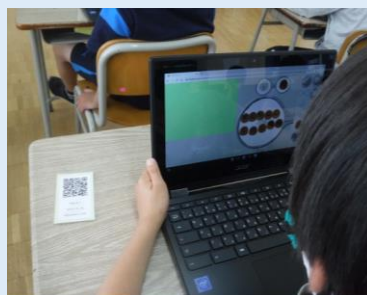
- ・ 10 を 16 個集めた数の大きさについて考える。
- ・ 250 は 10 を何個集めた数か考える。
- ・ 10 をもとにして数を表現する練習問題に取り組む。

まとめ

◆ 本時の振り返りをする

- ・ 10 をもとにした数の表し方についてまとめる。
- ・ 「お金へんしんゲーム」をして心に残ったことを振り返り、もっとやってみたいことについて考える。
- ・ 次時の学習内容を確認する。

授業の様子・留意点



- ・ 10と100の関係性をプログラミングで表す中で、視覚的に数の概念の理解を深めている。
- ・ 児童がViscuitをスムーズに操作できるように、教師の端末画面をテレビに映し、操作方法を問いかけて確認しながらプログラミングをする。

