|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 授業展開例No.15 | | 学年 | ５ | 教科 | 算数科 | 本時 | ？／？ | 実施月 | ２ |
| 単　元 | 円と正多角形 | | | | | | | | |
| 本時の目標 | | 正多角形を描くプログラムを作ることで、正多角形の性質を理解することができる。 | | | | | | | |
| 使用ソフトウェア | | ＜ビジュアルプログラミング＞　スクラッチ | | | | | | | |
| プログラミング的思考力との関連 | | | | | 正多角形の性質を利用して、正多角形を論理的に描く。 | | | | |

展開

|  |  |
| --- | --- |
|  | 学　　習　　活　　動　　　　　　　　※教師の支援　◆思考ツールの活用　☆評　価 |
| 10  40 | 〇正方形を描くプログラムを作ろう  　・「５０歩進んで、９０度回す」を４回  　・「４回繰り返す」というブロックがあるよ  　・正三角形は６０度かな  　・向きを変えるのだから１２０度だ    ※向きを変える角度は、内角の大きさにしてしまいがちなので、イラストで確認する。  　正十角形までの正多角形をプログラミングで描こう    ◆繰り返しの部分の確認をするためにフローチャートを利用する。    ※「辺の数」と「回す角度」の関係に気づけるように、丸をつけて強調しておく。  ※辺の長さが大きいと画面からはみだしてしまうため、動きを３０歩に固定するよう助言する。    　・正七角形は何度にすればよいのかな  　・「360度÷辺の数＝回す角度」になってるよ  　・割り切れないから「360／7」という演算式にしよう  〇振り返りをしよう  ☆正多角形の性質を理解して、正多角形を描くプログラムを作ることができたか。  （プログラミングの様子・作図結果）  step |