

1. 学習項目

どちらが ながい（ながさくらべ／みてみよう！・もんだい）

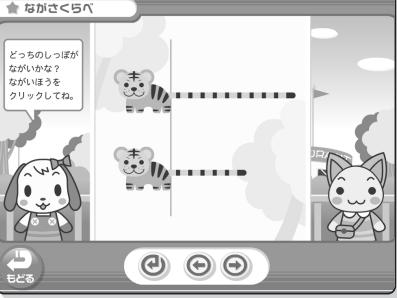
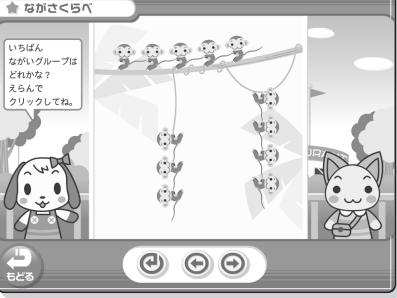
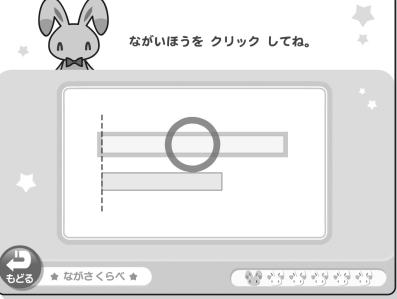
2. 本時の目標

- いろいろなものの長さを比べることができる。
- ものの長さを、単位量のいくつ分かを考えて比べることが分かる。

3. 本時の展開

「わかる! さんすう」をこの学習で使うポイント

- 身の回りにある具体的なものの長さ比べをした子どもたちに、大好きな動物たちのいろいろな部分の長さを比べさせることにより、学習内容を定着させることができる。
- 問題を解いていくうちに、任意単位による長さの比べ方を学習していくことができる。

	画面例	教師の働きかけ	児童の活動
つかむ	 <p>この学習は、鉛筆やひもなど身の回りにあるものを使って直接比較を学習し終えた子どもたちが、パソコンを使って学習を深め、間接比較へ移行させるための学習の導入として計画したものです。</p>	<p>「前回は、いろいろなものの長さ比べをしましたね。覚えてますか？」</p> <p>前時で扱った鉛筆、ひもなどの具体物を提示して、長さの比べ方を復習する。</p> <p>「今日は、『わかる! さんすう』を使って長さ比べの学習をしたいと思います。」</p> <p>「それでは、『おおきさ・とけい』の『ながさくらべ』みてみよう！をクリックしてください。」</p>	<p>「僕は、鉛筆の長さ比べをしたよ。机の上に立てて比べるとよく分かったよ。」</p> <p>「私は、家に帰ってからお母さんにひもをいろいろ出してもらって比べたわ。」</p> <p>「パソコンで長さ比べってどうするのかな。おもしろそうだな。」</p> <p>「わーい、動物園だ。僕は動物園が大好きなんだ。どんな学習かな。」</p>
見通しをもつ	 	<p>「それでは、アップルやライチと一緒に、いろいろな長さ比べをしてくださいね。」</p> <p>1. トラのしっぽ ↓ 4. サルのしっぽ ↓ 9. サルが3組</p> <p>というように、次第に難しくなる9組の長さ比べが出題されます。</p> <p>「みなさん、最後までできましたか？いろいろな動物で長さを比べることができましたね。」</p>	<p>「一番最初は、トラのしっぽの長さ比べだね。これは簡単だよ。」</p> <p>「サルのしっぽは、我が家で比べた毛糸のようにくるっと曲がっているわ。でも、これも簡単。」</p> <p>「僕の嫌いなヘビが出てきたなあ。でもきれいな色がついているから、大丈夫。」</p> <p>「しまった、間違っちゃった。きちんと端がそろっていないときは、どうすればいいのかなあ。」</p> <p>「私は1問だけ間違ってしまったけれど、比べ方が分かったからもう大丈夫よ。」</p>
たしかめる		<p>「それでは、もんだいボタンをクリックしてください。問題は6問あります。がんばって進めてください。」</p>	<p>「がんばるぞ。昨日算数の時間で学習した長さ比べを、パソコンの画面でするだけだから、簡単かんたん。」</p> <p>「こんなのが間違わないや。でも『正解』とか『すごいね』とか言ってはげましてくれるから、僕はパソコンの問題って大好きなんだ。」</p>

たしかめる



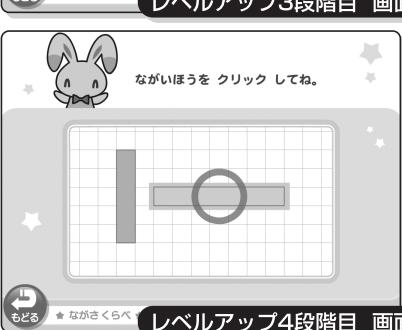
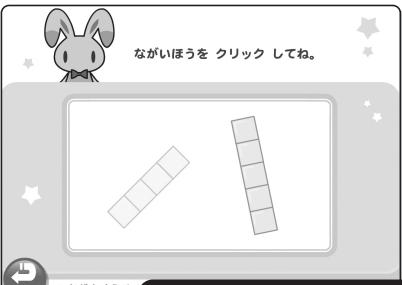
「全問できると、ココが『おめでとう！よくがんばったね！』とほめてくれるよ。」

「できた人は、**レベルアップ**ボタンをクリックして少し難しい問題にチャレンジしましょう。」

「パソコンって、やさしい問題から少しずつ難しい問題が出されるんだね。」

「よし、どんどん問題を解いていくぞ。」

ふかめる



「できた人は、もう一度**レベルアップ**ボタンをクリックして、難しい問題に挑戦してくださいね。」

[レベルアップ3段階目]

電車の車両やブロックを使った長さ比べ

[レベルアップ4段階目]

方眼紙のます目を使った長さ比べ

「まだまだ**レベルアップ**できるのか。今までの問題は全問正解できたよ。今度はどんな問題かな。」

「電車の車両の数を数えたら、長さの違いが分かるね。」

「算数セットのブロックが出てきたよ。区切られているブロックの数を数えればいいんだね。」

「今度は難しいね。でも、ます目の数を数えたらできるよ。」

「たてやよこになっていると長さが分かりにくいけれど、ますの数に気をつけて数えていけばできるよ。」

「私は1問だけ間違ったけれど、もう大丈夫。自信があるわ。」

まとめる



「今日はパソコンを使って、いろいろな長さの比べ方を学習しましたね。」

「いろいろなものの長さを比べるには、どんなものを使えばいいのでしょうか？」

「私は、4回目まで全問正解したわ。」

「ます目のように同じ長さに区切られたものを使えば、いろんなものの長さの違いが分かるね。長さを測れる道具つてないのかな。」

「それでは最後に、みなさんがどこまで学習できたかを確認してみたいと思います。一番最初の画面の**どこまでできたかな**をクリックして、今日学習した**おおきさ・とけい**をクリックしてごらん。」

「7回クリアしたことがきちんと記録されているよ。今度パソコンで勉強するときには、もっとがんばってやろう。」

「パソコンって、一人ひとりが何回学習したのか覚えているのね。すごいなあ。」

ソフト画面 資料

図1 ソフト起動画面



図2 メインメニュー画面



図3 サブメニュー画面



図4 「どこまでできたかな？」



**「ながさくらべ」
みてみよう!**

「ながさくらべ」の「みてみよう！」では、ストーリー中に問題が出題されます。長さの違う動物などが表示されますので、長い方を直接クリックしてください(図5)。正解を選ぶと、次のシーンへ自動的に進みます(図6)。

図5

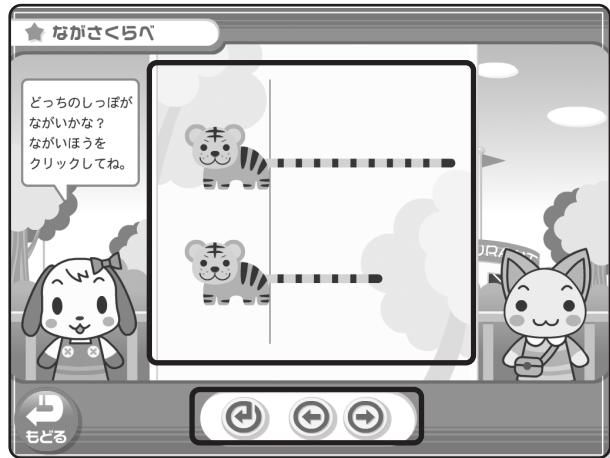
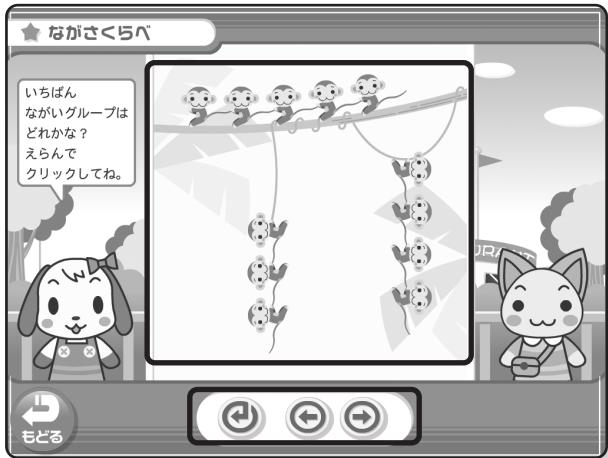


図6



「ながさくらべ」 もんだい

「もんだい」のコーナーで出題される問題は、1セットあたり6問です。長い方のイラストをクリックして解答します(図7)。誤答を選択してもペナルティはありません。何度でも問題に挑戦することができます。

図 7 問題画面 1

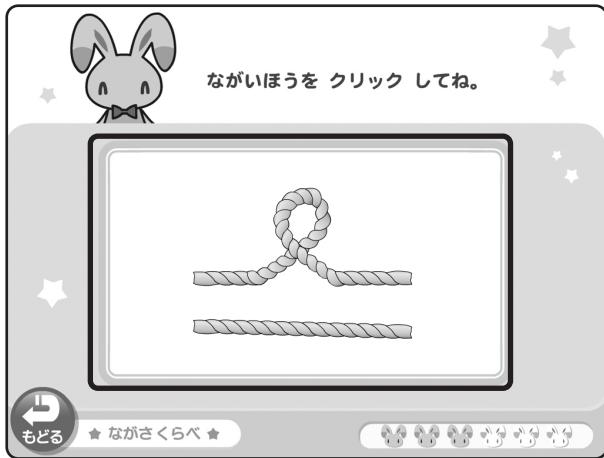


図 8 正解した時の画面



図 9 不正解の時の画面



memo



6問全問正解した後は、レベルアップボタンをクリックすると(図10)、続けて少し難しい問題に挑戦することができます。レベルは4段階まで設定してあります。

くみ

ばん

なまえ

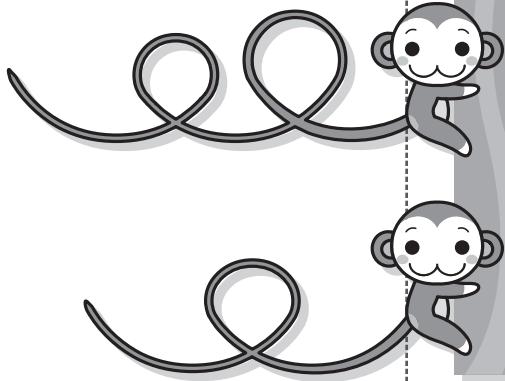


ながい ほうを ○で かこみましょう。

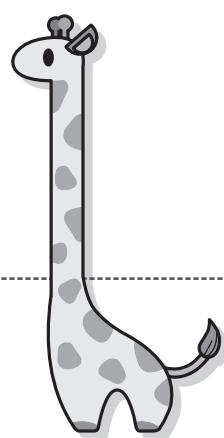
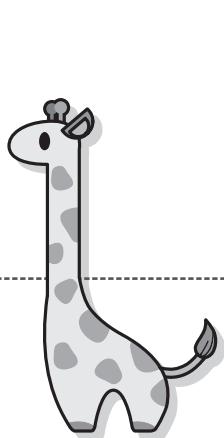
①



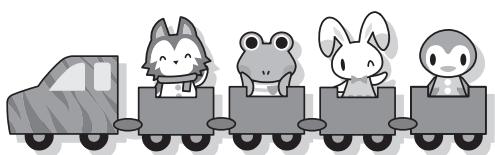
②



③



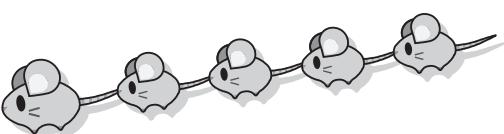
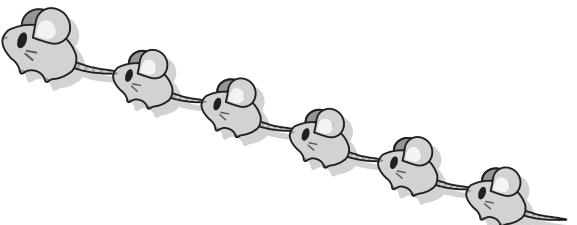
④



⑤



⑥



くみ

ばん

なまえ

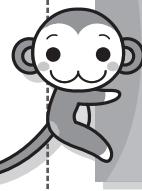
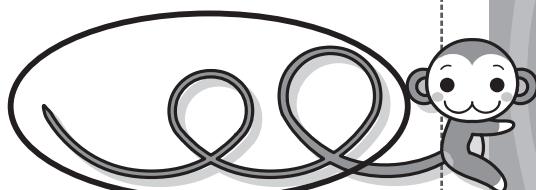


ながい ほうを ○で かこみましょう。

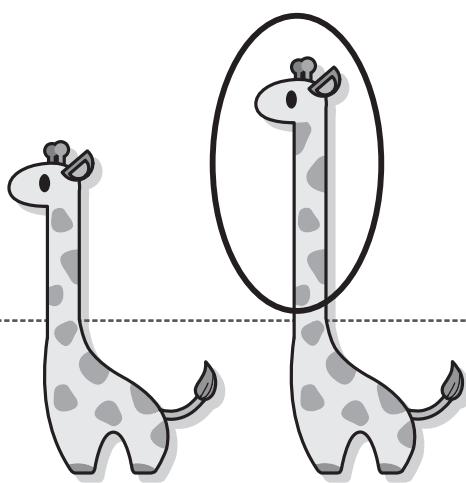
①



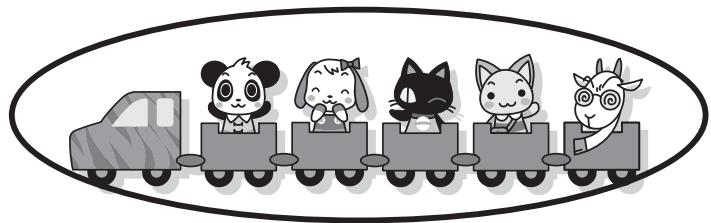
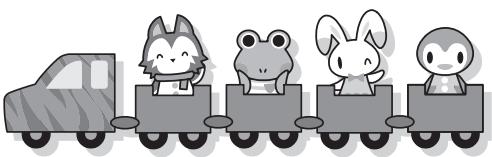
②



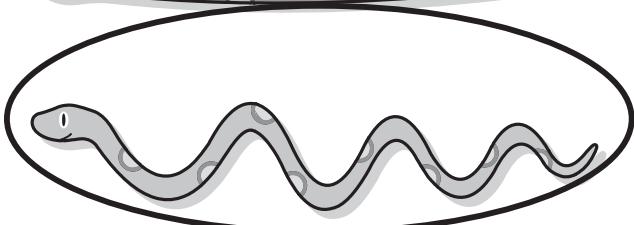
③



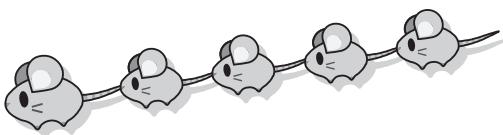
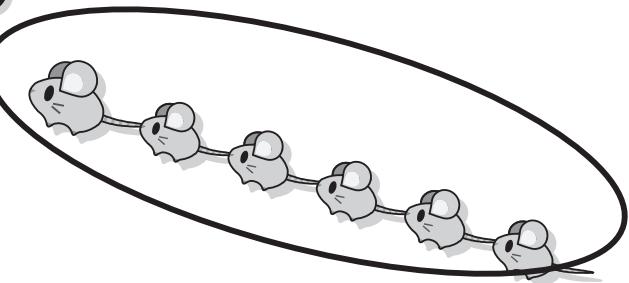
④



⑤



⑥



くみ

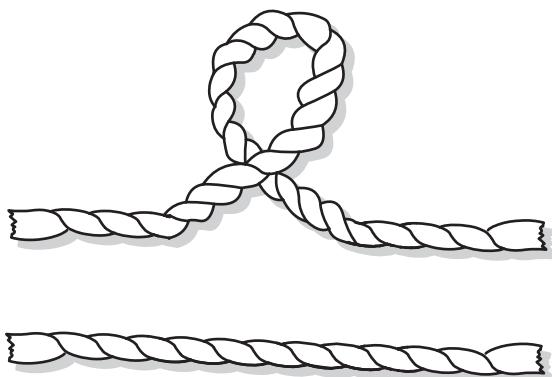
ばん

なまえ

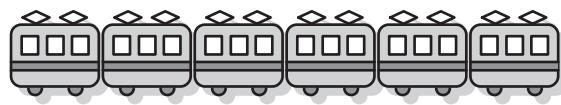


ながい ほうを ○で かこみましょう。

①



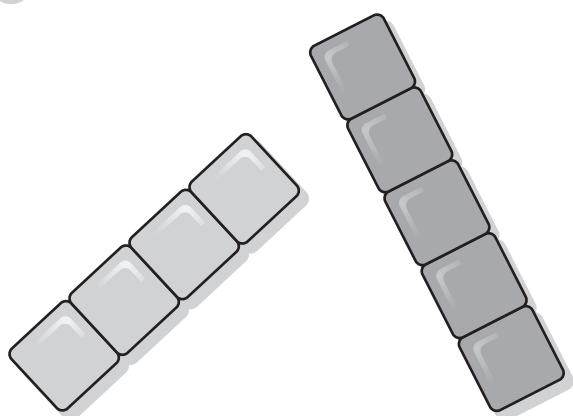
②



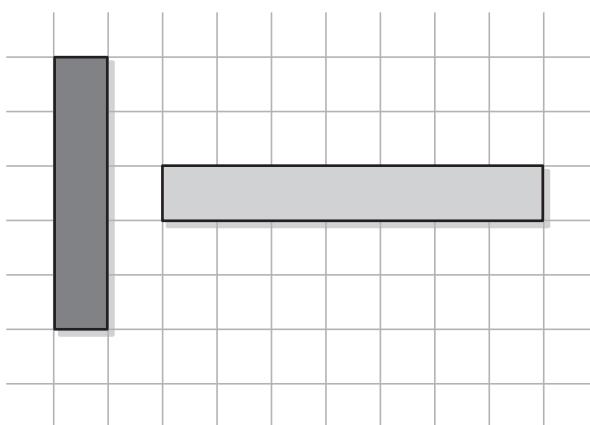
③



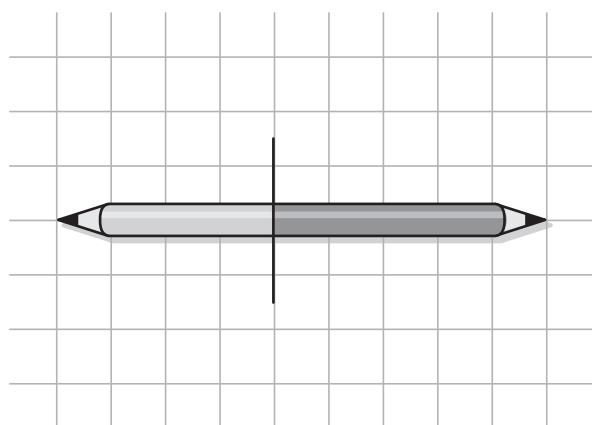
④



⑤



⑥



くみ

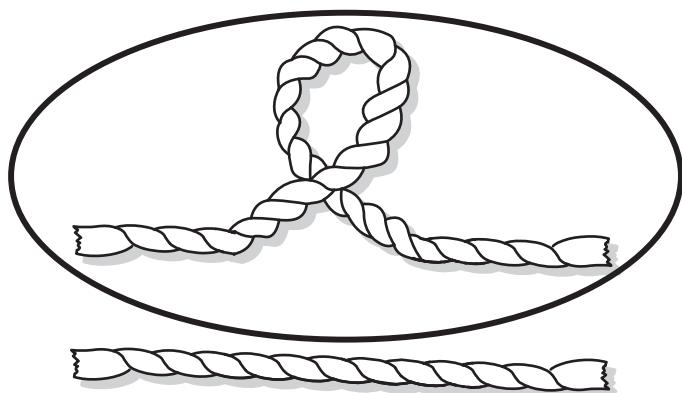
ばん

なまえ

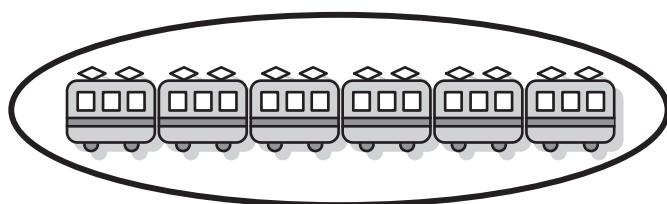


ながい ほうを ○で かこみましょう。

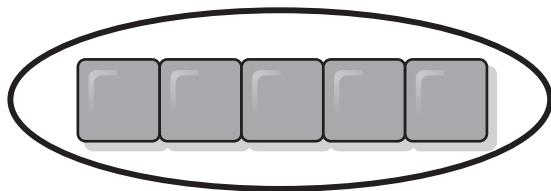
①



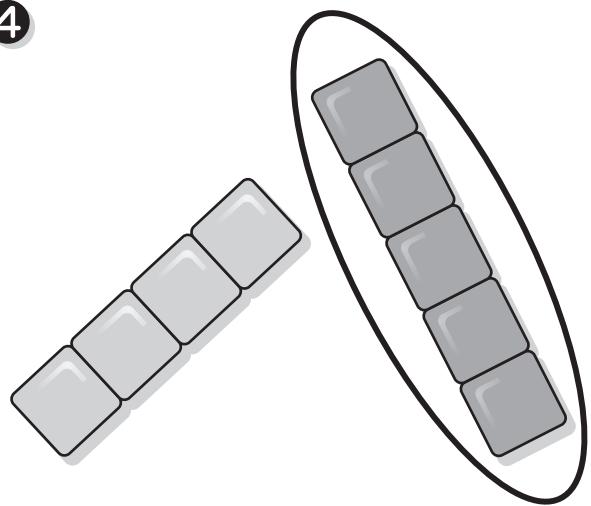
②



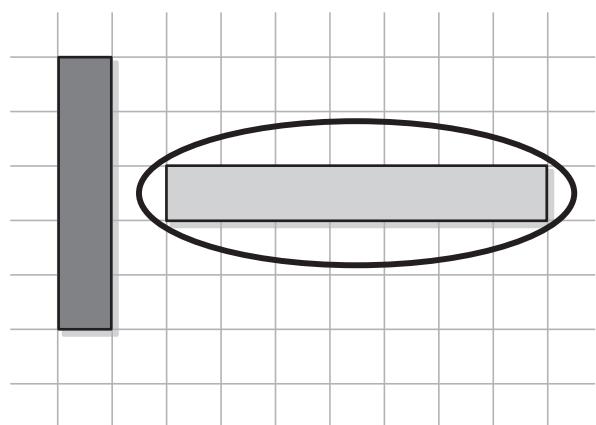
③



④



⑤



⑥

