

第6学年 算数科学習指導案

平成26年 7月2日（水曜）

指導者 杉野 裕子

1. 飛び込み教材 長方形や平行四辺形をかくプログラミング

2. 教材の意義

本教材は、図形の拡大・縮小の単元において、コンピュータプログラミングによって、拡大図・縮図をかく学習（次時）の準備として行うものである。プログラミングによって、図形を構成する過程で、児童は、図形の性質の復習・再確認をすることができる。また、図形の形のイメージをひろげたり、図形の性質について新たな発見をしたりといった、概念形成や発展学習について、従来の方法とは異なった視点でのアプローチが可能となる。

2. 目標

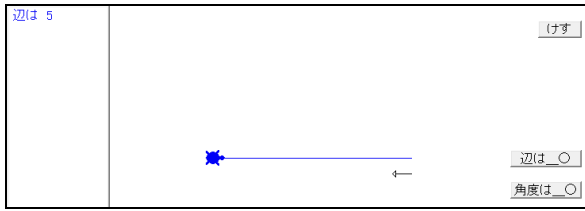
- 5限 ・画面上のボタン命令を使って、長方形や平行四辺形をかくための技能を修得する。
 - ・平行四辺形の性質について確認しながら、平行四辺形をかくプログラムを作成する。
- 6限 ・平行四辺形の隣り合う角度の和が 180° であることを発見し、平行線の性質に関心をもつ。
 - ・いろいろな辺の長さや角の大きさの平行四辺形のプログラムを作成し、平行四辺形のイメージを広げる。

3. 準備

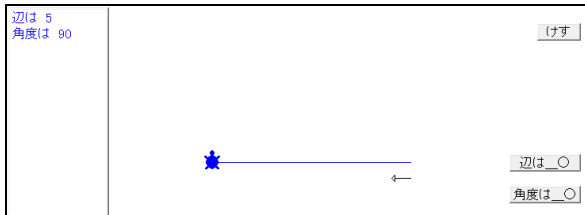
パソコン25台（児童数分）、プロジェクター、スクリーン（または電子黒板）
プログラミング用ソフト『マイクロワールドEX』（LOGO言語）
教材コンテンツ「画面2分割型 多角形描画コンテンツ」

4. 5限の展開

学習内容	学習活動	指導上の留意点
1. 導入	<ul style="list-style-type: none">・パソコンを使って、算数の学習を知ることを知る。・5年の時にタートルで学習したことを思い出す。・画面のタートル（亀）を確認する。・マウスの動きで、矢印やカーソルが変化することを知る。	<ul style="list-style-type: none">・描画用コンテンツを起動させておく。・児童用パソコンはかな入力に設定しておく。・初めて学習する児童もいるので、2度目の場合は復習として思い出させる。
2. 長方形の描画 （問題把握） （見通し）	<ul style="list-style-type: none">・ボタン入力と、コマンドセンターでの数値入力方法について知る。・教師用スクリーンで、「辺は 5」とボタン入力したときのタートル画面を確認する。	<ul style="list-style-type: none">・「辺は」はボタンをマウスでクリック入力し、5は空白を空けてキーボード入力することを説明する。・エンターキーを最後に押すことを説明する。

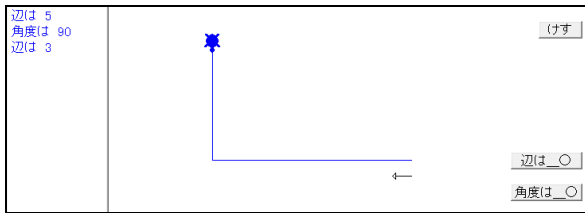


・続けて「角度は 90」と入力したときの画面を確認する。

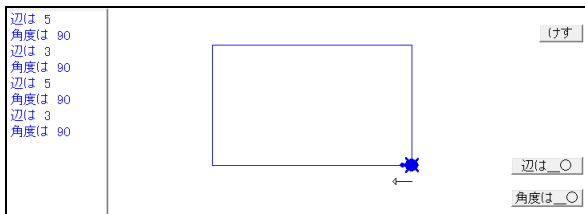


・この後、どんな命令を入力するとよいかを考えて発表する。

・続けて「辺は 3」と入力したときの画面を確認する。



・続きの命令を考え、各自パソコン上に正方形をかく。



(自力解決)

(一斉)

・スクリーンで続きの命令を入力する。
(全員が完成させたところで)
・プログラムをみて、気づくことを発表する。
角度はみな90 4つある。
辺の数値はひとつおきに同じであり、向かい合う辺の長さが等しい。

・この後、どんな形をかこうと思っているか尋ねる。そして、長方形をかきたいと告げる。
・ここでは、敢えて、長方形の辺や角の大きさについては言わない。

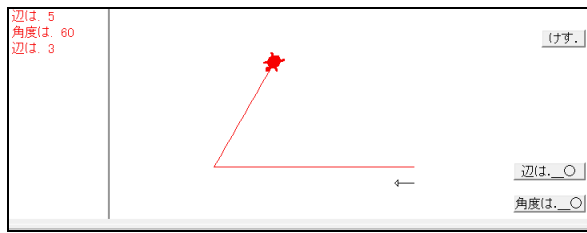
・この続きを自分でかくことが出来そうかたずねる。

・最後は、タートルを矢印の向きにさせる。

3. 平行四辺形の描画1
(問題把握)
(見通し)

・下のスクリーンに、平行四辺形をかくことを知る。
・平行四辺形の辺と角の性質を思い出す。
向かい合う辺の長さが等しい
向かい合う角の大きさが等しい

・辺の長さは、上のスクリーンの長方形と同じにさせる。
・1つめの角度を60°にする。

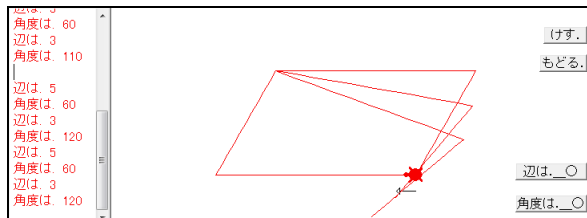


(自力解決)

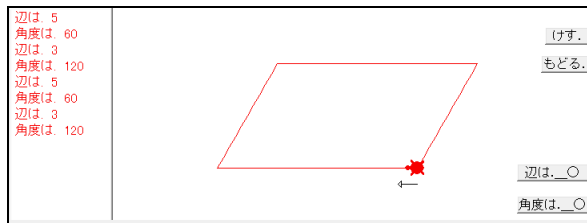
- 2つめの角の大きさを自分で考え、平行四辺形をかいてみる。

(一斉)

- 2つめの角度を何度にしたらよいかを、前のスクリーンで、皆で考える。
- 小さい角度から順にスクリーンで試し、観察する。



- 2つめの角度を 120° にすると平行四辺形が完成することを発見する。
- 各自、平行四辺形を完成させる。



- プログラムをみて、気づくことを発表する。
 辺の長さ数値がひとつおきに同じ
 角の大きさもひとつおきに同じ
- 向かい合う辺の長さや角の大きさが等しくなっていることを再確認する。

- 「辺は 5」, 「角度は 60」, 「辺は 3」まで入力して見せ、続きをかく課題に挑戦させる。

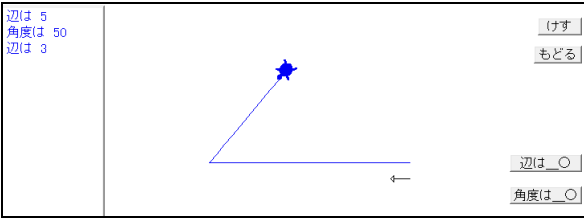
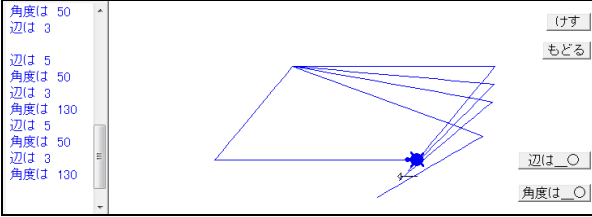
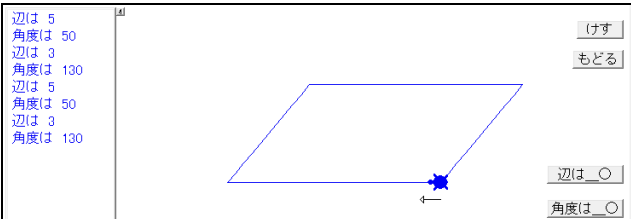
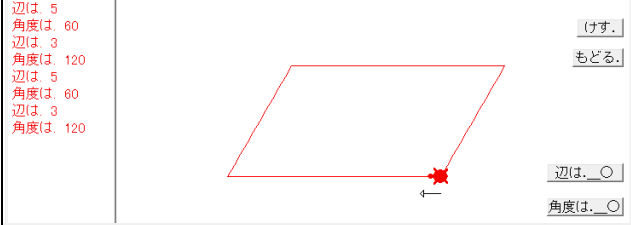
- 失敗しても、許可があるまでは、「けす」ボタンは使わせない。
- 成功例も失敗例も、一斉に印刷させる。
- 2つめの角度を何度にしてかいたかをたずねる。

- 自力解決で平行四辺形がかけなかった児童に、「けす」ボタンを使わせる。

- 最後はタートルを矢印の向きにさせる。

- 図と言語を対比させる。

6限の展開

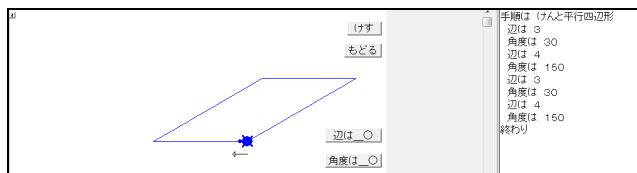
学習内容	学習活動	指導上の留意点
<p>4. 平行四辺形の描画2 (問題把握) (見通し)</p> <p>(一斉)</p> <p>5. 平行四辺形</p>	<p>・5限で完成した平行四辺形の、1つめの角度を 50° にした平行四辺形をかくことを知る。</p>  <p>・続きがかけそうという見通しをもつ。</p> <p>・2つめの角は何度にしたらよいかを考え、発表する。</p> <p>・スクリーンで試しに入力した図を観察する。</p> <p>2つめの角度 110° 120° 125° 130° など</p>  <p>・2つめの角度は 130° になることを発見する。</p> <p>・画面の上下、2つの平行四辺形をかく命令を再度確認して、再度スクリーンでかく。</p>   <p>・画面上の2つの平行四辺形を比較し、気づいたことを発表する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>となりあう角の和を 180° にすると、 平行四辺形が完成する。</p> </div> <p>・平行四辺形をかくプロシージャを作成する。</p>	<p>・辺の長さは変えない。 「辺は 5」, 「角度は 50°」 「辺は 3」を, スクリーンでかく。</p> <p>・発表した児童以外にも, 同じ角度の場合, 挙手させる。</p> <p>・角度をどのように修正したらよいか, 画面を見て考えさせる。</p> <p>・もどるボタンを使って, 何例かを, 重ねてかいてみる。</p> <p>・画面を全部消し, 改めて, 上下の平行四辺形をかくための命令を言わせる。</p> <p>・上の平行四辺形は, 正解だけをかき直す。</p> <p>・平行四辺形が書けるときの角度の共通性について, 言語に目を向けて考えさせる。</p> <p>・プロシージャ作成のために,</p>

の描画3
(自力解決)

辺の長さや角の大きさは、画面からはみださな
いようにする。

命令には、自分の名前もつける。

```
てじゅんは けんと平行四辺形
  辺は 3
  角度は 30
  辺は 4
  角度は 150
  辺は 3
  角度は 30
  辺は 4
  角度は 150
  終わり
```



• お互いの画面でかかれた平行四辺形を観察しあ
う。

「手順は」…「終わり」まで
を、手順エリア（かめの脳み
そ）に入力させる。

• プロシージャが出来たら、コ
マンドセンターから、
「けんと平行四辺形」を命令
する。

第6学年 算数科学習指導案

指導者 倉田 麻里

- 1 日時 平成26年7月7日(月) 5, 6時間目
- 2 単元名 図形の拡大と縮小(啓林館) 14時間完了
- 3 単元の目標

- ・ 図形の形や大きさについて関心をもつとともに、拡大図や縮図のよさがわかりそれを用いようとする。(関心・意欲・態度)
- ・ 拡大図や縮図を用いて、問題を解決することができる。(数学的な考え方)
- ・ 拡大図や縮図のかき方を知るとともに、それらをかいたりよんだりすることができる。(技能)
- ・ 図形の拡大や縮小の意味を知る。(知識・理解)

4 指導観

本学級の児童は、算数の学習に対して意欲的な子が多い。本校は、少人数での学習を取り入れているため、発言を積極的にする子が多く見られる。一方で、自分の考えを言葉で説明する力はまだまだ十分に備わっていない。また図形を描くときには、コンパスを上手く扱えなかったり、分度器の使い方が正確でなかったりする子が見られた。そのため、自分がイメージした図形を正確に描き出すことができず、イメージ自体が制限されているように感じられた。

そこで、本時ではプログラミング用ソフト『マイクロワールドEX』を使うことにした。このソフトは、言葉や数字を入力することで、思い通りの図形を正確に描くことができる。また、間違った言葉や数字を入力すると、正確な図形が描けないことも一目で確認することが可能である。正確な図形を描くことが苦手な子も、繰り返し修正することができるので、図形への理解を深めることができるだろう。本時を通して、図形を描くことの楽しさや図形の性質を正しく理解させたい。

5 本時の指導（8、9／14）

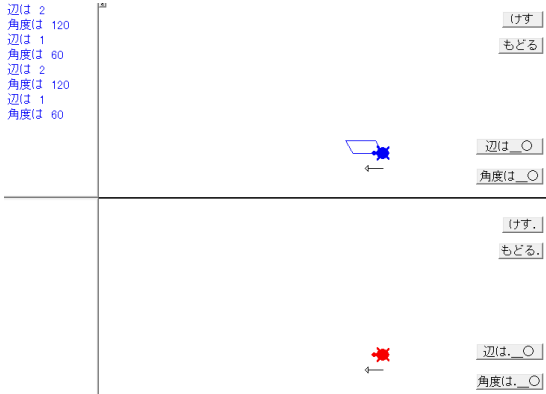
(1) ねらい

- ・拡大図や縮図の作図に関心をもち、進んでプログラム作成をすることができる。
- ・形が同じ2つの図形の対応する辺の長さや角の大きさの関係の理解を深めることができる。
- ・プログラムを見て倍率を考え、拡大や縮小をして図形をかくことができる。

(2) 準備

(教師) 教材コンテンツ「画面2分割 多角形描画コンテンツ」
ワークシート

(3) 学習過程

時間	学 習 活 動	教 師 の 支 援
導 入 10 分	<p>1 前時の復習をする。 平行四辺形のプログラムの作り方を確認し、オリジナルの平行四辺形をかく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>手順は くらた平行四辺形</p> <p>辺は 2 角度は 120 辺は 1 角度は 60 辺は 2 角度は 120 辺は 1 角度は 60</p> <p>終わり</p> </div> <p style="margin-left: 200px;">※辺や角度は自由に設定してよい。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・平行四辺形のとなり合う角度の和が 180° であることを確認し、角度を正しく設定できるようにする。 ・平行四辺形をかくプログラミングに必要な用語を確かめる。 ・画面の上側に図形をかく。 ・机間指導を行い、パソコンのタイピングに時間がかかるとか、平行四辺形のプログラム作りができない子に声をかける。

解
決
す
る
3
5
分

2 オリジナルの平行四辺形を拡大する。

<2つの図形の形が同じであることの定義>

- ・対応する直線の長さの比はすべて等しい
- ・対応する角の大きさはすべて等しい

辺は 2
角度は 120
辺は 1
角度は 60
辺は 2
角度は 120
辺は 1
角度は 60

(けす) もどる

辺は 2
角度は 120

辺は 4
角度は 120
辺は 2
角度は 60
辺は 4
角度は 120
辺は 2
角度は 60

(けす) もどる

辺は 2
角度は 120

辺は 4
角度は 120
辺は 2
角度は 60

<話し合い>

もとの平行四辺形と拡大した平行四辺形のプログラムの類似点、相違点を出し合う。

- ・もとの図形は、「辺は 3」にしたけど、拡大図では、「辺は 6」の2倍にした。
- ・もとの図形も拡大図も対応する角度は同じ。

お互いの作品を見合う。

3 オリジナルの平行四辺形を縮小する。

- ・もとの図形の辺の長さを半分にすればよい。
- ・もとの図形も縮図も対応する角度は同じ。

辺は 2
角度は 120
辺は 1
角度は 60
辺は 2
角度は 120
辺は 1
角度は 60

(けす) もどる

辺は 2
角度は 120

辺は 1
角度は 120
辺は 0.5
角度は 60
辺は 1
角度は 120
辺は 0.5

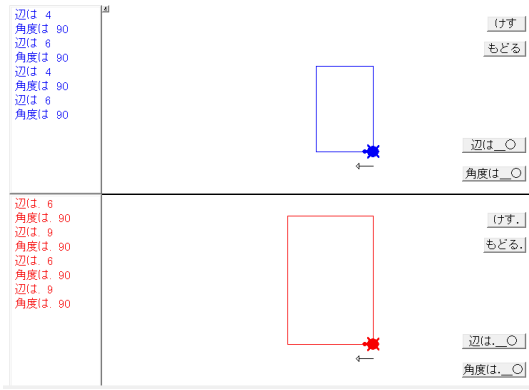
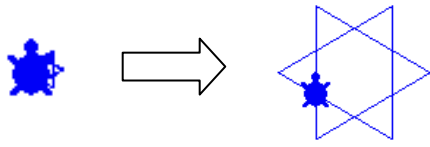
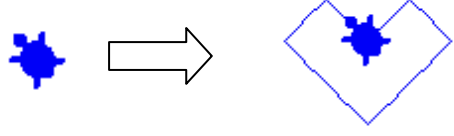
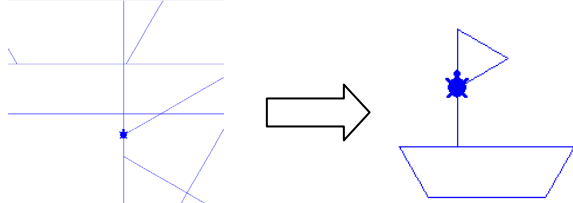
(けす) もどる

辺は 2
角度は 120

辺は 1
角度は 120
辺は 0.5
角度は 60

- ・相似の定義を確認する。
- ・拡大する倍率は2～〇倍とし、小数もよいことにする。
- ・画面の下側に図形をかく。
- ・机間指導を行い、操作に手間取っている子の支援を行う。
- ・話し合いを深めるために、画面をロックしておく。
- ・スクリーン上に発表者の画面を映し出し、説明の補助を行う。

- ・辺の長さの倍率を1 / 2倍に指定する。
- ・辺の長さが小数になる時には、半角数字で入力することを伝える。
- ・どんな形であっても、直線の長さの比や対抗する角の大きさはすべて等しいことを確認する。
- ・机間指導を行い、操作に手間取っている子の支援を行う。

	<p>4 オリジナルの長方形を作り、拡大や縮小をし、互いの作品を見合う。</p> 	
<p>発展 2 0 分</p>	<p>5 プログラムをもとに、拡大や縮小を行い、どんな図形であるか、クイズに答える。</p> <p>クイズ1星型の図形（拡大）</p>  <p>クイズ2ハート型の図形（拡大）</p>  <p>クイズ3ヨット型の図形（縮小）</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズ1は、途中まで全員で確認しながら作成する。 ・机間指導を行い、支援する。
<p>まとめ 5 分</p>	<p>6 本時の学習をふり返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・算数日記を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習の中で分かったこと、感じたことを書く。

(4) 評価

1. 単元名

図形の拡大と縮小

2. 単元の目標

- LOGO を用いて平行四辺形等の簡単な図形を描くことに興味をもつとともに、LOGO における描画活動やプログラムの解釈の活動を行うことを通して、図形の拡大と縮小の性質に関心をもつようになる。
- LOGO を用いて、平行四辺形等の図形について、描画活動と言語化された描画の手順を結びつけて考えることができるようになる。

3. 本時の学習活動

(1) ねらい

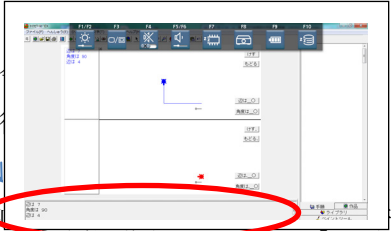
- LOGO を用いて、平行四辺形の性質や、拡大図の定義を復習するとともに、言葉と図を結びつけて考えようとするようになる。

(2) 準備

指導者：

- 教材コンテンツ「画面2分割 多角形描画コンテンツ」
「△LOGO小6年 拡大・縮小描画」
- ワークシート①, ② (2種類)

(3) 学習過程

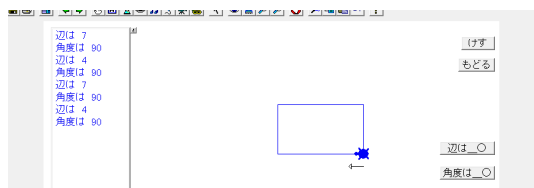
学習活動	指導上の留意点
<p>1. 前時の復習をする。 「たて 4, 横 7の長方形を LOGO でかいてみよう。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 事前に、個々のパソコンに教材コンテンツ「画面2分割 多角形描画コンテンツ」を配付し、立ち上げておく。 • 授業を開始したら、画面上に課題を提示する。課題提示は、「スクイメニュー」の「メッセージ」機能を用いる。メッセージは、次のように示す。 <div data-bbox="619 1592 1414 1682" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>問題： たて 4, 横 7の長方形を LOGO でかいてみよう。</p> </div> • 子どもたちは、示されたメッセージをよみ、LOGO で課題の長方形をかき始めるだろう。 • ここでは、<u>最下部ウインドウ</u>に命令をかくようにし、子どもたちの試行錯誤の活動を大切にしたい。  • 多くの子どもたちは、「画面2分割」(青い亀)にかき始めるだろう。もし、下部(赤い亀)でかき始めた場合は、「上の画面にかいてみよう。」と声かけをする。

- やり方がわからない子どもたちは、近くの子どもたちに聞いたり画面を見たりしながら、プログラムを書き始めるだろう。
- 支援を要する子どもに対しては、そばに行って1つずつ指示を行う。全く分からない子どもや、前時に欠席していた子どもに対しては、プログラムの書き方の説明を含め、1つずつ指示してプログラムを完成させる。
- 早くできた子どもは、近くの困っている子どもに対して助言するよう指示する。
- 多くの子どもたちは、次のようにプログラムを示すだろう。

```

辺は 7
角度は 90
辺は 4
角度は 90
辺は 7
角度は 90
辺は 4
角度は 90

```



- 一通りできた段階で作業をとめる。
- 1人の子どもの画面を抽出し、全員の画面に映し出す。そして、その子どもにどのように考えたかを説明させる。説明のなかで出てきた「向かい合う長さが同じ」、「角度は90」といった言葉に、指導者が強く反応することで、次の活動への意識化を図りたい。特に示されない場合は、あえてこちらから触れないことにする。場合によっては、LOGOを用いた描画の手順の確認にとどめておく。また、場合によっては、子どもが示したプログラムを板書し、次の課題への視覚支援としておく。

2. LOGO で平行四辺形をかいてみる。
「平行四辺形を LOGO でかいてみよう。」

- 1. において LOGO の使い方を確かめた後、「では、平行四辺形はかけるかな?」と尋ねる。子どもたちは、「できる。」、「簡単や。」、「えっ、どうやるの?」などつぶやくだろう。
- 「スカイメニュー」の「メッセージ」機能を用いて、次のように示す。

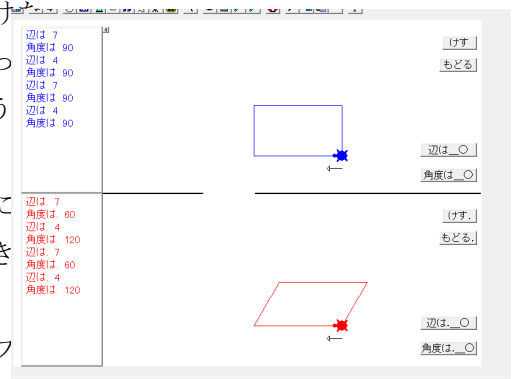
問題：

下の画面に、赤い亀で、平行四辺形をかいてみましょう。

- 子どもたちは、示されたメッセージをよみ、LOGO で課題の平行四辺形をかき始めるだろう。多くの子どもたちは、「画面 2 分割 多角形描画コンテンツ」下部（赤い亀）にかき始めるだろう。もし、上部（青い亀）でかき始めた場合は、「下の画面にかいてみよう。」と声かけをする。また、下部ボタンを用いると、キーボード入力が少なくなすむことも伝えていく。
- ここでも、最下部ウィンドウに命令をかくようにし、子どもたちの

試行錯誤の活動を大切にしたい。

- かきながら、一般的な平行四辺形にならず、困ってしまう子どもたちも出てくるだろう。まずは、自由に描かせることにしていきたい。
- ある程度、時間が経過した段階で、作業をやめるように指示する。
- はじめに、赤でも長方形を記した子どもの画面を全員に提示し、「これは平行四辺形ですか。」と尋ねる。子どもたちは、「平行四辺形。」「ちがう、長方形。」などと答えるだろう。まずは、平行四辺形ではないと考える子どもを指名し、そのように考える理由を説明させる。その後、平行四辺形であると考えた子どもを指名し、向かい合う2組の辺が平行であれば平行四辺形であることを確かめ、長方形も平行四辺形に入ることを確認する。
- 「今回は、長方形でない平行四辺形をかいてみましょう。」と伝える。既に、一般的な平行四辺形が描けている例を画面で示し、「このような平行四辺形をかいてみましょう。」と再度促す。この時、あまり画面をゆっくり示さず、子どもたちが描かれている図を見る程度に示していきたい。いくつか紹介した後、「画面2分割 多角形描画コンテンツ」を示し、再度、平行四辺形を描かせたい。
- 既にできた子どもたちには、違う平行四辺形を描いてみるように促す。
- なかには、どのように角度を設定すれば向かい合う辺が平行になるか分からず、うまく平行四辺形が描けない子どもたちがいるだろう。そのような子どもがいれば、全員作業をとめ、困っている子どもの画面を提示し、「なぜ、うまく平行四辺形がかけないのかな？」と尋ねてみる。子どもたちは、「隣り合う角度を合わせると、 180° にならなければいけない。」ことを指摘するだろう。この指摘を参考に、平行四辺形を完成させていきたい。
- うまく平行四辺形が描けない子どもには、近くで困っている人に支援するよう促す。
- このようにして、全員に平行四辺形を描かせていきたい。
- それぞれがかき上げた平行四辺形を2倍に拡大するよう指示する。
- 一通り写し終えた段階で、一度、作業をやめるように指示する。
- 子どもたちに、「みんながかいた平行四辺形を2倍に拡大することはできますか？」と尋ねる。
- 子どもたちは、それぞれイメージを描くだろう。
- 「ワークシートに、2倍の拡大図をかくプログラムを書いてみまし



3. オリジナルの平行四辺形を2倍に拡大する。 「2倍に拡大した平行四辺形をかいてみよう。」

よう。」と指示する。ここでは、パソコン操作を行わないようにする。

- 子どもたちは、個々にワークシート①へ拡大図になるプログラムをかき始めるだろう。どうすればよいか困っている子どもたちに対しては、2. で記したプログラムを参考に考えるよう促す。
- 子どもたちは、次のように考えることが予想される。ここでは、子どもたちが考えたことをそのままワークシート①へ記入させるようにする。

- 辺の長さをすべて2倍にする。
- 辺の長さの縦または横のみを2倍にする。
- 辺の長さや角度を2倍にする。
- 角度を2倍にする。

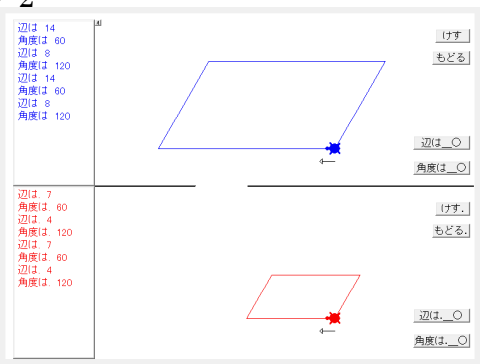
- 一通り考えが記された段階で、「パソコンで確かめてみましょう。」と伝える。
- 子どもたちは、LOGOで確かめるだろう。できあがった図形を見て、「かけた。」「あれっ、おかしい。」などと反応するだろう。
- 一通りできあがった段階で、作業をやるよう指示する。
- はじめに、うまくできた子どもの画面を全員で確認する。「これは2倍の拡大図になっていますか？」と尋ねる。子どもたちは、上下の画面を見比べ、2倍になっていることを確認するだろう。
- 次に、②の画面を全員で確認する。「これは2倍の拡大図になっていますか？」と尋ねる。なかには、「なっている。」と考える子どももいるだろう。ここでは、「4つの辺の長さがすべて2倍になっていないといけない。」という考えを取り上げていくことにする。
- 次に、③の画面を全員で確認する。多くの子どもたちは、2倍になっていないと考えるだろう。プログラムに着目させ、「なぜ2倍にならなかったのか。」と尋ねたい。ここで、「角度は2倍にはしていない。」「拡大するときには、長さだけ2倍にし、角度はそのままである。」ことを確認したい。
- ④があれば取り上げる。③と同様に確認する。

以上の活動を通して、次の2

点を確認したい。

- 対応する辺の長さの比2倍である。
- 対応する角の大きさをすべて等しい。

- ワークシート①に、正しいプログラムをパソコンに入



- 一通りできた段階で、みんなの画面を確認する。

4. 拡大された図のものとの

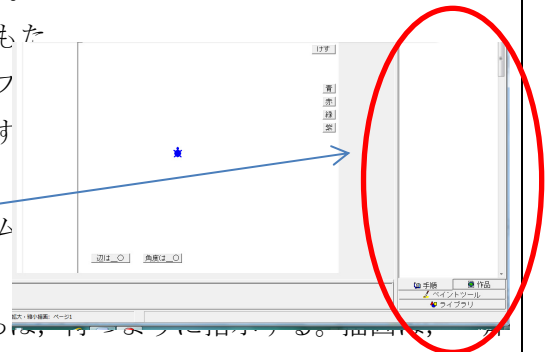
- ワークシート②を配付する。子どもたちは、記名し、問題文を読み

形を考える。

「もとはどのような形だったのでしょうか。」

始めるだろう。

- ・ 「今、配ったワークシートに、プログラムが書かれています。これは、何倍かに拡大されています。もとはどんな形だったのでしょうか。」と尋ねる。
- ・ 子どもたちは、どんな形かを想像するだろう。はじめに、ワークシートに、予想図を書かせる。その際、長さは問わず、概要図をかかせることにする。多くの子どもたちは、全く予想がつかないだろう。ここでは無理に完成させず、できる範囲でかくよう指示する。
- ・ 一通り考えが記された段階で、「パソコンに入力してみましよう。」と指示する。子どもたちは、画面に示された図を見ても、元の図は全く予想がつかないだろう。
- ・ 一通り、作業を終えた段階で、「元の形がわかるように、縮図をかいてみます。はじめに、「解答 1」へプログラムをかいてみましょう。」と指示する。
- ・ 子どもたちは、「クイズ」に示されたプログラムを参考に、プログラムをかき始めるだろう。できれば、ここでは、角度は数値を変えず、辺は同じ比率で小さくなるようにプログラムをかきかえる活動を期待したい。しかし、あえて指導者からは指示せず、子どもたちの活動を見守っていきたい。
- ・ プログラムがかけた子どもたちから順に、パソコンにプログラムを入力するよう促す。その際、右枠に「手順は解答 1」と記し、プログラム一通り入力させる。
- ・ 入力が終わった子どもたちから順に、パソコンに描画させる。描画させることとしたい。
- ・ 子どもたちは、どんな形になるか関心をもってプログラム入力をするだろう。
- ・ 一通り入力を終えた段階で、一斉に下欄へ「解答 1」と入力させ、描画させてみる。
- ・ 子どもたちは関心をもって画面をみるだろう。また、隣の子ともと比較したり、親しい友だちと意見交換したりし始めるだろう。しばらくは、子どもたちの自由な活動の様子を見守りたい。
- ・ 一通り描画を終えた段階で、「みんなの画面をみてみましょう。」という。子どもたちは興味をもって友だちの描画をみるだろう。
- ・ 一通りの画面をみたら、「予想は当たっていましたか。」と尋ねる。多くは、「違った。」と受け止めるだろう。次に、「どんな形でしたか。」と尋ねる。「ヨット」「船」といった答えが返ってくるだろう。
- ・ 正しく縮図が描けた子どもの画面を提示し、「どのように考えまし

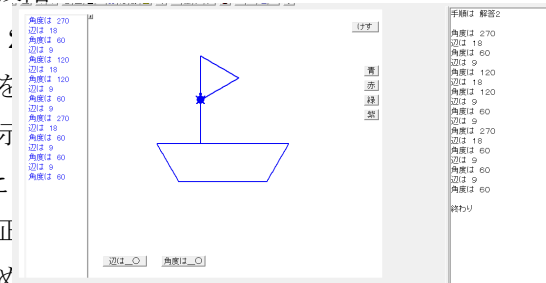


たか。」と尋ねる。指名された子どもは、「(角度はそのまま、) 辺の長さを○でわかりました。」と答えるだろう。

- ここで、2～3人指名したい。その際、割る数(縮小比)が異なる子どもを指名したい。

- 一通り考えが示された段階

で、「それでは、「解答 :」へ、正しいプログラムをいってみましょう。」と指示する。プログラムが書けたパソコンに入力させ、正しく描画できるかを確認させる。



- 本時の学習の中で、分かったこと、感じたことを書く。

5. 本時の学習をふり返る。

「算数日記を書きましょう。」