

〈考え方3〉

- ・白,黒それぞれ1つずつ数える。

- (3) 考え方を話し合う中で、1つずつ数えるよりも、まとまりに分けてから計算した方が速く正確にできることに気付くようにする。
- ・1つずつ数えていると、間違いやすい。
 - ・白の駒を動かしてまとめると、計算しやすい。
 - ・黒と白の数が同じくらいのときは、まとめると計算しやすい。
- (4) 練習問題として、2回目、3回目のオセロゲームの結果をまとまりに分けてから計算して、白と黒の駒の数を求める。

3 学習上の留意点

- ・問題に興味をもたせられるよう、大型オセロ盤を黒板に掲示する。
- ・ペアまたはグループで考えを伝え合う場を設ける際、オセロ盤の駒を操作して考えを伝えられるようにする。

4 学習の効果

- ・児童にとってオセロゲームは身近な遊びの一つであり、学習への意欲を高めることができる。
- ・ゲームの勝ち負けを速く正確に求めるには、駒をまとめることで計算を使って求めるとよいことを自然に児童たちに気付かせることができる。また、これまで1つずつ駒を数えていた児童も、その方法のよさに気付くよい機会となる。
- ・他の対戦結果を計算で求めることで、練習問題となるとともに、もっと問題を解きたいという意欲をもたせることができる。