

## II 振り分けを含んだ 全自動授業プログラムの試作

数学科 富田 昇 柳田 嘉久  
矢木 修 高須 照夫

本校では昨年度の紀要に紹介いたしましたように、半自動ティーチングマシンとコンピューターの結合により、振り分けが可能な自動進行授業ができるようになりました。そこで、このシステムを利用して、数学の授業を実施することを考え、以下のような経過で、まず一時間分のプログラムを試作しました。

1. 全体の日程及び要点の検討
2. 実施する教材の選択 中学2年の「数の集合と計算」に決定
3. 教材内容を検討し、「計算の意味」についてのプログラムを作成することに決定
4. 内容の分析、理解度チェックのための問題設定  
解答選択肢の設定
5. システム記号の設定、フローチャートの設計
6. ナレーション、スライドの設計
7. ディテール・フローチャート作成、スライド作成、ナレーションのテープ録音
8. テストラン
9. 修正及び全体的最終点検
10. 実施 中二、中三

実施中、生徒は今までよりも能動的でしたが、プログラムとシステムの関係上、多少授業進行のリズムがくずれるように見られましたが、理解度については、平均85% 最低65%で、まずまずと考えられます。

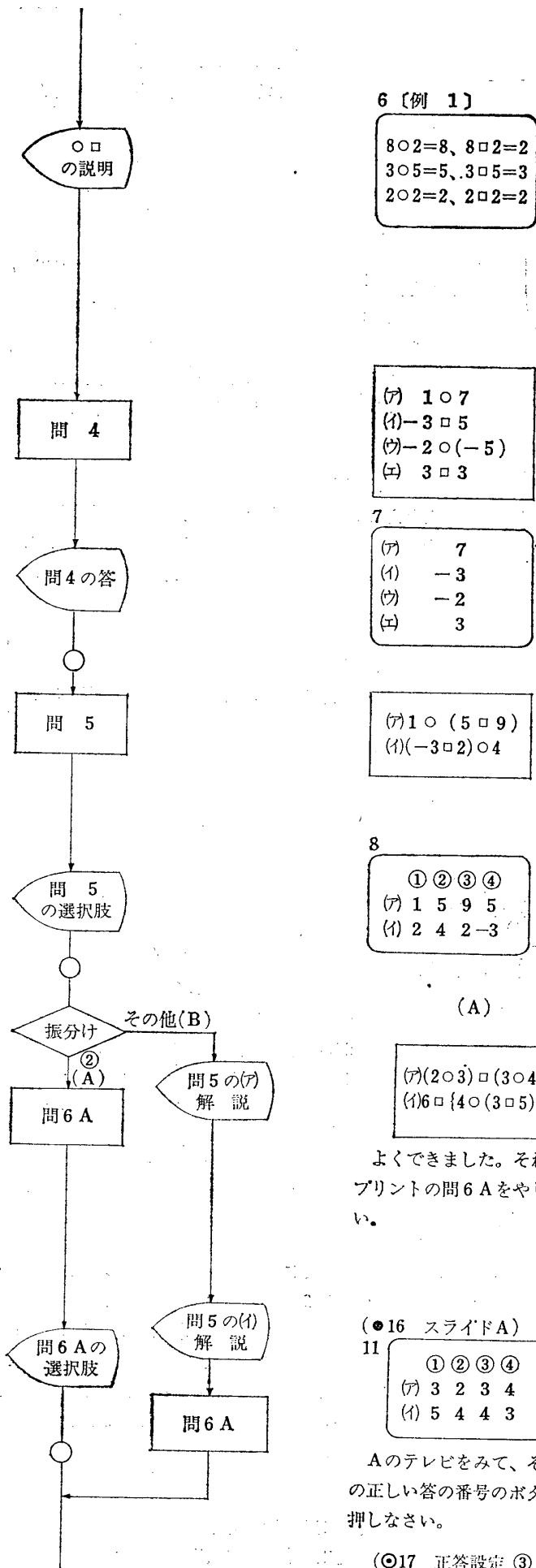
今後の留意点として、以下のようなものが考えられます。

1. 問題設定の方法及び配分
2. 思考時間の設定
3. データー集積、分析のための重さの配分
4. 独立性、単元内における継続性

また、プログラムによる授業においては、思考の自由、創造性が制限されるので、man-to-manとman-to-machineの相違ができるだけ少なくし、双方の利点をできるだけ多く取り入れる方向を考えなければならないと思います。

以下に、システムカード、プログラムの一部、及びコンピューターの打ち出したデーターの1つを記載します。

正答設定					正答設定					スラライド解					フレームエンド				
A					B					A B 分除									
2	3	4	5		2	3	4	5		A	B	分	除		X	Y	Z		
0	●	●	●	●	0	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	0	
2	●	●	●	●	2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	2	
4	●	●	●	●	4	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	4	
6	●	●	●	●	6	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	6	
8	●	●	●	●	8	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	8	
10	●	●	●	●	10	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	10	
12	●	●	●	●	12	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	12	
14	●	●	●	●	14	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	14	
16	●	●	●	●	16	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	16	
18	●	●	●	●	18	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	18	
20	●	●	●	●	20	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	20	
22	●	●	●	●	22	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	22	
24	●	●	●	●	24	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	24	
26	●	●	●	●	26	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	26	
28	●	●	●	●	28	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	28	
30	●	●	●	●	30	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	30	
32	●	●	●	●	32	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	32	
34	●	●	●	●	34	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	34	
36	●	●	●	●	36	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	36	
38	●	●	●	●	38	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	38	
40	●	●	●	●	40	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	40	
42	●	●	●	●	42	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	42	



6 [例 1]

$$\begin{aligned} 8 \circ 2 &= 8, 8 \square 2 = 2 \\ 3 \circ 5 &= 5, 3 \square 5 = 3 \\ 2 \circ 2 &= 2, 2 \square 2 = 2 \end{aligned}$$

(●9 スライドA)

2つの数aとbの小さくない方の数をaマルb、大きくない方の数をaシカクbと書くことにすれば、a b 2つの数をきめれば、それぞれ1つの数がきまるので、これらもまた計算といえます。たとえばテレビに示したように、8マル2は8と2の小さくない方の数だから8となり、8シカク2は8と2の大きくない方の数だから2となります。

(10 秒)

今きめた計算の規則にしたがって、プリントの問4をやりなさい。

(40 秒)

- (ア) 1 ○ 7  
(イ) -3 □ 5  
(ウ) -2 ○ (-5)  
(エ) 3 □ 3

7

- (ア) 7  
(イ) -3  
(ウ) -2  
(エ) 3

(●10 スライドA)

答はテレビに示したようになります。あなたはいくつできましたか。できた個数の番号のボタンを押しなさい。

(10 秒)

- (ア) 1 ○ (5 □ 9)  
(イ) (-3 □ 2) ○ 4

8

- (ア) ① ② ③ ④  
(イ) 1 5 9 5  
(ウ) 2 4 2 -3

(A)

- (ア) (2 ○ 3) □ (3 ○ 4)  
(イ) 6 □ {4 ○ (3 □ 5)}

よくできました。それではプリントの問6 Aをやりなさい。

(B)

(●14 スライドAB)

$$\begin{aligned} 9 & (ア) 1 ○ (5 □ 9) \\ & = 1 ○ 5 \\ & = 5 \end{aligned}$$

問5について、Bのテレビを見ながらもう一度考えましょう。まず(ア)は、かつこの中の5シカク9は5ですね。だから1マル5となり、答は5になります。

(●15 スライドB)

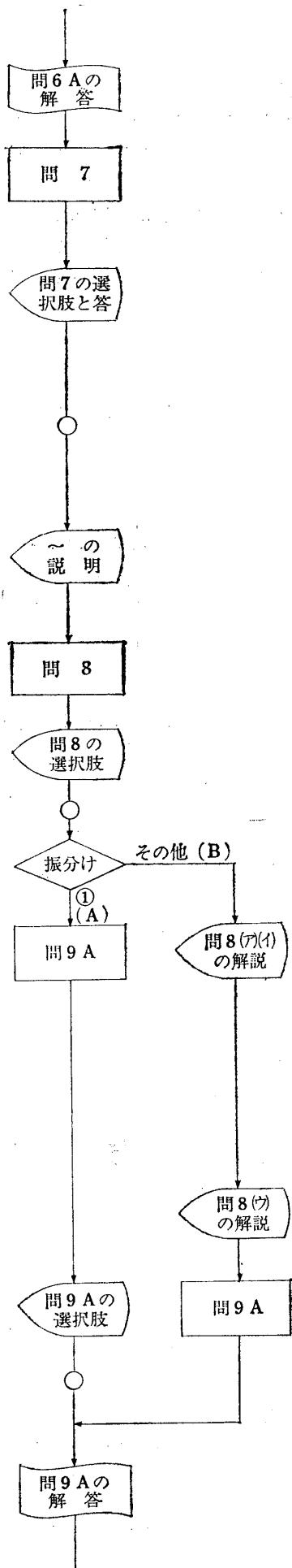
$$\begin{aligned} 10 & (イ) (-3 □ 2) ○ 4 \\ & = -3 ○ 4 \\ & = 4 \end{aligned}$$

つぎに(イ)は、かつこの中の-3シカク2は-3です。だから-3マル4となり答は4になります。

問6 Aの答をあとでいいますから、少し

Aのテレビをみて、その中の正しい答の番号のボタンを押しなさい。

(●17 正答設定 (3) 振分け解除) 考えなさい。



問6 Aの答は、(ア)が3、(イ)が4です。

それでは、同じ規則にしたがって、プリントの問7をやりなさい。  
(30秒)

(ア) -1 □ (3○2)  
(イ) 2○ (3□2)

12  
① ② ③ ④  
(ア) 2-1 3-1  
(イ) 3 3 2 2

(●18 スライドA)

では、テレビを見て、その中の正しい答の番号のボタンを押しなさい。

(●19 正答設定 ④ 2点)

正しい答は④番です。

つぎに別の例を考えてみましょう。2つの数aとbのちがいをaなみせんbと書くことにはすれば、これもまた計算といえます。

13 [例2]

$3 - 8 = 5$   
 $8 - 3 = 5$   
 $5 - 5 = 0$

14  
① ② ③ ④  
(ア) 1~7  
(イ) (-3)~6  
(ウ) 2~(5~7)

(●20 スライドA)

たとえばテレビに示したように、3なみせん8は5、8なみせん3は5、5なみせん5は0などになります。今きめた計算の規則にしたがって、プリントの問8をやりなさい。

(40秒)

(●21 スライドA)

テレビを見て、その中の正しい答の番号のボタンを押しなさい。

(●22 正答設定 ① 3点 振分け)

(15秒)

(A)

(ア)  $3 \sim \{2 - (-2)\}$   
(イ)  $(5 - 2) \sim (8 - 1)$   
(ウ)  $\{(-4) \sim (-2)\} \sim (-3)$

(B)

(●23 スライドA B)  
15  
(ア)  $1 \sim 7 = 7 - 1 = 6$   
(イ)  $(-3) \sim 6 = 6 - (-3) = 9$

Bのテレビを見ながら問8について、もう一度考えてみましょう。まず(ア)は1と7のちがいですから、大きい方の7から小さい方の1を引いて答は6になります。(イ)も同じように6から-3を引いて、答は9になります。

(●24 スライドB)

16  
(ウ)  $2 \sim (5 - 7) = 2 - 2 = 0$

つぎに(ウ)は、まず( )の中の5と7のちがいは2となります。すると2と2のちがいですから答は0になります。まちがったところがわかりましたか。

それでは、あとでプリントの問9 Aの答をいいますから、少し考えてみて下さい。

(●25 スライドA)

① ② ③ ④  
(ア) 1 2 1 3  
(イ) 3 7 4 4  
(ウ) 1 4 5 3

テレビを見て、正しい答の番号のボタンを押しなさい。

(●26 正答設定 ③ 振分け解除スライドB)

できましたか。問9 Aの答は(ア)は1、(イ)は4、(ウ)は5です。

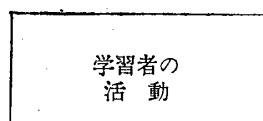
## COMPUTER LED INSTRUCTION

NO	A	1234567890	1234567890	1234567890	1234567890	1234567890	S
1	4	3@@@5@@@2@	@3@@@2@2@	3@@@2@ @@@3	@-		34
2	5	-@12---@@@	@@@-2-@@@@	1-3-@@@@-	--1@@1	@@@	20
3	3.	@@@@2@2@2@	@@1@2@2@2@	@@@@2@2@2@-	4@@@2@ @@@@	@@@	38
4	4	@@@@3@@@2@	@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@	3@@@ @@	39
5	2	@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@	@@@ @@	41
6A3		@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@	@@@ @@	41
B0							0
7	4	@@@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@	@@@ @@	41
8	1	@@2@2@2@2@2@	@@@2@2@2@2@2@	@@2@2@2@2@2@	@@@2@2@2@	@@@ @@	39
9A3		@@ @@@@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@-	@@4@@2@	@@@ @@	37
B0	2			-			0
10	2	@@@@2@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@2@	@@1@@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@	@@@ @@	40
11	2	-@--33@3-@	@3@3333@3	3@33@2@33	@@3@@3	@@@ @@	21
12	4	@@@@2@2@2@2@2@	@@@@3@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@	@@@3 @@	39
13A5		444444444444	44-4 44444	444444444444	4444444444	44 44	0
B0			3			3	0
14	4	@@@@2@2@2@33	@@@@2@2@2@2@2@	@@-@2@2@2@2@2@	33@@2@-	@@3 @@	33
15	1	@@@@4@2@2@33	-@2@2@2@2@3@	@@@@3@3@2@2@	@@2333	@@@ @@	30
16	3	@@@@2@2@2@2@2@2@	@@@2@2@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@2@2@	@@@@2@2@2@2@2@	@@@ @@	40
NO	TOTAL						
1	22						
2	30						
3	20						
4	23						
5	17						
6	23						
7	27						
8	26						
9	22						
10	26						
11	28						
12	26						
13	25						
14	20						
15	21						
16	23						
17	26						
18	30						
19	28						
20	26						
21	23						
22	19						
23	23						
24	23						
25	28						
26	30						
27	28						
28	30						
29	25						
30	21						
31	22						
32	25						
33	21						
34	28						
35	28						
36	19						
37	0						
38	28						
39	30						
40	25						
41	27						
42	26						
43	0						
44	0						
45	0						
46	0						
47	0						
48	0						

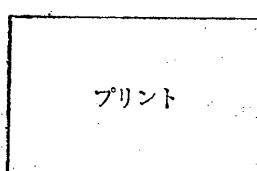
MEAN = 24.8

プログラムに用いた記号

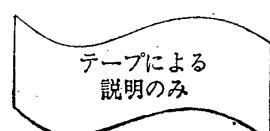
&lt;流れ図&gt;



&lt;表示&gt;



スライドによる提示



スライド

振分け

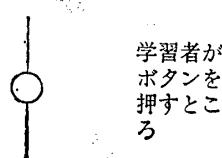
誤 (B)

正  
(A)

&lt;歩進信号&gt;



◎は正答設定のあるところで、ここでテープが停止しコンピューターが始動する。



学習者がボタンを押すところ