


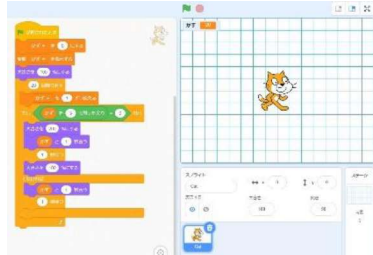


小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。
 未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	偶数と奇数、倍数と約数
学年	小学校第5学年
目標	偶数、奇数及び倍数などについて知り、整数の性質についての理解を深め、観点を決めて整数を類別したり数の構成について考えたりする力を養うとともに、整数を乗法や除法に着目して類別した過程を振り返り、そのよさに気づき今後の生活や学習に活用しようとする態度を養う。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	S c r a t c h
環境	児童2人で1台の端末を使用
都道府県	福島県
実施校	福島県いわき市立平第四小学校
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<p>本時の目標</p> <p>倍数を求めるためのプログラミングを通して、倍数の性質をもとに論理的に考え、説明することができる。</p> <p>1 既習内容を振り返り、学習課題をつかむ。</p> <p>○コンピュータに指示が可能な条件を確認し、コンピュータに「3の倍数を求める」機能はないことを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>めあて コンピュータに□の倍数を表示させるには、どうしたらよいだろうか。</p> </div> <p>2 見通しをもつ。</p> <p>○既習内容とわり算の商と余りの表から、3の倍数と余りの関係に着目させ、余りがどのようになっているか、課題解決につなげるための方向づけを明確にしていく。</p> <p>3 課題解決をする。</p> <p>ペアで解決 → 全体での話し合いへ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・変数(かず)の使い方 ・順に調べる ・もし○なら□、そうでなければ△ ○4の倍数では ○□の倍数では ○3と4の公倍数 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>○ 条件に当てはまるときに特別な動きをするようにして、3の倍数になったことがわかりやすくさせる。</p> <p>○ コンピュータの基本的な考え方をを用いて考えさせることで論理的に考えていけるようにする。</p> </div> <p>4 発表とまとめ、振り返り、算数日記記入</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">     </div>
成果(○)と課題(●)	<p>○プログラムをする上での順序・条件制御・繰り返しを考慮することができていた。</p> <p>○ペアでの話し合いを中心に意見を出し合い、課題解決しようと努力することができた。</p> <p>●「Scratch」の基本操作の時間を確保しなければならない。(言語としての指導時間)</p>