

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	理科「水よう液の性質」(12時間扱いの12時間目)
学年	小学校第6学年
目標	既習の知識を活用して、水溶液を見付け出す手順を考える活動を通して、水溶液についてより妥当な考えをつくりだすことができるようにする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童23人で6台のiPadを使用 AppleTV プロジェクタ スクリーン
都道府県	群馬県
実施校	甘楽郡下仁田町立下仁田小学校
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>学習課題 ビーカーの中に、水、食塩水、炭酸水、塩酸、石灰水、水酸化ナトリウム水よう液のどれかが入っています。各班で、どの水よう液だけ見付け出す方法を考えてください。ただし、炭酸水は古くなってしまい、泡が出ません。</p> <p><学習活動1></p> <ul style="list-style-type: none"> 学習課題解決のために、個人で水よう液を見付け出す手順をワークシートに記入し、水よう液を見付け出すための考えをもつ。 <p><学習活動2></p> <ul style="list-style-type: none"> 個人の考えをもとにグループで水よう液を見付け出す手順を話し合う。 Scratchのプログラムブロックに水よう液を見付け出す手順を文字入力しプログラムを完成させる。 <div data-bbox="363 1310 901 1713" data-label="Image"> </div> <p><学習活動3></p> <ul style="list-style-type: none"> グループごとにプログラムを実行しながら水よう液を見付け出す手順を発表する。 発表された手順について、その妥当性を全体で話し合う。
成果と課題	<p>○単元の「まとめる過程」で活用課題を解決する手立てとしてプログラミングの体験を取り入れたことで、教科の学びを達成しながら論理的思考力を働かせることができた。</p> <p>●プログラミングの体験を取り入れた学習活動を設定するには、時数の確保やプログラミングの体験の工夫が必要である。</p>

