

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、約数などについて知り、整数の性質についての理解を深めるとともに、整数の見方や数についての感覚を豊かにする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	プログル
環境	学校所有のパソコンを1人1台使用
都道府県	埼玉県
実施校	久喜市立太田小学校
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。）	<ol style="list-style-type: none"> 既習事項の確認をする。 <ul style="list-style-type: none"> 倍数や公倍数について学習したことを想起する。 課題をつかむ。 <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; display: inline-block; margin: 5px 0;"> ロボットに公倍数を言わせるプログラムを作って、公倍数の求め方を考えよう。 </div> プログルの基本的な使い方を知る。 <ul style="list-style-type: none"> ブロックのつなげ方、はずし方、消し方、実行のスピード調整やリセットのしかたを知る。 プログルの各ステージに取り組む。 <ul style="list-style-type: none"> 3の倍数かどうかを判別するには、3でわったときのあまりが0になればよいことに気づく。 公倍数は、2つの条件を「かつ」という言葉でつなぐことを知る。 思い通りの動きにならない場合は、違うブロックを使ったり、順序を変えたりするなどして、自力で取り組む。 今日の授業で感じたことや考えたこと、もっとやってみたいことを発表する。
成果と課題	<p>(成果) プログラムのよさ</p> <ul style="list-style-type: none"> 3の倍数“プロ” 5の倍数“グル” 3と5の公倍数“プログル”という課題から、3と5の倍数の重なり合うところとして、公倍数の意味理解が深まった。 児童の教え合う姿がたくさん見られた。どの児童も笑顔で取り組んでいた。 <p>(課題) 算数科での手順とプログラミングの手順の違い</p> <ul style="list-style-type: none"> 公倍数の求め方では、フローチャートを使って手順を確認した。算数科における公倍数の求め方とプログラミングでの求め方では、相違点があることを理解しておくことが大切である。本実践は、単元のまとめをしてからの計画にしたので、混乱がなかった。どの時間帯に計画するかを考える必要がある。



自力解決の時間と
 教え合いの時間