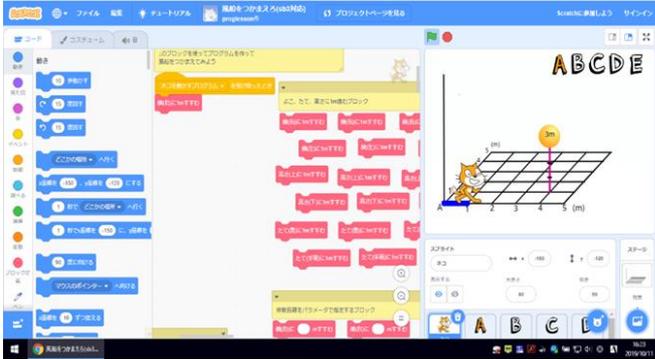


小学校プログラミング教育実施レポート

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	箱の形を調べよう（算数）
学年	小学校第4学年
目標	空間にある点の位置の表し方について理解する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童2人で1台の端末を利用
都道府県	埼玉県
実施校	戸田市立戸田第二小学校
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>1 スクラッチの「風船をつかまえろ」で、ねこを動かす指令を考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>課題：浮いている風船をつかまえる指令から、空間にある風船の位置の表し方について考えよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 縦、横、高さなど位置を表すブロックを組み合わせることを伝える。 <p>2 指令のブロックをもとに、空間にある風船の位置の表し方を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ねこのスタート位置が基になっていることを確認させる。 3つのブロックをヒントに、3つの長さの組で空間にある風船の位置を表させる。  <p>3 空間にある風船の位置の表し方を確かめる。</p> 
成果と課題	<p>○縦、横、高さの三次元的なものの見方に触れさえることができた。</p> <p>▲縦、横については背景に方眼を用意することで理解が進んだが、「高さ」については空間認識が苦手な児童につまずきが見られた。</p>