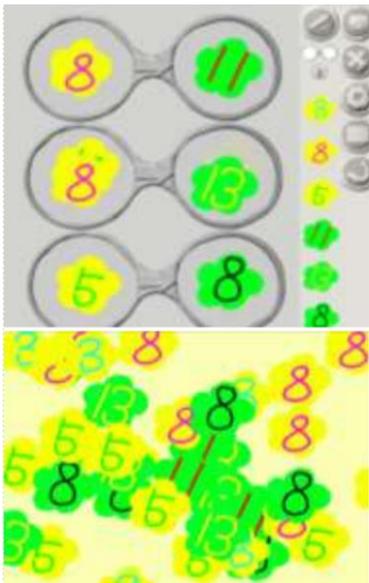


小学校プログラミング教育実施レポート

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	たし算とひき算のひっ算（算数）
学年	小学校第2学年
目標	<ul style="list-style-type: none">・2位数+1, 2位数=2位数（繰り上がりあり）の筆算ができる。・加法について交換法則が成り立つことを理解する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
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	戸田市立美谷本小学校
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">動きをみつける。<ul style="list-style-type: none">・見本を見せて、どうして数字が変化しているのか考えさせる。・数字がぶつかったら、ぶつかった数字を足した数に変化していることに気付かせる。課題をつかむ。「ぶつかったらボンッ！たしざんプログラムを作ろう」数字を選ぶ。<ul style="list-style-type: none">・たしざんに使う数字を10～50の中かから3つ選んで、ワークシートに書く。たしざんの式を考える。<ul style="list-style-type: none">・3つの数でできるたし算のひっ算を考える。・どの数字が必要か確認する。動きをプログラミングする。<ul style="list-style-type: none">・ぶつかった時の動き(条件分岐)と、作ったおはじきをどちらに入れたらよいのかを考えて、ペアでプログラミングする。・どのように数字がうごいたら、数字と数字がうまくぶつかるか(順次処理)を考えて、めがねに数字を入れる。・おはじきで確かめさせる。交流する。<ul style="list-style-type: none">・思い通りに動かなかった場合やその修正の仕方などを確認する。ふりかえりをする 
成果と課題	<p>○算数の学習の発展として位置づけることで、学習内容の理解を深めることができた。</p> <p>▲Viscuitのクラスコードの入力や共有の仕方に戸惑う児童が多かった。</p>