

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	算数「図形の角を調べよう」
学年	小学校5学年
目標	・正多角形の内角の和の性質を使い、プログラムすることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	プログル
環境	児童24人で24台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	あきる野市立一の谷小学校
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>全3時間</p> <p>1時 ある動作をプログラミングの考え方だとどのように指示を出すのか理解する。</p> <p>2・3時 多角形の内角の和を利用し、プログラムしながら、コンピュータで図形を作成したり、キャラクターを動かしたりすることができる。</p> <p>1時では、教室で「1つの動きに対して1つの指示」の原則を指導し、代表児童が教室を歩いたり向きを変えたりする時の指示の出し方を理解させた。</p> <p>2・3時では、PC教室で実際にソフト「プログル」を使って実践を行った。</p> <p>初め、例をやって見せ、それから一人一人自力解決の時間にした。机間指導しながら、コンピュータの扱いも同時に指導した。</p>   <p>【児童の感想】</p> <ul style="list-style-type: none">・正三角形の内角は60° だけど、曲がるときは120° にするのが、戸惑いました。だけど、ノートに書いてみたらわかりました。・「〇回くりかえす。」と指示するのがはじめ分からなかったけど、分かってロボットが動いたので嬉しかったです。
成果と課題	<ul style="list-style-type: none">・主体的に学習に取り組むことができた。児童の感想からも、より深い学びを引き出すことができると考えられる。・コンピュータの扱いは個人差があるため、中学年までに、基本的な操作やローマ字入力を習熟させておく必要がある。