

## 小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	パソコンに慣れ親しもう。
学年	小学校第5学年
目標	パソコンに慣れ親しむ。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ジャストスマイル
環境	児童28人で28台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	武蔵村山市立第一小学校
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。)	<ul style="list-style-type: none"><li>・ジャストスマイルのブロックの中にある「5年算数正多角形をえがこう」を活用した。</li><li>・児童は、四角形や六角形を1周するためには、何cm進めばよいのか、曲がるときは何度にすればよいのか考えながら取り組んでいた。</li><li>・何度も失敗を繰り返しながらも成功に向けて思考する様子が見られた。</li><li>・意欲的に教材を活用し、学習に取り組んでいた。</li><li>・必要に応じて友達と相談しながら、協力して課題に取り組む姿が見られた。</li></ul>
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"><li>・パソコンを活用したことで、楽しみながら意欲的に学習に取り組む児童が多くいた。</li><li>・教員がどんなことを知っているのか、何ができるのか知らないと活用することが難しい。</li></ul>