

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。

単元名	整数の性質
学年	小学校第5学年
目標	偶数、奇数の意味や性質、整数は偶数と奇数に類別できることを理解する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch3.0
環境	児童用ノートPC40台を整備したPC教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立大野北小学校
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 めあての確認 「数の法則を見つけ出そう。」</p> <p>2 問題の確認 「1から40のカードを、あたり、はずれに分けています。あたり、はずれには、それぞれどんな数が集まっているか調べましょう。」</p> <p>3 教師が作成したプログラムの動きを全体で確認</p> <ul style="list-style-type: none"> ・【図1】のプログラムを実際に動かし、児童に見せる ・あたり、はずれの基準はなにか? ・どういう順番でうごいているのか? <p>※偶数、奇数で分けられていることに気づかせる</p> <p>4 どんなプログラムが作られているか考える</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ノートにどんな流れで動いているのかをフローチャート図で書いてみる ・偶数と奇数を見分けるプログラムがある ・PCは偶数、奇数の見分けは出来るのか? <p>→できないなら、どんな計算プログラムを作る必要があるのか</p> <p>5 実際にプログラムを入力してみる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラムをバラバラにした状態のもの【図2】を提示し、自分のフローチャートと照らし合わせながら、プログラムを作ってみる。 <p>※完成した児童は、同じ結果を出すことのできる別パターンのプログラム【図3】を作成してみる。</p> <p>6 まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の振り返り、偶数・奇数の求め方の確認
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムを作ること自体は後の作業になるので、まずはどういう流れで動いているのかを考えさせることに重点を置いて授業を展開していった。 ・ノートにフローチャートを書くことで、思考の部分がメインの活動となり、そのあとのPC作業に意味が持てると思う。 ・事前に偶数の求め方の計算を学習していたことで、なにを使うことが必要なのかが確認をしやすかった。

