

# 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「偶数と奇数」の復習
学年	小学校第6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確認する。
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	相模原市立鶴園小学校
学習活動の概要・ 児童の様子（プロ grammingの活動 を中心に記載くだ さい。）	<p>1 めあてを確認しよう 「数の法則を見つけ出そう。」</p> <p>2 課題を確認しよう 「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。」 先生が「あたり」と「はずれ」に分けた数字には「2で割り切れる」という共通の法則がある。他の数字にもその法則が当てはまるのか、コンピュータで計算機をプログラミングし、確認する。</p> <p>3 どんな数字でも、あたりかはずれか教えてくれるプログラムをつくりましょう。</p> <p>① 計算の手順を確認する。 ② プログラミングを行う。 ③ プログラムに数字を入れて、他の数字を調べる。 ④ 調べた結果から、あたりとはずれにどのような法則があるのか、まとめましょう。</p> <p>4 まとめ 学習を振り返り、今日気付いたことを確認する。  <input type="checkbox"/> 偶数と奇数という整数の性質を知りました。  <input type="checkbox"/> わたしは生活の中で、( )                  というときに、数の法則を見つけ出そうとしたことがあります。</p>
成果と課題	<p>6年の算数「関係をみつけて」をコンピュータに指示する前に、5年の復習として取り寄せたが、スクラッチをすっかり忘れてしまっていて、5年で取り組んだはずのこの学習は、取り組んだだけ、になってしまい「ドラゴンをたおせ」に変更した。</p>



図 作成するプログラム例