

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」
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	相模原市立鳥屋小学校
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することがあります。</p>
	 <p>図 作成するプログラム例</p>
	 
成果と課題	<p>成果:子どもが頑張れば到達できるというちょうど良い課題設定であった。また、数人の児童が自力でプログラミングを行うことができた。プログラミングに成功したときに、とても達成感を味わっている様子が見られた。また、児童同士で考え合ったり、教え合ったりする様子が見られた。</p> <p>課題:プログラムが分からない児童にどう声かけをするか。「偶数ということは、2で割ったときに余りが出ないということ」をなんと声をかければ児童が気づけるのか、もっと発問を考えなければいけないと感じた。また、『答え』を『2で割った余り』の前に入れるというところが少し難しいように感じた。自分が入力する数字が、『答え』に該当するというのが不自然であるからである。</p>