

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「形を調べよう」
学年	小学校第4学年
目標	平行四辺形の性質を理解し、プログラミングを通して平行四辺形を描くことができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	教育出版 小学算数 プログラミング教材
環境	児童用ノート PC 40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	相模原市立二本松小学校
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>I 授業の概要</p> <p>平行四辺形を上手に描くためにはどうしたらよいか考え、プログラミング教材を使い学習を行う。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none">1 めあてを確認しよう 「平行四辺形を上手に描こう！」2 教員がつくった見本を見て、どのような動作をするプログラムをつくるのか、理解する。3 「小学算数 プログラミング教材」を使い、三角形、四角形を書くプログラムに取り組み操作方法を理解する。4 平行四辺形を描く。 他にもひし形など様々な形のプログラムを作ってみる。(角度を自分で調節して)5 まとめ 平行四辺形の向かい合っている角度が等しいことを理解することができる。
成果と課題	パズル数が少ないので、一人で考える時間が増え十分な時間が確保できる。また Goal が示されていて角度に対する学習が深まった。