

# 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「多角形の学習」
学年	小学校第3学年
目標	自分の指示でキャラクターが動くことに気がつき、プログラミングに親しむ。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	プログル
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>1 めあてを確認しよう 「キャラクターに、線の上を歩かせよう。」</p> <p>2 コンピュータでプログルをひらこう</p> <p>3 正多角形を作図するプログラムをつくりましょう。</p> <p>①正多角形をかく手順を確認しよう。</p> <p>②プログルを使い、正多角形をかくプログラムを作成しよう。</p> <p>5 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"/>図形には色々な種類があることを知りました。 <input type="checkbox"/>今日、私にとって発見だったのは、( ) ということです。</p>
成果と課題	楽しんで図形について考えることができた。 教師だけでは準備が難しいことが課題に挙げられた。

