

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「文字を使った式」
学年	小学校第6学年
目標	伴って変わる二つの数量を見いだして、それらの関係に着目し、表や式を用いて変化や対応の特徴を考察すること。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
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>I 授業の概要</p> <p>II 授業のながれ</p> <p>1 めあてを確認しよう 「2つの数が変わる法則を見つけだし、その特徴を考えよう！」</p> <p>2 コンピュータでScratchをひらこう 左の図のようにマッチ棒を並べて、ピラミッドをつくる。100段のピラミッドをつくるには、マッチ棒が全部で何本必要か？</p> <p>3 ピラミッドの段数とマッチ棒の数の関係を探る。</p> <p>4 100段のピラミッドをつくるマッチ棒の数をコンピュータに計算させよう</p> <p>5 まとめ 段の数とマッチ棒の数の変化に気づき、表やプログラムを用いて変化や対応の特徴を考察している。</p>
成果と課題	活動に対して前向きに取り組んでいた。視覚から得られる情報も多いのでわかりやすい。教師側の準備が大変なので、プランがあってよかった。

