

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 PC26 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	相模原市立藤野南小学校
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>○成果 △課題</p> <p>○プログラミング学習になると意欲は高く、前向きに取り組んだ。</p> <p>○偶数は必ず2で割れるということを理解して臨み、しっかりとプログラムを作れた児童は、楽しむことができた。</p> <p>○この仕組みに疑問を持ち、どんな構造になっているかと考える児童もいた。順番に考</p>



図 作成するプログラム例

えているから、どんな数字でもあたりとはずれを考えられると気づいている児童もいた。

△プログラムを理解できず、上手に組めない児童がいた。教師がサポートしたが、ただ、言われたものを組み立てたということになってしまい。プログラミング的思考力を育てられたかどうかわからない状態になった。

△このプログラムを組む必要性を感じられる児童が少なかった気がする。算数の学習の理解が深まればできるものでもないので、算数科で評価となると違うのではないかと思う。今後、プログラミング学習を算数科の学習目標や評価とどのように結びつけていくかという課題があがった。