

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	相模原市立富士見小学校
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したことがあります。</p>
成果と課題	<p>成果 児童が昨年度もプログラミング学習に取り組んでいたため、命令のブロック探しも「この辺にありそう」と自分なりに考え対応していた。</p> <p>課題 実施日当日、インターネット環境が良くなく1人1台の実施が難しかった。また、配慮が必要な児童のためには、命令のブロックをまとめておきたかったが実現できなかった。このような準備のためには、操作を専門的に行える者が常時必要だと考える。</p>

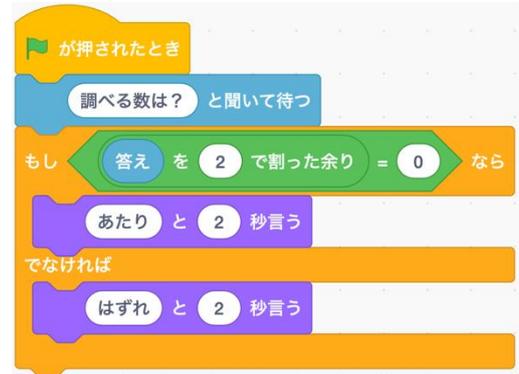


図 作成するプログラム例