
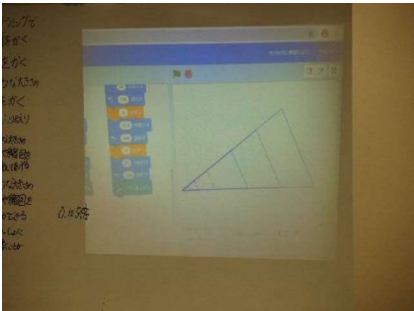




# 小学校プログラミング教育実施レポート

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 拡大図縮図の性質を利用して模様を描こう
学年	小学校第6学年
目標	<ul style="list-style-type: none"><li>・拡大図縮図の性質に対する理解を深める。</li><li>・拡大図縮図の関係は小数倍でも成り立ち、連続性があることに気付く。</li></ul>
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童2人に1台のノートパソコンを使用
都道府県	島根県
実施校	雲南市立木次小学校
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。)	<ul style="list-style-type: none"><li>・児童は基準となる図形と、2倍の拡大図、2分の1の縮図の間に、さらに拡大図、縮図を描くにはどうしたら良いかを考え、プログラミングを用いて拡大図縮図を作図した。</li><li>・繰り返し試行錯誤するなかで、小数倍であっても拡大図縮図の関係は成り立つこと、1倍以下になると縮図になること、数の連続性と同様に、拡大図縮図も倍率によって連続性があることなどに気付く様子が見られた。</li><li>・プログラミングを用いた作図を経験することで、正確に繰り返す作業をする際には、プログラミングを用いることで簡単に効率的に処理できることに気付く様子が見られた。</li><li>・授業後には、異なる図形や幾何学模様の描画に挑戦する児童も見られ、プログラミングに親しむ様子が見られた。</li></ul>    
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"><li>・プログラミングで繰り返し描画することで、拡大図縮図の性質の理解が深まった。</li><li>・作図方法を検討する場面でのプログラミングの活用も考えられる。</li></ul>