

## 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	3つの数のたし算・ひき算
学年	小学校第1学年
目標	こたえが10になるようなたし算とひき算の組み合わせを考えよう
教材タイプ	テキスト言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童2人で1台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	阿南市立椿泊小学校
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>児童は、スタートから3つの数をたどりながら、答えが10になるようにゴールするパズルに取り組んだ。作りたい答えの10を分解して演算子と数値に分けて組み合わせたり、その組み合わせや順番が正しかったどうか振り返ったりする活動をした。</p> <p>スクラッチで簡単なプログラミングをして、試行錯誤しながら、いろいろな問題を作ることができた。スタートから「下、下、右、右」というゴールまでの経路と、「<math>9 - 3 + 4</math>」のようなたし算とひき算の組み合わせをスクラッチのブロックを使ってプログラミングする。すると、キャラクターが「10になる問題を作れたね。」と言ってくれる。もしここで経路が間違っていたり、答えが10になっていなかったりすると、キャラクターがもう一度プログラミングしたところを見直すようにコメントするので、児童はプログラミングしたブロックの並べ方や数値を見直して修正することができた。パソコンが苦手な児童もブロックを操作するだけなので、とても楽しそうな表情で活動をしていた。作った問題を解いたり、友達に解いてもらったりと意欲的に活動する場面が多く見られた。</p> <p>振り返りの活動では、「プログラミングで動かせることがわかった。」「べんきょうがもっと好きになった。」という意見が出た。</p>
成果と課題	児童は、よく考えて、たしかめて、見直すという一連の活動をキャラクターのコメントをたよりに行ったので、不安な児童も積極的に取り組むことができた。マウスの操作が難しい児童がいたので、パソコンに慣れる活動をもっと取り入れていきたい。