

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	公倍数のしくみを考えよう
学年	市場小学校第5学年
目標	整数の性質についての理解を深める。 ・プログラム作りを通して、公倍数、最小公倍数の求め方を考える。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	プログル（公倍数コース）
環境	児童一人で一台のタブレットを使用
都道府県	徳島県
実施校	市場小学校
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>○倍数や公倍数について学習したことを確認する。</p> <p>○課題をつかむ。</p> <div data-bbox="402 869 1385 1003" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"><p>プログルで出てくるキャラクターに公倍数を言わせるプログラムを作って、公倍数の求め方を考えよう。</p></div> <p>○プログルの基本の使い方を聞く。</p> <ul style="list-style-type: none">・ブロックのつなげ方や外し方、スタートの仕方やリセットの仕方を理解する。 <p>今まで Scratch しかやったことがなく、Scratch はコードの内容が多いので、仕組みを理解するのが難しかったが、プログルはコードが限定されているので、短時間でほぼ全員がコードの仕組みを理解することができた。</p> <p>○プログルの4ステージまでは一緒に行う。</p> <ul style="list-style-type: none">・3の倍数の場合は余りが0になればよいことに気づく。 <p>初めは何のことか分からなかった子もいたが、意味を説明して繰り返し行くと正しくキャラクターに命令を出すことができるようになった。</p> <p>○残りのステージを最後まで取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none">・思い通りに動かない場合は、どこを替えればよいかいろいろ試して考える。 <p>○振り返りをする。</p> <ul style="list-style-type: none">・この授業で気づいたことや分かったこと、考えたことを書く。・それを発表して見つけたきまりをまとめる。 <p>3と5の公倍数は、「3ずつ増える数と5ずつ増える数で同じ数と言うことがよく分かった。」とか「Scratch より簡単なので命令を作りやすかった。」という意見が出ました。</p>
成果と課題	一つずつゲーム感覚でコードを組み立てていくので、コードの仕組みの理解が早かった。これを Scratch に生かしていけるかが課題だと思う。