

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	正多角形や星型図形
学年	小学校第6学年
目標	タブレット PC を用い、定規やコンパスで書いたような正確で複雑な図形を作図することとおして、正多角形や内角についての理解を深めることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	土成小学校
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。)	<ol style="list-style-type: none">ネコを歩かせて線を引こう。 スプライトの名前や回転の種類・向きを変えるアイコンを見つけられた。ペンの消し方を知ろう。 「ペン」「消す」「ペンを上げる」などのブロックを使うとよいことを知った。正方形を描こう。 ブロックをコピーするとよいことを理解した。スクリプトを整理しよう。 ブロックの順を考えて、スクリプトをわかりやすくするよう工夫できた。正三角形を描こう。 図形を描きながら試行錯誤を繰り返し、内角ではなく外角を考えることに気づいた。いろいろな正多角形を描こう。 辺の数と外角について表に書いてまとめることで、描き方に気づいた。正七角形は描けるか、やってみよう。 $360 \div 7$ が割り切れないことから、○/○のブロックを使えばよいことを知った。変数を使ってみよう。 変数を使うことで、いろいろな正多角形が描けるようになることをつかんだ。星(五芒星)を描こう。 これまで学習したことをもとに、自分で工夫しながら、星型を描くことにチャレンジしていた。すぐには思い通りの形にならないので、いろいろと試行錯誤を繰り返しながら思考を深めることができた。
成果と課題	基本的な操作方法を身につけるためにはどうしても時間がかかる。その時間をどのように確保すればよいのかが課題である。