

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	正多角形を描こう
学年	小学校5年
目標	正三角形を描く活動を通して、プログラミングの仕方を知ると共に、発展学習で六角形や幾何学模様を描いてプログラミングの楽しさを知る。
教材タイプ	ビジュアル言語 (Scratch)
使用教材	円と多角形
環境	31人で31台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	小松島市新開小学校
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. Scratch の使い方を知る。</p> <p>①動き、見た目から命令を選んでシートに置く。</p> <p>②イベントから  を選んで下に命令をつけることで動くことを知る。</p> <p>③  と  をつなげて「スプライト」を動かしてみる。</p> <p>2. 正三角形を描く。</p> <p>①「ペンを下ろす」という命令を追加する。</p> <p>②</p> <div data-bbox="405 1066 884 1308" data-label="Image"> </div> <p>この後にどんな命令を入れたらよいか考える。</p> <p>③「120度回す」「(任意)歩動かす」と入れると直線が描けることを知る。</p> <p>④正三角形を描くには 「120度回す」「(任意)歩動かす」「120度回す」「(任意)歩動かす」「120度回す」「(任意)歩動かす」と命令すると描けることに気づく。</p> <p>⑤</p> <div data-bbox="405 1527 692 1783" data-label="Image"> </div> <p>「繰り返す」を使うと、より簡単なプログラムになることを知る。</p> <p>⑥六角形の描き方を考える。</p> <p>⑦正三角形を描いた最後の頂点から10度ずつずらして正三角形を描き、幾何学模様を描く方法を考える。</p>
成果と課題	児童は授業内容に関心を示したが、Scratch の使用方法からの授業なので、時間がかかった。正三角形の内角と外角を混同した児童もいた。