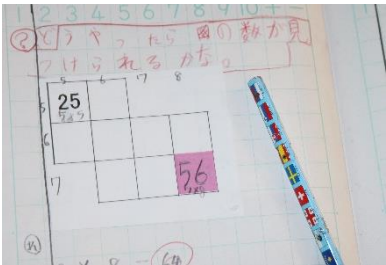
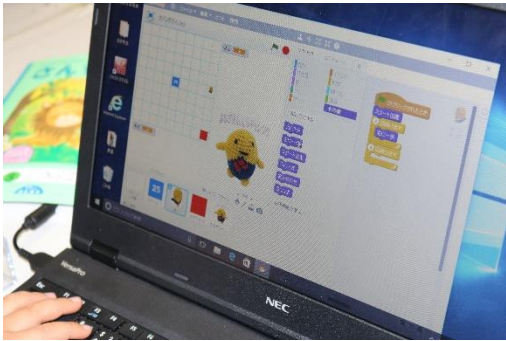
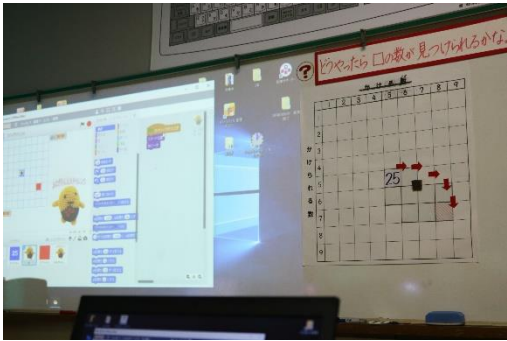


小学校プログラミング教育実施レポート

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	九九のきまり
学年	小学校2年
目標	九九のきまりを使い、隠された数がいくつになるか考えたり、プログラミングしたりする活動を通して、順序立てて考えることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童13人で13台のパソコンを使用
都道府県	香川県
実施校	観音寺市立栗井小学校
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">九九の表を切り取った一部分を配布し、隠れた数がいくつかを考えさせた。かけられる数とかける数のきまりから考えればよいことに気づかせ、答えを求める。自分の見つけた数が、正しいかどうかを確認するために、スクラッチを使って活動する。 <ul style="list-style-type: none">あらかじめ、もともになるプログラム(おなぎさん九九チャレンジ:キャラクターが九九を見つけると、答えを教えてくれる)を作成し、配布しておく。児童は、スタート地点から 左に一步 下に一步 など、いくつかのブロックから動きを選び、キャラクターの動く方向や歩数を決めていった。キャラクターが示した答えと、自分の求めた答えが一緒かどうかを確認し、答えを確認することができた。キャラクターの動きを入力する時には、【制御】の 【○】回繰り返す という操作を使えば、簡単に入力できることに気づいた児童もいた。見つけたきまりをもとに、練習問題を解き、スクラッチを使って答え合わせを行った。  
成果と課題	○ きまりをもとに見つけた答えをスクラッチを使って答え合わせをすることで、楽しみながら練習問題に取り組むことができた。