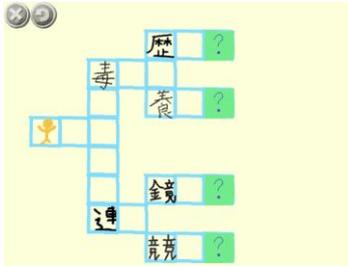
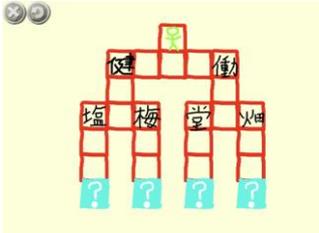
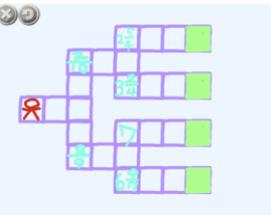


小学校プログラミング教育の実施レポート

学習活動名	「画数が多いのはどちら」「大きいのはどちら」
学年	第4学年 C分類
目標	○説明を聞き、簡単なゲームの仕組みを理解し、オリジナルゲームを作ることができる ○漢字の画数や分数の大きさ比べをゲームの題材にし、新たな学び方に興味・関心を持つ
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童32名で16台のiPadを使用
都道府県	大分県
実施校	臼杵市立福良ヶ丘小学校
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>【学習活動の概要について】「画数迷路プログラム」は分岐で画数の多い方をたどると正解が、「分数迷路」は大きい方の分数をたどると正解の🌀が出現する迷路ゲームである。モデルプログラムを提示したあと、これまでの学習を振り返り、ペアで「画数迷路」か「分数迷路」を作り、完成後は友だち同士で出題しあった。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>画数迷路</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>分数迷路</p> </div> </div> <p>【活動の様子】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p>棒人間をタップすると進み、?にたどり着くと、正解の「?」に当たり判定により🌀が出現する簡単なプログラムである。ゲーム作りに教科の学習を絡めたので、ペアでどんな問題にするか、プログラム作りをどうするかよく話し合いが行われていた。完成後は、お互いのプログラムで問題を解きあって、楽しく活動できた。</p>
成果と課題	<p>問題を作る際に、ペアで話し合いながら、漢字の画数を教科書で調べたり、分数の大きさを比較しづらくするために帯分数と仮分数にしたりして工夫していた。プログラム作りは簡単だったので、問題としての面白さを追及したり、正解の確認をしたりする姿が見られた。友だちの問題を解くときも、答えが本当に正しいか確認したり、分数を通分して答えを確認していたので、学習のふりかえりとしても一定の効果が見られた。</p>