

小学校プログラミング教育の実施レポート

学習活動名	「くりさがりたいせんゲームを作ろう！」
学年	第2学年
目標	○「2けた-1けた」のくり下がりの引き算がすばやくできる。 ○引き算問題をランダムに発生させ、答えを表示するプログラムのしくみが理解できる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童25名、iPad25台
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】くり下がりの計算の習熟に課題を感じ、ビスケットのレッスン「たまごがわれたら」を算数に応用し遊びながら練習することにした。パーツの描画の時間短縮のため、教師があらかじめ準備しておいたページを使用した。活動は、プログラムのデモ→プログラム作成→早くできた児童は隣の児童にアドバイス→隣同士が完成したら対戦する流れであった。</p>  <p>たまごは?とひよこに → ひよこは計算に →?は2に(答えの入力命令)</p>  <p>→タップで数字変更 → 17-9=8と入力…のように正解すると□(判定)</p> <p>【活動の様子】</p>   <p>名前 ( ) タイム 1回目 2回目 3回目 4回目 5回目 6回目 7回目 8回目 9回目 10回目 かんそう</p> <p>「たまごがわれたら」を経験済みだったので、お互いに相談しながら全員が完成できた。完成後は友だち同士で対戦した。対戦の内容は、発生した8問のくり下がりのあるひき算の答えをすべて入力し終わったタイムを競うものである。</p>
成果と課題	プログラムを作りながら楽しくひき算に取り組んだ。タイムを競うことにより、活動に活気ができた。与えられたプログラムを作る活動であったが、友だち同士で相談しながら主体的に活動できていた。プログラムをシンプルにするのと児童のオリジナリティを生かす点が課題である。