

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	台形と平行四辺形
学年	小学校第4学年
目標	「scratch」を用いて四角形を作図する活動を通して、平行な辺に着目すると四角形を仲間分けすることができることに気づき、四角形を仲間分けすることができる。また、コンピュータを利用して意図した平行四辺形と台形をかくことができる。
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	岐阜県
実施校	御嵩町立伏見小学校
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 本時の学習内容に問題意識をもつ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングで図がかけられることを知る。 <p>2 学習課題を設定する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;"> プログラミングした四角形を仲間分けしよう。 </div> <p>3 課題解決の見通しを立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・四角形をかくプログラムを考えよう。 ・「Scratch」で直線をかく操作方法を知る。 <p>4 個人で追究する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・直線をかく命令を順番に積み重ねれば四角形がかけられる。 ・長方形や正方形以外の四角形もプログラミングしてみよう。 ・四角形の仲間分けができそうだ。 <p>5 全体で話し合い、課題を解決する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・平行な辺に着目して仲間分けをしてみよう。 ・平行四辺形と台形について知ることができた。 ・辺の長さを決めて平行四辺形と台形をプログラミングしてみよう。 <p>6 学習をまとめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・向かい合った1組の辺が平行な四角形を台形という。向かい合った2組の辺が平行な四角形を平行四辺形という。 ・命令を正しい順番にならべると、平行四辺形や台形をかくことができる。 </div> <p>7 本時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングで平行四辺形、台形をかくことができた。 ・プログラミングをするときは、命令を正しい順番にならべるとよいことが分かった。
成果と課題	<p>【成果】「まず○番まで」「次に○番まで」と順序立てて考えさせることができた。また、書き始め位置を児童が決められる設定にしておくことでいろいろな四角形を作図させることができた。</p> <p>【課題】算数の学習とプログラミングの学習のどちらに重点を置くのか、ねらいがはっきりしていなかった。</p>

