

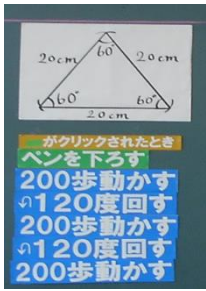


小学校プログラミング教育実施レポート

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。

1. 学習活動名	算数科「形も大きさも同じ図形を調べよう」	
2. 学年	小学校第5学年	
3. 目標	<p>【算数科】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・図形の合同の意味や合同の性質などについて理解し、合同な図形をかくことを通して、平面図形についての理解を深める。 <p>【プログラミングの資質・能力】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・合同な図形をかくためのプログラムを考え、Scratchで作図することができる。 	
4. 教材タイプ	ビジュアルプログラミング	
5. 使用教材	Scratch3.0 タブレットPC (Android)	
6. 環境	児童1人で1台の端末を使用	
7. 都道府県	東京都	
8. 実施校	豊島区立仰高小学校	
9. 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。）	<ol style="list-style-type: none"> 1 問題をとらえる <ul style="list-style-type: none"> ・「形も大きさも同じ」という概念を確認し、形も大きさも同じ図形をかくにはどうすればよいか考える。 2 自分で考える <ul style="list-style-type: none"> ・Scratchを活用し、手順を考えながら、提示した図形と形も大きさも同じ形を作図する。 3 学び合う <ul style="list-style-type: none"> ・作図の手順を話し合う。 ・辺の長さや角の大きさに気を付けると、作図しやすいことを確認する。 ・手順の共通点から、合同な図形の法則性について話し合う。 4 振り返る <ul style="list-style-type: none"> ・合同な図形の意味を確認する。 ・Scratchで作図をすることと手がきで作図することの違いについて考える。 ・本時で分かったことやScratchを使って作図したことについて振り返る。 	  
10. 成果と課題	<p><成果> ・Scratchを活用して合同な図形をかくことで、合同な図形の性質に気付かせることができた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Scratchと手がきでの作図の方法を比較することで、それぞれの手段のよさに気付かせることができた。 <p><課題> ・友達と協力して活動するよう学び合いの形態を工夫し、課題を解決させることができるとさらによかった。</p>	