

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	いろいろなわり算
学年	小学校第3学年
目標	数の大小関係や四則計算の活用を通して、数あてをするために見通しをもちながら筋道を立てて考えることができる。
教材タイプ	アンプラグド
使用教材	ワークシート、数字カード、フローチャート図（条件分岐）
環境	個人、ペア、グループ、全体
都道府県	茨城県
実施校	牛久市立牛久第二小学校
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>◆学習内容・活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 学習課題をつかむ。 2 10から15の範囲の数あてゲームの方法について確認する。 3 グループで質問を考え、数あてゲームを行う。 4 どのような質問をなぜしたのかを共有し、質問を見直す。 5 答えを見つけていく様子をフローチャートの図で確認し、本時の活動を振り返る。
成果と課題	<p>・ゲームを通して、条件分岐を視覚的に表現することで、プログラミング的思考を深めることができた。</p>

【概要】

本単元は、乗法九九を1回適用してできる除法で、あまりのある場合の計算の仕方について理解するとともに、それをを用いる能力を身に付けることをねらいとしている。

本実践では、四則計算と数の大小関係を用いて質問を考え、数あてゲームを行う。3つの質問という限定された中で、数をあてるという課題の解決に向けて、論理的に考える力が身に付くと考え、条件分岐の考え方をを用いたプログラミング学習と関連させる。

【プログラミング教育で育てたい資質・能力】

条件分岐の考え方を生かして、答えを求めるために、どのような質問の組合せが必要かを考えることができる。

【手立て】

・2つのグループでお互い順番に質問をし合いながら、相手グループの数あてを行い、自分たちのグループの質問が最適解であったかを振り返ることでプログラミング的思考を育む。

