

# 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	算数「がい数の表し方」
学年	小学校第4学年
目標	四捨五入して概数にする前の、もとの数の範囲や、「以上」「未満」「以下」の意味を理解する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch3.0
環境	児童用ノートPC40台を整備したPC教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立宮上小学校
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 めあてを確認しよう 「もとの数のはんいを考えられるようになるろう。」</p> <p>2 課題を確認しよう 「およそ12cmのえんぴつは、何cmから何cmの間の長さでしょうか。」</p> <p>3 どんな数字でも、小数点以下を四捨五入してくれるプログラムをつくり、およそ12cmのはんいをもとめよう</p> <p>① 計算の手順を確認する。</p> <p>② プログラミングを行う。</p> <p>③ およそ12cmを確認するために、プログラムにいろいろな数字を入れ、調べた結果を書きとめる。</p> <p>4 調べた結果を共有しよう</p> <p>① 12.5cmになっておよそ13cmになること。それまでは、どんな小数点の桁を増やしてもおよそ12cmになること、に気付きます。</p> <p>② 数字で表せない範囲を表す言葉として「以上」「以下」「未満」があることを知ります。</p> <p>5 まとめ 学習を振り返り、今日気付いたことを確認する。</p> <p><input type="checkbox"/> 四捨五入の考え方から、もとの数のおよそのはんいをもとめることができます。 このはんいは「〇〇以上、〇〇未満」という言葉であらわします。</p> <p><input type="checkbox"/> わたしは生活の中で、遊園地の乗り物で、以上、未満という言葉を使っていることを聞いたことがあります。</p>
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"><li>・プログラムを使って学習をすることで、数の範囲について児童が検証することができた。</li><li>・スクラッチを操作に慣れるために、1時間体験する時間が必要となった。</li></ul>

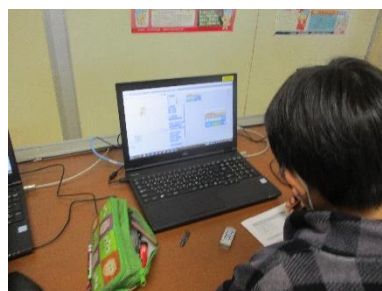


図 プログラムを動かして調べている