

# 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	算数科「整数の性質」
学年	小学校5 学年
目標	順次処理、繰り返し、条件分岐の条件を満たすプログラムづくりを通して、除法に着目し倍数や公倍数などの求め方を考えることができるようにする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	プログル算数
環境	児童13人で13台のPCを使用
都道府県	福岡県
実施校	京都郡苅田町立白川小学校
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)	<p>1 前時の学習を振り返り、本時のめあてをもつ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                 (めあて) ロボットに公倍数を言わせるには、どのような考えを使ってプログラムすればよいか説明しよう。             </div> <p>2 ブロックのつなげ方、外し方、消し方、実行やりセットなどのプログル算数の基本操作を知る。</p> <p>3 プログル算数ステージ5～10に取り組む。</p> <p>(1) ステージ6では、4種類のブロックの順序や数値の入れ換えを繰り返し、正しい答えを導き出す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3の倍数かどうかを判断するには、3でわったときの余りが0になればよい。</li> </ul> <p>(2) ステージ6で確かめた倍数の性質を用いてステージ7～10に取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3と5の公倍数かどうかを判断するには、3でわったときの余りが0であり、かつ5でわったときの余りが0になればよい。</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                 (まとめ) ○と△の公倍数は、「○でわりきれぬ」かつ「△でわりきれぬ」という考えを使えば説明できる。             </div> <p>4 練習問題を解き、ふり返しをする。</p>
成果と課題	<p>○試行錯誤しながらプログラムを作成する活動を通して、公倍数及び最小公倍数の意味のより確実な理解を図ることができた。</p> <p>●練習問題の内容および量を検討する必要がある。</p>