

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	算数「整数」
学年	小学校第5学年
目標	乗法だけでなく、除法にも着目してプログラミングソフトを操作する活動を通して、倍数や公倍数を求めながら整数に対する見方・考え方を広げることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ジャストスマイル「スマイルブロック」
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	鳥取県
実施校	鳥取市立大正小学校
学習活動の概要・児童の様子	<p>1 本時の課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・倍数の見方を広げ、倍数を求めるプログラムをつくる。 <p>2 学習活動</p> <p>プログラミングソフトで指定された倍数を画面に表示させる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ステージ1」において、基本操作を確認する。 ・「ステージ2」の「2の倍数を1つずつ塗りつぶす」課題で、もっと速く簡単にできる方法がないか吟味させ、公倍数は、最小公倍数の倍数になっていることを確認する。 ・「ステージ3」からは自分のペースで進めていき、適宜、友達と相談する時間を取り入れる。 <p>3 まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ある整数の倍数をプログラミングで表示させる時には、その整数をわり切れるかどうか判断するプログラムを用いればよいことに気付く。 <p>4 振り返り</p>
成果と課題	<p><成果></p> <ul style="list-style-type: none"> ・単元の導入時にプログラミングソフトを活用することを児童に伝えていたため、スムーズに課題に取り組むことができた。 ・児童の理解度に合わせて、スモールステップで学習していくことができた。ステージが進むにつれ、児童同士で教え合う姿も見られた。 <p><課題></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「本時の課題」と「振り返り」が繋がっていない部分があった。算数としての教科のねらいを達成することを前提に、振り返りの言葉をイメージして授業の「めあて」を立てることが大切であると感じた。

