

# レッツ エンジョイ プログラミング Let's Enjoy Programing

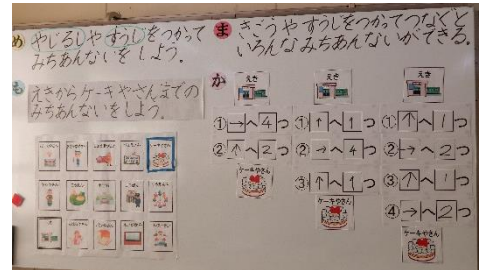
R3. 2. 18 (木)  
みやき町立北茂安小学校  
No.3 調査資料部

今号では、1年生と6年生の取り組みについて紹介します。

## 【1年】

1年生は、算数科の学習「もののいち」の単元で、駅からケーキ屋さんまでの道案内をする学習を行いました。「↑へ2つ」など、矢印や数字を使って道案内をします。子どもたちは、消しゴムを図の上で動かしながら、どちらにいくつ進んでいくとケーキ屋さんにたどり着くかをじっくり考えていました。

考えを出し合ったときには、友達が考えた道案内の通りに、全員で消しゴムを動かしながら進んでいきました。いろいろな進み方で、ケーキ屋さんにたどり着くことができ、子どもたちも楽しそうに活動していました。



今回の授業のように、目的地までの進み方を小さな動きに分解したり動きを組み合わせたりすることは、プログラミング的思考の素地となると期待されます。

また、フローチャートの基本的な見方にも触れることができました。今後も少しずつプログラミング的思考の素地となるような活動を取り入れていきたいと考えています。



## 【6年】

6年生では、「プログラミング的思考」を生かして、立体の体積を順序よく、正確に求める学習をしました。立体の体積の学習は1学期に終わっていましたが、考え方や計算が複雑になり、途中でどの部分の計算をしているのかがわからなくなるなどして、苦手意識をもちやすい単元でした。

フローチャート図は、必要な手順を1つずつ分解し、その手順を試行錯誤し組み合わせながら作成するので、思考を視覚化して整理する手段として、とても便利なアイテムの1つです。タブレットを使用したことで、書く時よりも手順の組み換えが簡単にできました。

解く時に思考を整理できるだけでなく、見落としなく計算できているかを確認する手段としても活用しながら、取り組みました。

複雑そうに見える形も3つの基本形の応用で求積できること、見方を変えれば（6年生で学習した「底面積×高さ」の公式を使えば）、5年生で学習した方法よりも計算の回数が減り、より正確に体積が求められることを友達と意見交流しながら学習しました。

