

## 「B図形 (1) 図形についての理解の基礎 ア(ウ)」

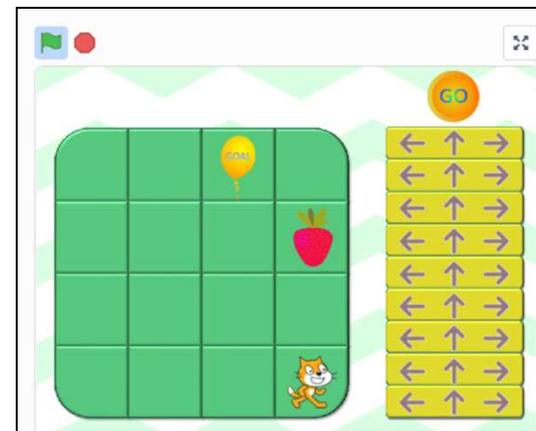
前後, 左右, 上下などの方向や位置の学習で身に付けた知識及び技能を, スクラッチのキャラクターを矢印で移動させる活動を通して活用・発揮させるためのアイデア

### ねらい

キャラクターを矢印で移動させる活動を通して, 前後, 左右, 上下などの方向や位置について説明することができる。

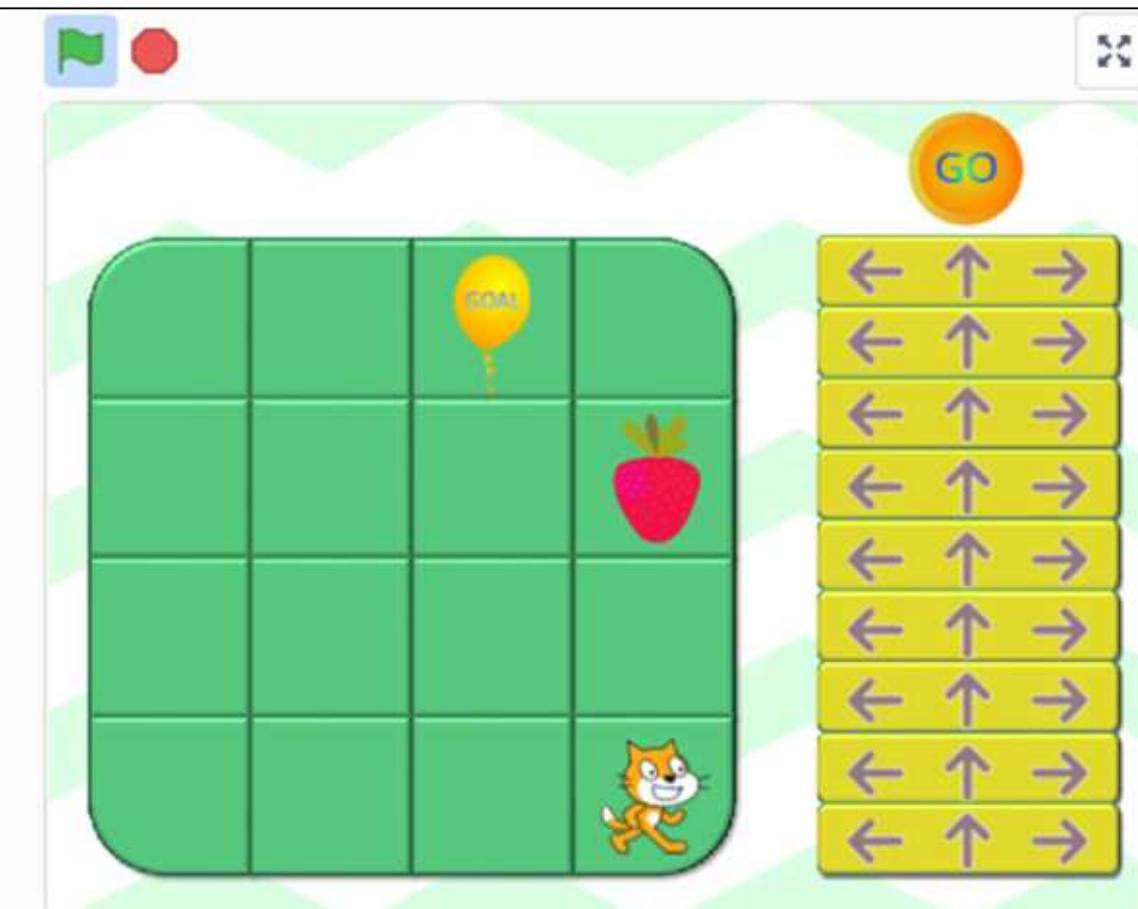
### 学習課題(めあて)

ねこが いちごをとって ごーるするとき どのように ねこがうごいたか おはなし しましょう。



算数・数学のページ - 秋田県総合教育センター 教科・研究班  
<https://www.akita-c.ed.jp/~ckyk/kyoukakenkyu//sugaku/Math4.html>

## 問題のアイデア



<解答例>  
省略

## <授業の展開例>

①使い方の説明を聞きながら、みんなで取り組む。

②操作に慣れるため、各自で取り組む。

③学習課題を設定する。

留意すること

※ねこの動きは、個々の児童で違う。

※「いちご」と「ゴール」の設定は、その都度リセットされる。

④課題を解決する。

(1)自力解決

「前後，左右，上下などの方向や位置について言葉でねこの動きを説明する」

(2)ペアで説明する。

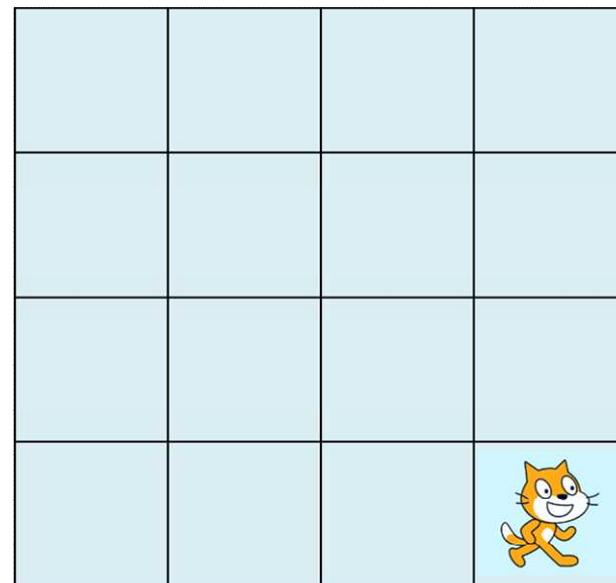
「画面を見せながら，自分が行ったねこの動きを説明する」

⑤条件を変えて(逆向き)考えたり,説明したりする。

※別のペアで取り組む

○○さんのおはなしをきいて いちごとごーるは どのますにあるのかな。

・4×4ますで,ねこが右下にいるプリントを渡し,いちごとゴールをかき入れる。

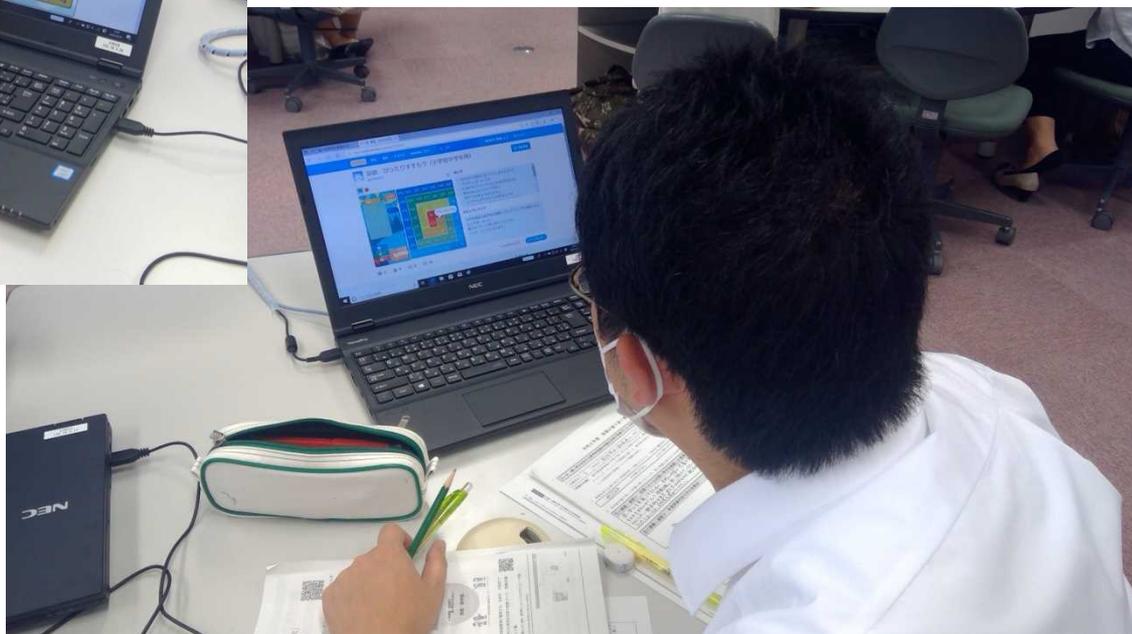
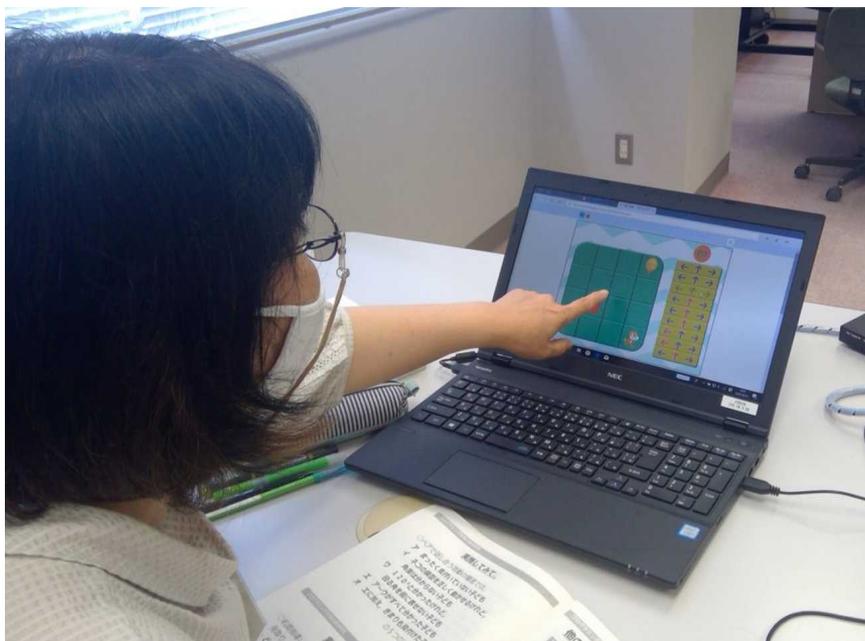


⑥例となるお話(説明)を紹介して,全体で考える。

・うまくいかなかった児童に,再挑戦する機会を与える。

⑦振り返りをする。

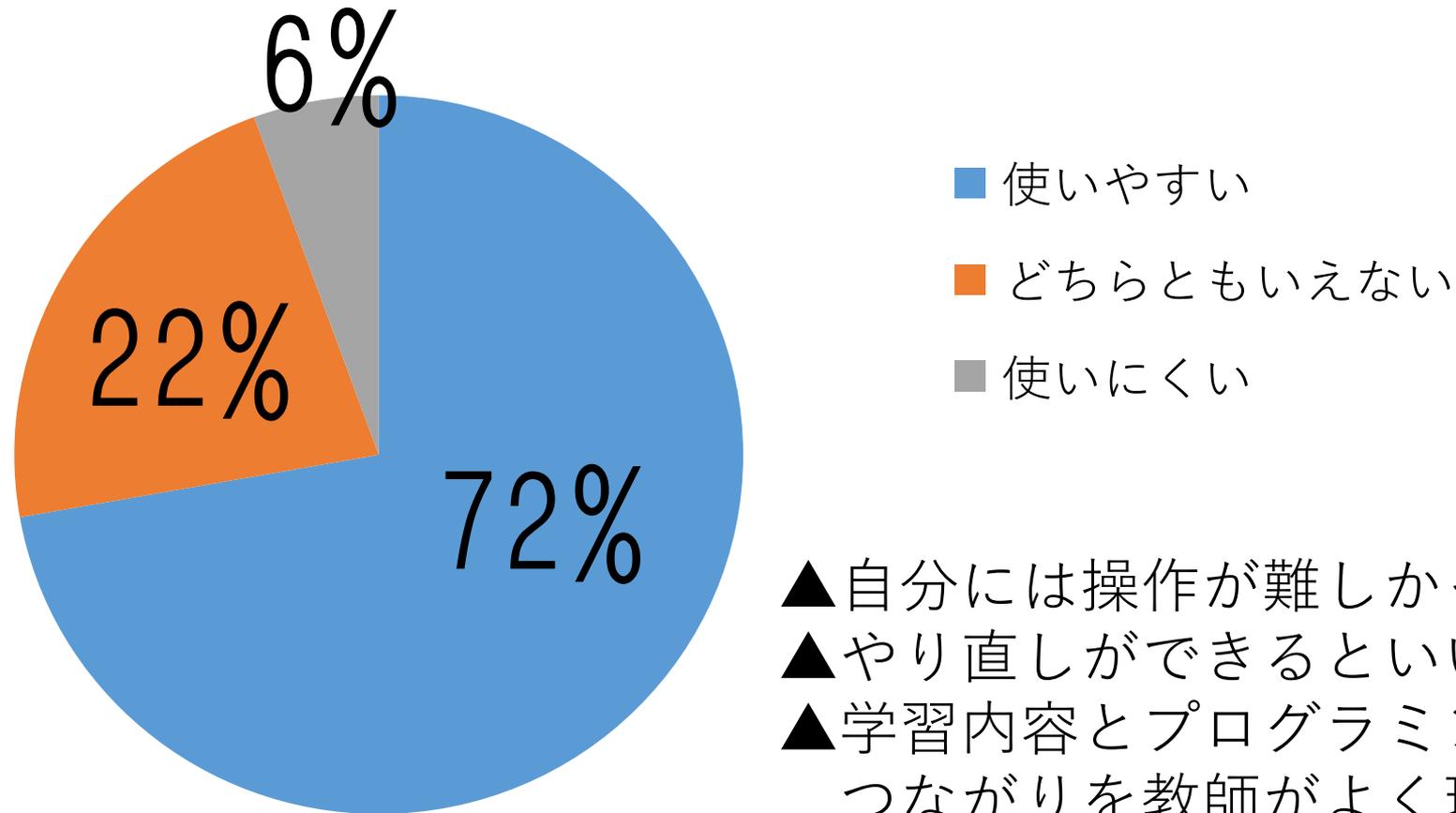
# 受講者による体験の様子



## < 受講者の感想 >

- ◎スクラッチの命令が単純で分かりやすい。
- ◎失敗してもキャラクターからアドバイスがもらえるので楽しい。
- ◎字を読むのが苦手な児童も取り組める。
- ◎グループで相談しながら取り組むなど、問題解決の学習にも活用できる。

# アイデアの使いやすさについてのアンケート



- ▲自分には操作が難しかった。
- ▲やり直しができるといい。
- ▲学習内容とプログラミングのつながりを教師がよく理解していないといけな

## 小学校プログラミング学習教材

小学校プログラミング学習の充実のため、プログラミングソフト"Scratch"を用いて作成した教材を紹介しています。学習指導要領に例示されている単元で実施するもの(A分類)だけでなく、学習指導要領に例示されていないが、学習指導要領に示される各教科等の内容を指導する中で実施するもの(B分類)の教材も紹介しています。



その他にも、プログラミング学習に関連するScratch教材を[こちらのページ](#)で紹介しています。

「算数・数学プログラミング学習 授業で使えそうなもの+α」もあります。  
こちらをクリックしてください。