

## 5章1節 使える【ワークシート 5-1-2】

小学校におけるプログラミング教育の実践例を調べ、どのような授業でどのように教育されているかまとめよう。

学年	教科	授業の目標
プログラミングの実習内容		
育成する資質・能力		
知識・技能	思考力・判断力・表現力等	まなびに向かう力・人間性等
出典		

調べた事例をグループメンバーに紹介しよう。また、グループメンバーの調べた実践事例の説明を聞き、[実践例の紹介に関するルーブリック]に従って評価しよう。

- ・グループメンバーの説明を評価しよう。

発表者の氏名				
実践例の概要を的確に伝えることができる				
プログラミングの実習内容が的確に説明できる				
育成する資質・能力が的確に説明できる				

・メンバーからの評価を集めておこう。





評価してくれたメンバーの氏名				
実践例の概要を的確に伝えることができる				
プログラミングの実習内容が的確に説明できる				
育成する資質・能力が的確に説明できる				

実践例の紹介に関するルーブリック

評価項目	A:十分満足	B:概ね満足	C:要努力
実践例の概要を的確に伝えることができる	実践例について、どんな授業で、どのようにプログラミング教育が行なわれているのかについての確、かつ、わかりやすく説明されており、授業の様子が容易に想像できる	実践例について、どんな授業でプログラミング教育が行なわれているのか概ねわかる	実践例について、どんな授業でプログラミング教育が行なわれているか不明確である
プログラミングの実習内容が的確に説明できる	プログラミングの実習内容が具体的、かつ、わかりやすく説明されている。	プログラミングの実習内容が概ねわかる	プログラミングの実習内容が不明確である
育成する資質・能力が的確に説明できる	育成する資質・能力の内容が具体的、かつ、わかりやすく説明されている。	育成する資質・能力の内容が概ねわかる	育成する資質・能力の内容が不明確である

Scratch を使って、2018 年から 2030 年の間で夏季オリンピックが開催される年を表示するプログラムを作成してみよう。チェック欄には実行できた（意味が分かった）らチェックする。

演習その 1	OKなら✓
変数西暦を作成しよう	
新しく作った変数のチェックの有無でどう変化するか確認する	

演習その 2		
数 i の値を 1 から一つずつ変化させながら 10 まで言うプログラムを参考に、変数「西暦」を使って、2018 年から 2030 年まで言うプログラムに変更しよう。		
ブロック例	意味	OKなら✓
	変数 i に 1 を代入する。	
	変数 i の値を 1 増やす。例えば、変数 i に 5 が入っていた場合、i の値は 6 に変わる。	
	変数 i の値が 10 を超えるという条件を満たすまで繰り返す。逆に言えば、変数 i の値が 10 を超えたら繰り返し終了ともいえる。（分かりやすい方で考えればよい）	
	文字列の連結。仮に変数 i の値が 5 とすれば、この例では、2 秒間、吹き出しに「5 回目」と表示される。	

演習その 3	
夏季オリンピックは西暦が 4 で割り切れる年に開催される。2018 年から 2030 年に対して、夏季オリンピックが開かれる年は「XXXX 年は夏季オリンピックが開かれます」と表示し、夏季オリンピックが開かれない年は「XXXX 年」のみを表示するプログラムを作成しよう。	
ヒント	OKなら✓
ヒント 1：条件分岐を利用する	
ヒント 2：割り切れるということは、余りは…？	