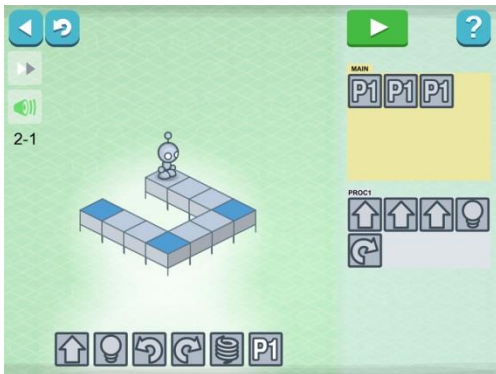



## 小学校プログラミング教育実施レポート

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	プログラミング的思考を体験しよう！
学年	小学5年
目標	オンラインのプログラミング教材「Light Bot」を活用し、トライ&エラーを繰り返しながら正しいプログラムを作り上げていくプログラミング的思考の基礎を育成する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	「Light Bot」(オンライン教材)
環境	児童2人で1台の端末を使用
都道府県	兵庫県
実施校	洲本市立洲本第一小学校
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ください。)	  <p>授業開始後、「Light Bot というゲームをします」と伝えると、子どもたちからは「やったー」という声が上がった。</p> <p>2人に1台の端末を配付し、スタートのページまで一緒に操作をしたが、その後は「お友だちと相談しながらやっごらん。」とだけ伝え、子どもたちに任せた。</p> <p>授業開始直後は、「これ、どうやるの?」「何をすればいいかわからん。」という声が上がったが、友達と相談しながらやっているうちに、やり方を理解し、どんどん進めることができた。2人に1台の端末で取り組ませたことで、友達と相談しながら考えることができたことが大きかったと思われる。</p> <p>ステージ2になると、“繰り返し”コマンドが出てくるため、混乱するグループも出てきた。そこで、そのグループに個別指導し、「P1 は、ここに入力したことをまとめてやってくれるんだよ。」と教えると、子どもたちはトライ&amp;エラーを繰り返しながら、最終的にはクリアすることができた。</p> <p>授業終了後の子どもたちからは、「またやりたい。」「家のスマホに入れてもらおう。」など前向きな声が聞かれた。</p>
成果と課題	「プログラミングって難しそう・・・」と言っていた子が、「これ、おもしろい!」と熱中して取り組んだ。この学びを、ビジュアル言語やロボットプログラミングに繋げたい。