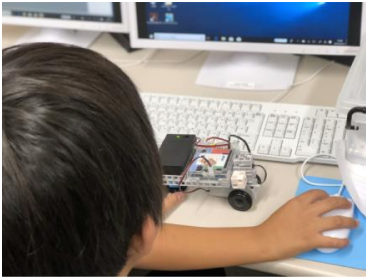



小学校プログラミング教育実施レポート

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	“楽”ってなんだろう？
学年	小学校第6学年
目標	身近な生活や社会の中でプログラミングが活用できることを知り、それらがよりよい社会の実現のために役立てられることを理解することができる。
教材タイプ	ロボット
使用教材	アーテックロボ
環境	児童3人で1台の端末及びロボットを使用
都道府県	和歌山県
実施校	串本町立潮岬小学校
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>①学校生活で、大変なことについて話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none">・給食を運ぶワゴンを通すときに、人がよく通ったりするところがあるので、自動化できたらいいと思う。 <p>②シミュレーションをするために、ロボットキットをプログラミングし、試行する。</p> <ul style="list-style-type: none">・真っ直ぐ曲がらないなあ。プログラムを工夫しよう。  <ul style="list-style-type: none">・障害物があったときに、回避できるような工夫をしよう。  <p>③気づいたことを交流しよう。</p> <ul style="list-style-type: none">・こんなプログラムをしたら、思った通りにコントロールできたよ。・もし給食ワゴンが自動で動くことができれば、便利だね。
成果と課題	<ul style="list-style-type: none">・一人一人が楽しみながら、またグループで協議を行いながら、適切に関わりプログラミングを行うことができた。・プログラムで90度曲がると指示を出しても、ロボットキットの物理的特性からイメージどおり曲がることは難しい。そこで、プログラムを工夫し、目的を達成することができた。