

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	レゴでゴー！（総合）
学年	小学校第5学年
目標	レゴカーを走らせる活動を通して、プログラムを協働的に分析しながら、よりイメージどおりの動きに近づける命令を考える。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	レゴマインドストーム EV3
環境	児童4人で1台の端末を利用
都道府県	埼玉県
実施校	戸田市立芦原小学校
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 学習の進め方と本時の課題を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none">・既習の動作を確かめる。（前進・後進・回転・方向転換） <p>レゴカーをイメージ通りに動かそう。</p> <p>2 マップ上にスタート・ゴール・障害物等を設定し、動作のイメージをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none">・試した結果をもとにグループで話し合い、どこを修正すれば意図した動きになるか、ホワイトボードを使って話し合わせる。 <p>3 友達と話し合いながらプログラムを行う。</p> <p>4 他のグループと、プログラムした動作の交流を行う。</p> <ul style="list-style-type: none">・各グループとプログラムの内容を交流し合うことで、プログラムの理解を深めさせる。 <p>5 学習の振り返りを行う。</p>
成果と課題	<p>○コンピュータを離れ、実際に動作するロボット教材を使用することで、児童は意欲的に学習活動に取り組むことができた。</p> <p>▲日頃扱っているScratchと異なるレゴアプリを使用したため、基本的なプログラミングについて時間を設けて指導する必要がある。</p>

