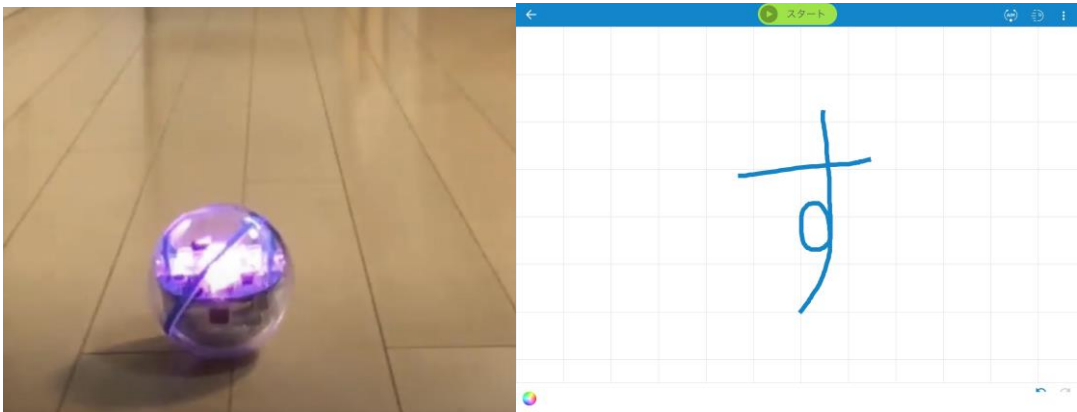


小学校プログラミング教育の実施レポート

学習活動名	ひつじゅん通りにひらがなをスフィロにプログラムし、「ひらがなクイズ」をする
学年	小学校第1学年（国語：書写）
目標	○点画相互の接し方や交わり方、長短や方向などに注意して筆順を考えて表現できる。 ○ひらがなの点画の書き方や文字の形に注意しながら、筆順に従って丁寧に表現できる。
教材タイプ	ロボット
使用教材	Sphero
環境	児童16名で16台のiPad端末Spheroを使用
都道府県	大分県
実施校	臼杵市立福良ヶ丘小学校
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>【学習活動の概要について】Spheroの光の軌跡を目で追い、書かれたひらがなを当てるクイズ大会を行った。出題者はSphero Eduを使いドロー(手書きプログラム)でひらがなを書き、解答者はそのひらがなを答える。出題者は正しい書き順や点画相互の接し方や交わり方、長短や方向に注意してひらがなをプログラムする。解答者側の子どもたちは、スフィロの光って動いた軌跡が文字の部分になるので、書き始めから集中して観察する必要がある。光らないで動く軌跡は点画のつながり部分となるので、どこから点画が始まるか、どんな順序で書いているか、しっかりとスフィロの動きを見ていないと、何のひらがなか分からなくなる。もちろん筆順自体を覚えていなければ問題を解くことは難しい。問題を出す側、問題を答える側双方が、筆順を意識した学習である。</p> <p>【活動の様子】</p> <p>筆順を間違えると、解答者は間違ったスフィロの動きから書かれたひらがなを推測することになったが、ともだちの書き順がまちがっているのではと予想したうえで書かれたひらがなを答え、答えた後に正しい書き順を伝える対話的な学びが見られた。今まで筆順は自分が字を書くためにだけに気をつけるものだったが、友だちに分かってもらうために、より一層正しい書き順を書こうという意欲をもつことができた。</p>
	 <p>Sphero(ロボット:光りながら移動する。)                      Sphero Edu   ドローモード</p>
成果と課題	何が書かれてるのか指書きして確認する姿が見られ、意欲的に活動できた。経験が少ない1年生だったが、操作は全員できていた。書写との関連が今後の課題である。