

小学校プログラミング教育の実施レポート

学習活動名	「マイクラで学ぼう！」
学年	特別支援学級 2,3,4,5,6 年（自立活動、国語、算数、総合的な学習の時間）
目標	○主体的で積極的な活動をする中で自立をめざす。6 区分 26 領域のうち、特に 2 心理の安定、3 人間関係の形成、6 コミュニケーションの区分 12 領域の発達をめざす。 ○教科の学習に活用し、感心・意欲を持って主体的に学習できる。
教材タイプ	マルチプレイサンドボックス ビジュアル言語（Minecraft Education Edition のみ）」
使用教材	Minecraft 及び Minecraft Education Edition
環境	児童 1~6 名で 1~6 台の iPad 端末を使用
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】ドット絵制作、マルチプレイでのおにごっこや雪合戦、漢字や計算、体積の学習にも活用。総合の活動として「マイクラフトカップ」にも参加した。</p>  <p>【活動の様子】ドット絵制作では、画像をドット絵に変換して作業した。マルチプレイでは、勝つためにズルをする児童がマナーやルールを守るようになった。「マイクラフトカップ」に向け、3,4 カ月先を見越して目標を持って活動できた。反復作業では、プログラミングも活用して制作できた。作業スピードが上がったことから空間認知を養えたように思う。</p> 
成果と課題	マルチプレイにより、自分中心だった言動が変容し、友だちへの気遣いや手助けが多くみられるようになった。結果、情緒も安定してきた。集中するとやめられなくなる点が課題であるが、継続的な指導により時間を守る習慣がついてきた。大会参加により、目的を持って取り組めた。