

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	新入生体験入学でペッパーに学校紹介をしてもらおう。
学年	小学校第5学年
目標	幼稚園やこども園・保育園の年長組さんが楽しめて、小学校のことが分かりやすく伝わる内容を考えて、プログラムする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ペッパー・ロボブロックス
環境	4人で1台の端末を使用
都道府県	奈良県
実施校	宇陀市立菟田野小学校
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>～授業の流れ～《前半：個人の力を高める 後半：グループで高め合う》</p> <ul style="list-style-type: none">○1・2時間目→ロボブロックスの説明をして自己紹介をするプログラムを考えながら自由に使い、ロボブロックスでできることを知る。○3時間目 →できたプログラムを友達と見合いながら、意見交流をし、より良いものに仕上げていく。○4・5時間目→仕上がったプログラムを全員で見合い、感想を交流する。○6・7時間目→4人程度のグループに分かれ、学校紹介(学校行事・先生紹介・学校のルール・小学校が大切にしている3つのこと)の担当を決め、プログラムを作っていく。○8・9時間目→プログラムを仕上げ、全員で見合いながらアドバイスを受けて、改善する。○10時間目→仕上げる。○新入生体験入学で披露する。 <p>※ペッパーが表情豊かに紹介するために</p> <ul style="list-style-type: none">①紹介に合った ②分かりやすい画像や写真の活用 ③目や耳の色の変化④盛り上がる音楽や効果音の活用 ⑤話す速さや声の大きさの調整⑥児童とのかけ合いを入れる【体の一部に触れると話し始める等】 <p>～児童の様子～</p> <p>分からないことは友達同士で教え合い、「失敗したらどうしよう」ではなく、「やってみたらこんなこともできる。あんなこともできる。」「こういう紹介をするにはどうしたらできるだろう」といった前向きな姿勢で全員が取り組めた。体験入学当日は、新入生が盛り上がっている様子を見て、達成感を感じることができていた。</p>
成果と課題	成果・・・課題を解決するためにトライ&エラーを繰り返しながら意欲的に取り組めた。 課題・・・プログラムの問題ではなく、ペッパー自体の反応や動きが悪いときがあった。