

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	社会科「天皇を中心とした政治」
学年	小学校第6学年
目標	○ 歴史で学習したことをまとめ、知識を定着させるためにドリルを作ろう。
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
使用教材	Scratch
環境	児童33名で33台の端末を使用
都道府県	宮崎県
実施校	都城市立南小学校
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。)	<ol style="list-style-type: none">学習で出てきた人物や人物が行ったこと、歴史的な建物、道具などについて調べる。<ul style="list-style-type: none">教科書、インターネット等調べたことをまとめる。<ul style="list-style-type: none">Google スライド学習したことを定着させるドリルを作ろう。<ul style="list-style-type: none">クイズの作成Scratch の利用 (Scratch 利用の理由 答える児童が選択したり、記入したりできる。また、基本プログラムを作成すれば問題と答えのみを変更することで違う問題が作成できる)プログラムの作成 本学級の児童は、本年度はじめてプログラミングを経験したので複雑なプログラムを作成するのではなく、基本的な「順次」「分岐」「反復」を練習できる内容にした。 <p>【児童の様子】</p> <ul style="list-style-type: none">慣れている児童は、ある程度、見本プログラムを見ながら自分でブロックを移動し、作成することができた。慣れていない児童は、基本プログラムを示し、それを改良しながら作成することができた。友達の作成したプログラムを実行して問題に答えることができた。
成果と課題	<ul style="list-style-type: none">基本的な Scratch の使い方が出来るようになった。どの命令をどのように並べればよいかを思考するためには更なる慣れが必要である。