

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	かわってきた人々の暮らし「古い道具と昔の暮らし」
学年	小学校3年生
目標	<ul style="list-style-type: none">・古くから残る暮らしに関わる道具やそれらを使っていたころの暮らしの様子に関心をもち、地域の人々の暮らしの変化について意欲的に調べようとする。【社会的事象への関心・意欲・態度】・道具の変化と暮らしの変化を関連付けたり、古い道具を使っていたころの暮らしと今の暮らしとを比較したりして、人々の暮らしの知恵を考え、適切に表現することができる。【社会的な思考・判断・表現】・古い道具の使い方を体験したり、資料館等で昔の暮らしの様子を見学したりして、人々の暮らしの変化について必要な情報を集め、読み取ることができる。【観察・資料活用の技能】・地域の人々の暮らしの変化や向上が、人々の願いや知恵によるものであることを理解する。【社会的事象についての知識・理解】
教材タイプ	—————
使用教材	MESH
環境	4人で1台の端末を使用
都道府県	富山県
実施校	富山市立芝園小学校
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>授業では、プログラミング教材・MESHを活用して、「あったらいいな」と思う、冷蔵庫や洗濯機の機能について考えた。子どもたちは「冷蔵庫の扉を開けっ放しにすると音でお知らせする機能」「『洗濯して』という、洗濯が自動で始まり、終わったことを音で知らせてくれる機能」など、友達が作った創意工夫したプログラミングを互いに見合い、そのよさや面白さに触れた。</p> <p>子どもたちは「家の人がいろいろな家事をするのは手間がかかる。もっと楽になりたいという願いがあると想う」「目や耳が不自由な人には、いろいろな機能があると生活がしやすくなる」など、道具に込められた人々の思いに心を寄せながら考えていた。</p>
成果と課題	<p>○MESHを使う前に、ホワイトボード上でプログラミングを考えることで、自分たちが実現したい機能を可視化してグループで共有し、思考を深めることができた。また、「どんな機能があるとより便利だろう」と試行錯誤しながら考え、意欲的に学習に取り組むことができた。</p> <p>○普段使っている道具の機能について目を向けた経験のない子供たちにとってMESHを用いてプログラミングすることは、開発者の視点に立つと共に、今の道具の機能の便利さや複雑さを実感することにつながった。</p> <p>●MESHは4人で1台を活用した。一人一人が十分に操作技術を習得するには、より多くの台数や時間が必要である。</p>