

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	「へんとつくり」のクイズをつくろう
学年	小学校第3学年
目標	漢字を「へん」と「つくり」に分けて、それぞれを動かし、組み合わせてできる漢字を考えるクイズをつくろう。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ビスケット
環境	児童34人で34台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	北島南小学校
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。)	<p>本時までにビスケットの使い方を指導する時間を取り、自分でつくった部品を動かす体験をしておいた。</p> <p>本時では、「へん」と「つくり」に分かれる漢字を任意に選び、それぞれの「へん」と「つくり」をさまざまに動かす活動をさせ、子どもたち同士で互いに見て、クイズを出し合った。</p> <p>自分で任意の動きをさせることができることをとても楽しく思い、速い動きや回転する動きに特化したクイズをつくる児童もいた。もう少しビスケットの体験の時に、しっかりと楽しんで遊ぶ時間をとっておれば、より「へん」と「つくり」の組み合わせに重点をおいてクイズをつくれたのではないかと思った。使わない「へん」を混ぜてクイズをつくる児童もおり、「へん」と「つくり」を組み合わせるクイズの面白さを感じて活動している児童もいた。</p> <p>新型コロナウイルス感染予防のための休校措置で遅れた授業進度を取り返すために、なかなか時間を捻出することが難しい中、国語の中でプログラミング体験をさせたので、もう少しじっくりと取り組める環境にあれば、子どもたちにより楽しく体験させられたのではないかと思った。</p> <p>また、今年度からプログラミング体験が全学年で必修になったことなどにより、情報ルームのパソコン使用率や、教室で使用するタブレットの使用率も上がり、なかなか自由に使える環境になかったこともある。早く一人一台の環境になることを望む。</p>
成果と課題	事前にビスケットの操作に習熟する時間をとれば、より効果的なプログラミング体験ができるのではないか。