

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	外国語活動 unit 7 「This is for you」
学年	小学校第3学年
目標	プログラミングソフトを使って、ALTにプレゼントする絵が動くカードを作るプログラミングを組むことができる。
教材タイプ	プログラミング言語
使用教材	VISCUIT
環境	児童11人で11台のiPadを使用
都道府県	徳島県
実施校	小松島市芝田小学校
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><事前指導> 総合的な学習の時間に VISCUIT の使い方を練習。</p> <p><外国語活動></p> <ol style="list-style-type: none">① サンプル作品を見て、どのようなプログラミングになっているかを考える。 ※ 画面上の「Thank you」の文字が動いたり回転したりする。② 本時のめあて「ALTの先生に日ごろのかんしゃをこめてメッセージを送ろう」③ ワークシートに画面のイメージ図をかく。④ ワークシートをiPadに見立てて、ALTにメッセージを見せる練習をする。⑤ プログラミングする動きをワークシートにフローチャート形式で書く。⑥ VISCUITを起動し、キャラクターを作成する。⑦ プログラミングをする。⑧ 机の上にiPadを置き、お互いの作品を見て回り、感想を話し合う。⑨ 友だちの感想や意見を参考にして、自分の作品を修正する。⑩ ALTにメッセージを送る。⑪ 本単元で学習した言葉などを復習する。 <p>・ 子どもたちはすぐにプログラミングになれ、自分の思い通りに絵を動かしていた。 ・ キャラクターを考えたり動きを考えたりする場面で、なかなかアイデアがまとまらない者もいたので、アドバイスを与えた。 ・ プログラミングに時間がかかるため、⑤～⑨は総合的な学習の時間も利用した。 ・ 友だちの作品を見て、互いにプログラミングのコツを教え合う場面も見られた。</p>
成果と課題	子どもたちの意欲も高まり、素組みプログラミングに取りかかることができた。 プログラミングする時間がかかるため、外国語活動の時間だけでは実施が難しい。