

# 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	プログラミングについて知ろう
学年	小学校第4学年
目標	生活の中にはプログラムされたものがたくさんあり,私たちの生活を便利にしていることに気づく。 簡単なプログラミングを行い,今後のプログラミング教育に関心をもつ。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童 21 人で 21 台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	板野南小学校
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>2学期に入り,情報活用能力年間指導計画に沿って情報教育を行っている。その中で,プログラミング教育の導入として行った学習である。</p> <p>第4学年の子どもたちに事前にアンケートをとったところ,2人が家庭でプログラミング学習を行ったことがあり,残りの19人がまだ行ったことがないということがわかった。このような状況から,まずはプログラミングについて概要を知ることから始めようと考えた。まず,yahoo きっずにある「プログラミングってなに?」という動画を見た。(写真1) 動画内容は,身の周りで使っているものには,人がプログラムをして動いていることをアニメで紹介するというものになっている。それを見た子どもたちは「自動販売機にも使われていると知らなかった」という発言があった。この動画を見ることで生活の中にプログラムされたものがあることに気がつくことができた。自分が意図したプログラムを組むとその通りに動くおもしろさに気づかせるために viscuit を使った。絵が動くとき「動いた。すごい」と,初めて取り組んだ子どもにとっては,自分の意図したとおりに動いたことに驚きとおもしろさを感じたようであった。(写真2)</p> <p>また,作品を見せ合う中で「これはどうしたらこんな風に動くの。」と,子ども同士で知識を共有している場面もあった。学習後の感想では,「自分で(絵を)動かすことができて楽しかった。」「プログラムを入力して動くことをはじめて知った。」という感想があった。</p>
成果と課題	プログラムされたものが自分の生活にはたくさんあり,そのプログラムを自分でも作ることができたおもしろさに気づかせることができた。



写真1 動画を見る様子

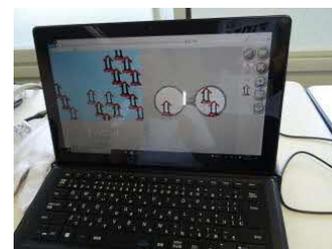


写真2 viscuit に取り組む様子