

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	「〇〇が△△にぶつかると□□になる」を使って学習に使えるプログラミングを考えてみよう！
学年	小学校第4学年
目標	今までに習っている学習内容を、プログラミングを通して表現しようとする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	児童28名で28台のタブレットPCを使用
都道府県	徳島県
実施校	石井町石井小学校
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>本単元では、viscuitをプログラミング学習のツールとして用いた。</p> <p>前時では、「AがBにぶつかるとCになる」というプログラムの組み方を学習した。そこで、本時では、「AがBにぶつかるとCになる」を用いて、今までに習ってきた学習内容をプログラミングで表現する活動を行うために、めあてを“「〇〇が△△にぶつかると□□になる」を使って学習に使えるプログラミングを考えてみよう！”に設定をした。</p> <p>児童は活発に、意欲的に取り組んでいた。基本的な操作は前時に伝えていたが、応用的な操作(背景の設定など)は児童の発言を共有することで、学級全体が操作できるようになった。</p> <p>多くの児童が国語と算数のプログラミングを行っていた。直近で学習している割り算の筆算や偏とつくりが合わさると新しい漢字になるといったものが多かった。中には、「AがBにぶつかるとCになる」というプログラミングを用いていない児童もいたが、学習内容を表現するために、どうプログラミングすればよいか、を思考していた。</p> <p>授業の後半では、社会や理科といった他科目にも広がりを見せた。幼虫から成虫に変わる理科の単元や台風による災害を表す社会の単元等も児童が表現していた。</p> <p>授業の中で「これってどうやるん？」という疑問が多く聞こえてきた。その疑問を解決するのが児童同士の会話であった。</p> <p>画面共有で児童の成果物を紹介したり、その成果物のために考えたことを発言させたりした。ひとりひとりが自分のペースで自分の課題にあった活動が取り組んでいた。</p>
成果と課題	児童同士の活発な関わりもあり、「どうプログラミングすればいいか」を周りの友だちと協力しながら取り組んでいた。また、それぞれの意見を尊重したり、児童ひとりひとりの課題に合わせて学習を進めたりすることができた。しかし、成果物を出すことにこだわる児童がいた。「できた・できなかった」が評価の対象ではなく、成果物までのプロセスの思考を促せる活動の工夫が必要だと思った。