





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	いきものランド
学年	藍畑小学校 第2学年
目標	プログラミング言語の「ビスケット」を使って、生き物の生態や形態、動きの特徴などを自分なりの表現方法で作り出すことができる。
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18人で18台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	藍畑小学校
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。)	<ol style="list-style-type: none">1 本時の学習目標を知る。2 お絵かき画面を開き、自分の好きな水中に住む生き物の絵を描く。3 「メガネ」の使い方を知り、自分が描いた生き物を動かす。4 「メガネ」を複数組み合わせることで生き物を動かす方法を知り、その生き物に応じた動き方を表現する。5 できたところまでの作品を見せ合って、友達の作品の良いところを知る。6 自分の作品を改良して作品を完成させる。7 本時の学習を終えて、うまくできたことや次は改善したいことをふりかえる。    
成果と課題	<p>ビジュアル言語を用いたプログラミング学習の2時間目であるが、ほとんどの児童がソフトの使い方を覚え、全員が自分の作品を作ることができた。</p> <p>友達同士で作品を見せ合うことで、優れた児童の技術が他の児童に広まっていった。</p> <p>T1, T2の役割分担を考えて効果的な指導ができるように考えること、他の教科の学習へPCの活用を広げていくことが今後の課題である。</p>