

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	プログラミングで動かそう
学年	第2学年
目標	ビジュアルプログラミング言語を用いて、自分で描いた画像を動かす。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ビスケット
環境	1人につき1台のタブレット型PC
都道府県	徳島県
実施校	高川原小学校
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>タブレットPCが1学級の人数分導入されてからまだ間もなく、子どもたちには基本的な操作を教える必要がある。非常にゆっくりとではあるがPCの扱いに慣れてきたところである。マウスやタップで操作することができるようになってきたので、ビスケットを使ってプログラミング言語による操作に挑戦することにした。</p> <p>本年度は、ディスタンスを保つての活動になるので、スカイメニューを使つての発表や意見交換は大変有効である。論理的思考力を育むには、友達や教師との意見の交流は欠かせない。スカイメニューの発表ツールは、対面での交流ができない状況において非常に心強いツールであった。</p> <p>実際の活動では、教師の示したお手本（本時はシャクトリ虫）を子どもたちが見て、どのような仕組みで動いているのか思考を巡らせる。試行錯誤や意見を交える中でしだいにお手本のシャクトリ虫の動きに近づいていく。自分が組んだプログラムを言語により解説できることが大事なので、プログラムの画面を全体に表示しながら理由を添えて解説をする活動に取り組んでいる。</p>
成果と課題	<p>成果</p> <p>本活動を通して子どもたちは、PCの基本的な操作ができるようになったり、ビジュアルプログラミングソフトを用いての論理的思考力の育成が図られたりした。また、ビスケットの題材は多く存在し、子どもたちの好奇心やプログラムを解き明かそうとする意欲を喚起する。複数のプログラムを同時に走らせて、アートにしてみたりゲームを作ったりして、プログラムの面白さを十分に体験できたと思う。他学年においても、他教科で学習した内容をビスケットで表現したり、シュミレーションしたりできた。</p> <p>課題</p> <p>PCの操作には慣れが必要で、学級全員がPCを起動するにも苦勞する。石井町には、ICT支援員が配置されているが、本校には一週間あたり半日の勤務であり、プログラミング学習の際の担任との打ち合わせの時間の確保が難しい。まだまだ担任1人では、準備のための時間や技術的・知識的に不足しがちな面が多々あり、これからも研修や人的資源を活用する必要があると感じられる。</p>