

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 | 「プログラミングしよう」 |
| 学年 | 小学校第4学年 |
| 目標 | viscuit を使って、オブジェクトの移動ができるようになる。 |
| 教材タイプ | ビジュアル言語 |
| 使用教材 | viscuit |
| 環境 | 児童 30 人で 30 台のパソコンを使用。 |
| 都道府県 | 徳島県 |
| 実施校 | 藍住西小学校 |
| 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>①キーボード入力の練習をする。 →ジャストスマイルの「キーボード練習」を行う。</p> <p>②viscuit で「青虫の移動」のプログラミングする。 →メガネの数は2つと限定して考えさせる。 教師用のパソコンで手本を作成しておき、「このように青虫が動くようにプログラミングしてごらん」と声かけをする。</p> <p>(児童の様子)</p> <ul style="list-style-type: none">・青虫の絵を描き、組み合わせを考えながらプログラミングしていた。・動き方がゆっくりであるなど、自分の意図していない動きをしたときにはオブジェクトの距離を取るなど、試行錯誤している様子が見られた。 <p>③viscuit を使って動く絵を描く。 →「青虫」のプログラムの後は、自分の考えた絵を動かす活動を行った。</p> <p>(児童の様子)</p> <ul style="list-style-type: none">・絵を変身させながら移動するなど、青虫の移動で学習した内容を活用していた。・絵が増殖するなど、独自の工夫をしている児童もいた。 |
| 成果と課題 | 成果：オブジェクトを動かすだけでなく、次の活動に転用できた。 課題：パソコンの基本的な技術に関する個人差が大きい。 |