

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	地図記号クイズを作ろう
学年	小学校第3学年
目標	社会科で学習した地図記号を使って、地図記号クイズを作ろう。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童29人で29台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	富岡小学校
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>第3学年の児童は社会科の学習で、地図記号を学習しました。その地図記号を使って「地図記号クイズを作ろう」というプログラミング教育を行いました。</p> <p>Viscuitの「えんぴつ」を使って、自分でそれぞれの地図記号の絵と、答えを書いたものを組み合わせて作っていきました。次に、メガネを出して、「地図記号をタッチすると、答えになる」のようにプログラムを作ります。メガネの左の部屋には、「ゆびマーク」をそれぞれ、地図記号の上に重ねておいていきます。使っているのは、「さわると、変わる」という簡単な命令だけです。</p> <p>子どもたちは初めてのプログラミングで少し戸惑っていましたが、簡単な作業で簡単に地図記号クイズが作れて、とても意欲的にまた楽しそうに取り組んでいました。</p>
成果と課題	プログラミング教育の導入として行い、「プログラミング」というものを子どもたちに体験させることができた。これからはもう少し難しい課題を行っていきたい。