

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	水族館をつくろう
学年	小学校第4学年
目標	自分の意図に合った動きをプログラムできるようにする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	児童23名で23台のノートパソコンを使用。
都道府県	徳島県
実施校	阿南市立津乃峰小学校
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>学習活動の概要</p> <p>自分の描いた海の生き物がどのように動けば楽しいかを考えさせ、プログラムさせた。工夫する中でプログラミングの仕方を伝え合えるようにした。</p> <p>児童の様子</p> <ul style="list-style-type: none">・全ての児童が意欲的に取り組んだ。・自分の意図した動きをさせるためにどのようにプログラミングすればよいかしっかり考えていた。・途中で友達の作成している水族館を見る時間をとったことで自然な児童同士の対話が生まれていた。・「大きな魚が小さな魚を食べる」「タコが上下に動く」といった動きをさせるためにはどうすればいいか考えたり、話し合ったりする中でプログラミング独特の考え方に慣れ親しんでいた。・自分のプログラムを友達に紹介する活動を行った。たくさんのメガネを使っている児童を取り上げ、複雑な動きも一つひとつ見ていくとシンプルな動きの組み合わせでできていることに気づいていた。
成果と課題	<p>成果</p> <ul style="list-style-type: none">・児童は高い意欲と関心を示し、意欲的に取り組んだ。・viscuitの基本的な操作ができるようになった。・プログラミング独特の考え方をに慣れてきた。 <p>課題</p> <ul style="list-style-type: none">・教科の中にプログラミングを取り入れていくことが難しい。・児童のPC操作には個人差がある。指導の手立てを考えていく必要がある。・小学校6年間を見通した、発達段階に応じた指導の在り方を考えていく必要がある。