

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	プログラミングって、何？
学年	小学校第4・5・6学年
目標	1 プログラミングは、身近にあることを知る。 2 プログラミングの体験を通して、仕組みや命令の出し方などを実感する。
教材タイプ	ハードプログラミング（ロボット） スクラッチ
使用教材	動かしてみよう
環境	児童1人で1台のタブレット端末を使用
都道府県	愛知県
実施校	日進市立梨の木小学校
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。)	1 プログラミングについて知る。(導入) (1) 身近にあるものと「プログラミング」について調べる。(IOT) (2) カレーライスの作り方を「プログラミング」する。(手順・段階) (3) 「プログラミング」は、いつも自動で同じ動作を知ることを知る。(自動化) 2 ロボット体験をする。(アンプラグド) (1) 3人1組で、ロボット役と指令役、補佐役に分かれて、宝を取る。 ※ロボット役：命令されたことしか反応しない ※指示役：ロボットを決められた言葉で、指示をする ※補佐役：ロボットが思い込みで動かないように監視する。 指示役の言葉の補佐をする。 (2) 全体で振り返りをする。 ○人は言葉にしないでも伝わるけどロボットは伝わらない ○指示を出すタイミングとその言葉がうまく出せない ○人は無意識の内に、動作していることがわかった 3 ソフト「動かしてみよう」を使って、ロボットを動かす (1) 個人で、タブレットの中で、ロボットを動かす ※スクラッチと同じ記号を使用する (2) 6人1組で、テーマを決めて1台のロボットを協働で動かす ※宝の場所までロボットを動かすプログラムを考える ※コースを決めて、そこを走るプログラムを考える (3) 全体で振り返りをする 4 まとめ ○身の回りのものにはプログラミングが組み込まれている等
成果と課題	○AI・IOTの仕組みを知り、逆に人間同士のコミュニケーションの重要性が理解できた。 ●教科の中でのプログラミング学習を、マネージメントする必要がある。



ロボット体験中