

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	プログラミングをしよう
学年	小学校第4学年
目標	プログラミングを使った作品作りを通して、コンピューターを適切に活用する力を身に付ける。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ビスケット
環境	児童29人で29台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	あきる野市立前田小学校
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 ○児童の活動、様子</p> <p>① プログラミングって何？ ☆児童の実態把握と学習の見通しをもたせる。 ○プログラミングをやったことがある？何を使って？どんなときに使う？ どんなことができる？等の質問で、自分の体験を振り返っていた。</p> <p>② 動かしたいものを考えてみよう。 ☆動かしてみたいキャラクターやイラストを具体的にイメージさせる。 ○ワークシートに動かしてみたいキャラクターやイラストを描き、言葉や記号を使って注釈をつける。できるかどうかを楽しみにしながら、イメージを膨らませていた。</p> <p>③ 動かし方を知ろう。 ☆ビスケットの基本的な仕組みとプログラミングの仕方を知る。 ○遊び方動画を視聴したり、簡単な作品を作ったりする。友達の作品を見て、どんなプログラムを組んだか見せてもらい、自分の作品に取り入れようとしていた。</p> <p>④ どんな作品にするか、計画を立てよう。 ☆基本的な操作を組み合わせて、試行錯誤をしながら作品を改良させる。 ○ワークシートで作品のイメージを描き、どんなプログラムが必要かを考える。複数のプログラムのパーツの中でどれが必要になるか、順番を考えていた。</p> <p>⑤ 作品を作ろう。 ☆自分が考えたプログラムがうまくいくか、実際に操作させる。 ○プログラムを組んで、作品を作る。うまくいかなかったところはプログラムを組み直し、試行錯誤を繰り返していた。</p> <p>⑥ 振り返ろう。 ☆ワークシートで振り返りを行う。 ○うまくいったことや次回は改善したいことなど、感想をまとめる。</p>
成果と課題	<p>成果：試行錯誤を通して、筋道だった考え方の重要性に気付かせることができた。</p> <p>課題：作品の完成形がイメージしにくい児童の意欲を高めることが難しかった。</p>