

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	プログラミングソフトを使って宝物集めをしよう。
学年	小学校第3学年
目標	・自分が思い描いたことを実現するために、自ら進んで調べたり、他者と協働しようとしたりする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	プログラミングゼミ
環境	児童1人で1台のPCを使用
都道府県	東京都
実施校	あきる野市立屋城小学校
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>プログラミングゼミを使用し、キャラクターを指示された通りに動かすことを、レベルごとに進めていく活動を行った。</p> <p>はじめは全体で一緒に活動を行い基本的な操作を学習しました。すぐに操作を理解し、課題に取り組んでいた。</p> <p>子供たちは指示をされた内容を、画面左に示された指示プログラムを選択しいろいろな組み合わせを作り、試行錯誤している姿が見られた。</p> <p>このプログラムは、星を3つ取れるのが示された最高難易度の指示をクリアしたことになる。</p> <p>基本的には多くの児童がクリアはできるが、星を3つ取ることが難しくなっていった。そのような児童が増えてくると、今まで個人で取り組んでいた作業が、子供たち自身から自然と他者との関りやアドバイスする様子が見られるようになってきた。</p> <p>活動が進むにあたり、やはり一人で取り組むよりいろいろな考え方が生まれる様子が見られた。</p>
成果と課題	この取り組みの成果は、課題解決に向けてプログラム構成を自分で考え、達成できた時の喜びは大きい。課題は、児童によって進むペースがずれ、その調整が難しいと感じました。