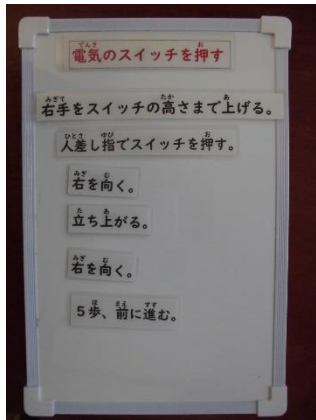
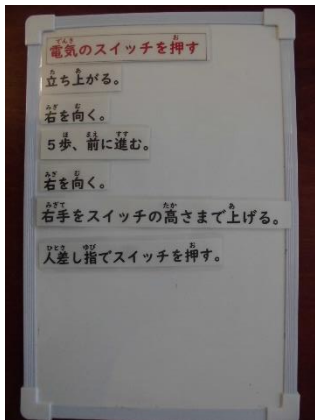


小学校プログラミング教育実施レポート

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	自分でプログラムを考えよう
学年	特別支援学級5年生（4名）
目標	・目的の動作をしてもらうためのプログラムを考えよう。
教材タイプ	アンプラグド（自作教材）
使用教材	ホワイトボード、行動を細分化した短冊（ラミネート加工、裏面に磁石）
環境	大型テレビ、タブレットPC（教材提示用）
都道府県	東京都
実施校	八王子市立第二小学校
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><活動の流れ></p> <p>①プログラミングって何？ ⇒パワーポイントを用いて、児童にとって身近な電化製品を例に挙げ、プログラミングがどのようなものなのかを児童に説明した。</p> <p>②自分でプログラムを考えよう ⇒<u>写真1</u>のように、ホワイトボードを提示し、「電気のスイッチを先生に押しってもらう」ためには、どのような順番で並び替えたらいかがを児童一人一人に考えさせた。並び替えが終わったら、並び替えたプログラムが合っているかを教員と一っしょに確認し、検証する時間を設けた。プログラムが間違っていた場合は、再度正しい順番に並び替えをし、再検証をすることで、<u>写真2</u>のように、児童全員が目的の行動を相手にしてもらうためのプログラムを完成させることができた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p><u>写真1</u></p>  </div> <div style="font-size: 2em; color: blue;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p><u>写真2</u></p>  </div> </div>
成果と課題	<p>成果：アンプラグドのプログラミング体験を通して、行動の順番を意識して論理的に考える経験を児童にさせることができた。</p> <p>課題：パソコンを操作するスキルなどに実態差があり、プラグドプログラミングにどのようにつなげていくかは今後の課題である。</p>