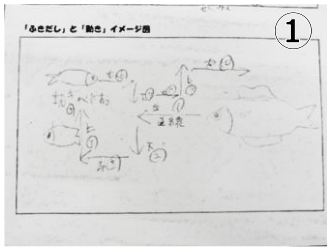




# 小学校プログラミング教育実施レポート

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	多摩川たんけん隊 『動く』『しゃべる』多摩川図鑑を作ろう	
学年	小学校第4学年	
目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・多摩川の各流域に生息する多様な生物について調べる活動を通して、それぞれに特徴があり、多摩川には多種多様な生物が存在していることが分かる。【知識及び技能】</li> <li>・集めた情報や観察した結果から得られた多摩川の生物の情報整理を行える。【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>・同じ学年の友達や保護者を意識して、より分かりやすい表現を見つけようとする。【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
教材タイプ	アンプラグド	
使用教材	PowerPoint（アニメーション機能）	
環境	児童29名で29台のWindowsタブレットを使用	
都道府県	東京都	
実施校	府中市立矢崎小学校	
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>①アニメーションをいくつかの動きに分けて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシートに紹介したい生物の動くイメージをかき、その動きをいくつかの細かな動きに分けて書き出す。</li> </ul> <p>②アニメーションに動きを付ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・吹き出しや音声が、どのタイミングで何が出てくるのが、相手にとって分かりやすい表現になっているのかを考えて、イメージ図を作成する。</li> </ul> <p>③音声やアニメーションを組み合わせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・吹き出しや音声を出す順序やタイミングなど、自分の作成したアニメーションが意図した通りに動いているかを確認する。</li> <li>・意図した動きになっていない場合、その修正点・改善策をグループで考え、試行錯誤しながら図鑑として表現する。</li> </ul>	  
成果と課題	<p>(成果) 学力の差に関わらずタブレットを活用することで、発表への意欲が高まるとともに、どの児童も比較的容易に資料を作成することができていた。また、アニメーションを作成するには順次処理が必要であり、児童は試行錯誤しながら学習活動に積極的に取り組むことができていた。</p> <p>(課題) グループで改善点を指摘しあうには相応の知識・技能が必要であり、習得するための時間の確保が必要であったことである。また、児童の発達段階に適したソフトや通信環境を整えて場を設定する必要があるがあった。</p> <p>今後は本教材での学びをコンピュータを用いたプログラミング教育につなげていく。</p>	