

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	はじめてのプログラミング
学年	小学校4年生
目標	<ul style="list-style-type: none">・プログラミングに関する興味を持ち、意欲的に取り組むことができる。・プログラミングやIT技術が身近にあることに気付くことができる。・Scratchの基本的な操作が分かり、ある程度自分が考えた通りにスプライトを動かすことができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童36名、一人一台のタブレット一体型端末を使用
都道府県	東京都
実施校	日野市立日野第七小学校
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>本指導にあたっては、外部企業との協定によるプログラミング教材の活用を取り入れた。プログラミング学習の導入から実際のプログラミング体験までの内容を、学校側・企業側の双方向での意見のやりとりで組み立て、その内容に沿ったプログラミング教材を企業側が用意して授業を行った。授業としては教員が進行するがプログラミングについての話や操作説明などは企業側が外部講師として行った。内容はScratchを使った簡単なゲーム作成で、企業側があらかじめ組み立ててあるものを児童が実行したり、一部命令を変えたり付け加えたりすることで基本的な操作を学び、その後自分でプログラムを考えて実際に組み立てる活動を行った。児童はプリントに「どのような動きをさせたいか」などを書き出してから活動に取り組むことで、思い通りに動かない時にどこを変えればいいのかなど、考えながら活動に取り組むことができていた。また、児童同士で相談したり、アドバイスをしたりといった姿もあり、どの児童も意欲的に活動に取り組むことができていた。4学年の3学級で同じ授業を行ったが、概ね活動に楽しんで取り組み、プログラミングに興味を持てたようだ。</p>
成果と課題	<ul style="list-style-type: none">・外部講師(専門的な知識をもった人)が説明をすることで、プログラミングとは何かという基本的な知識を児童が得ることができた。・あらかじめ組んであるプログラムに児童が触れることで、できる・できないの差が大きく出ず、どの児童も設定した目標まで活動に取り組むことができた。・入念な事前準備・打ち合わせを行ったことで今回は成果のある活動となったが、これを学校側だけで手軽に行うというのは技術面・時間の面でも難しいと感じる。また、今回は企業側から5名が授業の補助に入ったが、児童の困りは頻繁に発生するのでそれでも手が足りないと感じる場面があった。担任一人で授業を行うことは、相当な困難があると感じる。