

# 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	「プログラミングゼミ導入」 プログラミングゼミ (KidsVALLEY 事業)
学年	小学校 第1学年
目標	はじめてプログラミングに触れることで、プログラミング的思考を体感する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	DeNA 提供による「プログラミングゼミ」
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	渋谷区立渋谷本町学園小学校 (外部講師: DeNA 末廣章介様)
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 プログラミングを知ろう</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○おねがいブロックをつかって、はじめてキャラを動かす</li><li>○用語の導入をする。 プログラム、プログラミング、コンピュータ、アプリ、おねがいブロック、おてがみブロック</li></ul> <p>2 問題をとくためにプログラミングしよう</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○キャラをプログラムで動かし、障害物を回避しつつ、おやつを食べさせるという課題を解く。</li></ul> <p>3 自分のキャラを動かそう</p> <ul style="list-style-type: none"><li>○自分で描いたキャラクターのとりこみ</li><li>○「自分のキャラが何かを投げる」という簡単なストーリーで、キャラクターがかわるだけでも無限の広がりがあることを体験する</li></ul> <div data-bbox="379 1473 721 1814"></div> <div data-bbox="743 1480 1070 1809"></div> <div data-bbox="1098 1473 1433 1809"></div>
成果と課題	成果は、児童がはじめてプログラミングに触れ、楽しみながら学習を進めることができた。課題は、計画的にプログラミング的思考を育成していくこと。