

# 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	プログラミングについて知ろう
学年	小学校第4学年
目標	プログラミングについて知り、活動を通して論理的に考えることを学んでいく。
教材タイプ	アプリ教材
使用教材	ScratchJr
環境	児童15人で15台のタブレット端末を使用
都道府県	東京都
実施校	神津島村立神津小学校
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>本校では、2年前からタブレット端末を3～6年生に一人一台配布しています。配布理由として、算数と漢字の知識・技能定着中心のアプリを主に活用するためです。そのため、端末の仕様は慣れているため、ScratchJrを導入しても違和感なく進めることができます。また、楽しく自主的に進めています。</p> <p>ScratchJrは子供が、インタラクティブに動く物語やゲームをつくることのできるやさしいプログラミング言語です。子供向けにデザインされたおもちゃのようなプログラミングブロックを指で操作して、キャラクターを動かしたり、ジャンプさせたり、ダンスや歌を歌わせることができます。また、キャラクターをペイントエディタで編集したり、自分の声や音を録音したり、自分で撮った写真を使うこともできます。</p> <p>プログラミングブロックを組み合わせることで、子供たちの作ったキャラクターたちが生き生きと動き始めます。子供たちの認知力、個性、社会性、感情の発達を促すように、デザインやインターフェースが構築されています。そのため、楽しく考えながら、ストレスを感じることなくプログラミングの考え方に触れることができます。そして、子供たちが自分自身で対話型の物語やゲームをプログラミングするという、新しい大切な技術を学ぶことができます。</p>
成果と課題	<p>成果として、子供たちは活用する過程で、問題を解決する力、プロジェクトを計画する力、それらをコンピューター上で創造的に表現する力を培ってきています。また、数学的な考え方や文章力を使うことで、幼児期の計算力や識字力の発達を助け、単にコーディングを学ぶのではなく、論理的に考えることを学んでいます。</p> <p>課題として、今後はそれらを普段の生活に生かしたり、学習の中で活用したりすることを目指していくことが挙げられます。</p>