

# 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                                | プログラミング探検Ⅲ～街のくらしと情報技術～   |
| 学年                                   | 小学校第5学年  |
| 目標                                   | まちの魅力について関心を持ち、知りたいことを整理しながら自分の課題を見付け計画を立て、情報を集めたり整理したりし、羽村市の魅力を紹介するタッチパネルを作成することができる。   |
| 教材タイプ                                | ビジュアル言語  |
| 使用教材                                 | Scratch3.0   |
| 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                                  | 羽村市立武蔵野小学校   |
| 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>本単元では、プログラミングソフトのScratch3.0を使い、保護者や地域の人々など、他者へ街の様子を紹介するタッチパネルを一人一つ作成した。</p> <p>学習の導入では、Scratchに慣れさせることから始めた。また、二人組のペア学習ですすめ、一人ですまずいても、友達の助言で修正したり、改善したりするなど、協働学習を意識して授業を行った。児童には、何度も挑戦して失敗してもまた改善していくことの大切さを「トライ&amp;エラー」という言葉で伝え取り組ませた。本校が考案したプログラミング思考キーワード(「見通しをもつ」「分ける」「ポイントを見つける」「仲間分けをする」「比較する」「組み合わせる」「振り返る」)を毎時間その場合の思考に合ったものを提示し、プログラミング的思考を意識させながら協働学習を進めた。</p> <p>児童は20時間の単元を通し、大変意欲的に取り組み、それぞれが程度の違いはあるものの、タッチパネルを作成することができた。中には、タッチすると自分の音声や音楽が流れるように工夫したものや、オリンピック・パラリンピック教育で交流のあるフィンランドに向けて英語で表示するものを作成するなど、工夫する様子が見られた。</p> |
| 成果と課題                                | <p>成果：一人一人が自分のタッチパネルを作成することができた。その中でプログラミングの概念や思考について理解し、充実したプログラミング教育となった。</p> <p>課題：デスクトップ型PCであるため、他者との共有や、地域保護者への発表が難しい面があった。タブレットPCが導入された際には、作ったものをたくさんの人々に見て、改善できる授業展開を提案したい。また、支援が必要な児童への対応にも課題が残る。支援員の配置など、複数の教員等で見守る体制が必要であると考えている。</p>  |

