

# 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	ビスケットでいっぱい～アートのバスケット～
学年	特別支援学級児童 4～6年
目標	単純な命令の組み合わせや繰り返しにより、自分の書いた絵を自在に動かせることを知り、コンピューターを使うことやプログラミング的な思考への興味・関心を高める。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童15名で15台のタブレットPCの使用。教師用タブレットPC、電子黒板。
都道府県	東京都
実施校	荒川区立大門小学校
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>【事前の活動】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・NHK for school の番組「テキシコー」の閲覧を通して、プログラミング的思考の「分解」「組み合わせ」「一般化」「抽象化」「シミュレーション」などに親しませた。特別支援学級の児童でも、分解や組み合わせ、シミュレーションなどの考え方の得意な児童もおり、番組を楽しんで視聴することができていた。</li><li>・「テキシコー」の視聴により得られた、「ある作業について工程を見直し効率化する考え方」を、筆算の計算において用いたり、「分解し、繰り返す考え方」をスウェーデン刺繍に取り組む学習の説明において取り入れたりした。</li></ul> <p>【ビスケットでいっぱい～アートのバスケット～】</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・教師の例示した内容を模倣したり、アレンジしたりする活動を行った。</li><li>・例示は、Viscuit 内の遊び方動画を基にした。</li><li>・児童は自分が描いた絵を動かせることに興味をもち、楽しんで活動に取り組んだ。絵が動く方向やスピードを変化させる方法を学ぶと、すぐに使いこなしいろいろな動かし方を工夫することができた。</li><li>・条件分岐の方法を教えると、例示を参考にし、自分の描いた絵の動かし方を工夫していた。児童によっては、自分で作ったストーリー通りに絵を動かそうとするなど意欲的に取り組んでいた。</li><li>・理解が早く関心の高い児童には、「遊び方動画」や YouTube を紹介し、自分の理解度や能力に応じた作品作りに取り組めるようにした。</li><li>・特別支援学級の児童は、学習能力や認知の特性など多様であるが、Viscuit は児童それぞれの能力や経験、関心に応じて、工夫して取り組むことができた。</li></ul>
成果と課題	プログラミング的思考を学ぶことやそれを生活に生かしていくことの素地を学ばせることができた。児童一人一人の発達段階に応じた指導方法の工夫が必要である。