




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	アメリカの小学生に、自分の好きな場所を考えてもらうクイズを出そう。
学年	小学校第4学年
目標	○プログラミングの楽しさやおもしろさ、達成感などを味わうことができる。プログラミングを体験することができる。 ○アメリカの小学生に東京都の名所や文化、尾久・荒川区の地域について調べたことを効果的に表現し伝えることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	学校使用のタブレット型端末1人で1台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	荒川区立尾久西小学校
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><学習活動の概要></p> <p>対象教科：総合的な学習の時間、国語、外国語活動</p> <p>① アメリカの小学生に紹介するお気に入りの場所を考える。</p> <p>② Scratch で基本的な操作の仕方を学ぶ。用語の意味や操作方法を指導する。児童同士が互いに教え合うように事前に伝え、周知する。</p> <p>③ Scratch でクイズづくりをする。教師が作ったクイズを提示する。</p> <p>④ 作ったクイズを友達に伝え合う。クイズの問題点や改善点などを、相手に分かりやすく伝え、相手の意見をしっかり聞くことができるようにする。</p> <p><児童の様子></p> <p>アメリカの子供たちが分かるように Scratch の英語翻訳機能を活用する児童もいた。インターネット教育用交流ツール Flipgrid で交流し、Scratch のクイズを出し合い、児童同士の双方向のやり取りができたことで児童の自信につながった。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>クイズをプログラミングする。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>作ったクイズを友達に伝える。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>アメリカの小学生と交流</p> </div> </div> <p><授業後の感想></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>(アメリカの小学生にもらった。ちゃんとといていけるんだと思ってる。うれしいです)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>(とても楽しかった。直せつあって言ってみよう。)</p> </div> </div>
成果と課題	プログラミングは楽しい、面白い、またやりたいと思うものになった。発表のツールとしてプログラミングを学べた。課題はカリキュラムとして指導計画にプログラミングを組み込んでいくことが必要だと感じた。