


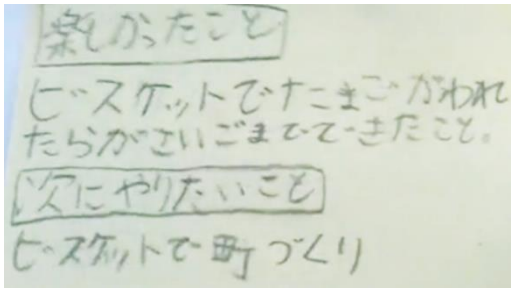
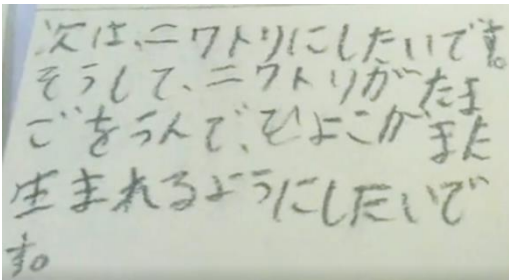


# 小学校プログラミング教育実施レポート

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	ビスケットたまごがわれたらでプログラミングをしよう！
学年	小学校第3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。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit（ビスケット）
環境	学校設置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>教科：学級活動</p> <p>① Viscuit ウェブサイトを検索。</p> <p>② Viscuit 遊び方動画を視聴して基本的な操作の仕方を児童が自ら学ぶ。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 部品の作り方やビスケットの操作の仕方を友達に伝え合う。友達がわからない点を、相手に分かりやすく伝え、相手の意見をしっかりと聞くことで、プログラミングの学習の定着を図る。</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>動画を見て操作を学ぶ</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>作品を作る</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>自分の作品を他学年の友達に教える</p> </div> </div> <p>&lt;授業後の感想&gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>
成果と課題	プログラミングは楽しい、おもしろい、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。