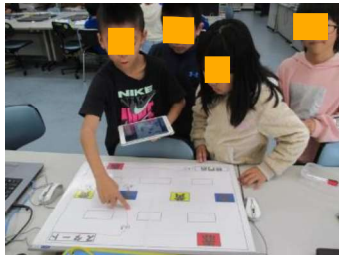
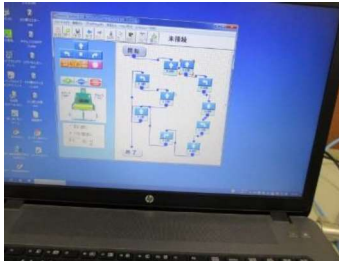
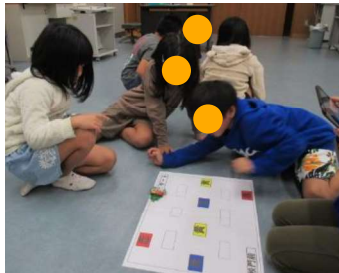
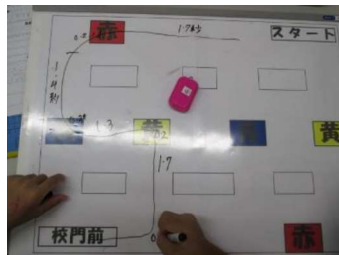


小学校プログラミング教育実施レポート

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	総合的な学習の時間「家から学校までたどり着く自動運転タクシーのプログラミングはどのようにすればよいか」
学年	小学校第3学年
目標	ロボット教材をタクシーに見たて「家から学校までたどり着く自動運転タクシーのプログラミングはどのようにすればよいか」という学習課題を考える場面で、各課題をどのように解決していけば良いか、目的地までたどり着くための最適な手順の組合せについて、アクティビティ・ボード(学ボード)を使って考え、実際にプログラムを作成してロボット教材を動かす。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ビュートレーサー
環境	児童一人一台のPCと4人グループ一台のタブレット端末
都道府県	沖縄県
実施校	沖縄県浦添市立当山小学校
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>1, スタート地点からゴールまで赤・青・黄色の枠の中をロボット教材(ビュートレーサー)が必ず通ることを条件にプログラムを作成する。</p>  <p>2, プログラムをPCアプリで作成し、ビュートレーサーの先端にあるUSBポートからプログラムをインプットさせる。</p>  <p>3, インプットされたプログラムをアクティブボード(学ボード)上で実際にビュートレーサーを作動させる。</p>  <p>4, 実際のビュートレーサーの動きを通して幕適地までかかる時間等を話し合う。問題が見つければ、PCにてプログラムを再構築させ、課題解決まで何度もプログラムを作成し協働的な学びを通して思考を深めていく。</p> 
成果と課題	<p>成果：自他の考えを比較検討し協働的に考える場面が多く見られた。</p> <p>課題：プログラミング学習の楽しさを感じ取ることはできたが成功体験が少なかった。</p>