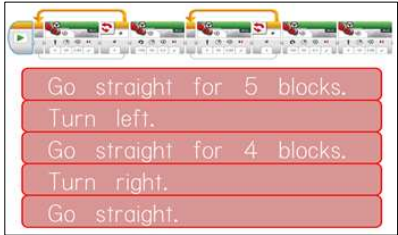



小学校プログラミング教育実施レポート

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	Where is the treasure?	
学年	小学校第5学年	
目標	他者に配慮しながら，分かりやすく道案内をする。	
教材タイプ	ビジュアル言語	
使用教材	Scratch3.0, レゴマインドストーム EV3, タブレット端末	
環境	児童4人で1台の端末を使用	
都道府県	茨城県	
実施校	牛久市立牛久第二小学校	
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>◆学習内容・活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 学習課題をつかむ。 2 Scratchを使って，グループで道案内をする。 3 振り返りをする。 4 EV3を使って，道案内の手順の確認を行う。  <p>道案内のプログラム例</p> 	<p>【概要】</p> <p>本単元では，道案内に使う表現だけでなく，位置関係を示す前置詞についても理解を深め，限られた場面ではあるが，道案内ができるようになることを目標としている。</p> <p>本実践では，複雑な道順であっても，相手を意識し，簡潔な指示を心掛け，分かりやすい道案内をすることができるように，プログラミング学習を取り入れる。</p> <p>友達と協力し，タブレット端末上で道案内をする作業を通して，外国語を積極的に使って道案内することができる。</p> <p>【プログラミング教育で育てたい資質・能力】</p> <p>プログラムを適切に組み，目的地にたどり着くまでの指示を，できるだけ簡潔に，かつ正確に出すことができる。</p> <p>【手立て】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・道案内におけるパッドモデルを紹介し，無駄な指示がどこにあるのか話し合わせる。 ・EV3を用いて道案内の手順の確認をする場面では，順次処理と反復処理を適切に使うことを紹介する。EV3の基本的な手順はScratchと変わらないので，ScratchやEV3の活用を通して，「簡潔な指示」に着目して考えていくことを，児童のプログラミング的思考をさらに伸ばすことにつなげる。
成果と課題	<p>・簡潔で正確な道案内をするにはどうすればよいか児童が試行錯誤をすることが，外国語を積極的に使うことにつながり，さらに効果的なプログラムを検討することになった。</p>	