

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 | いろいろなプログラミング |
| 学年 | 小学校第5学年 |
| 目標 | 自分の考えた動きをプログラミングし、パソコン上で正しく動かすことができる。 |
| 教材タイプ | ビジュアル言語 |
| 使用教材 | Hour of code |
| 環境 | 児童1人1台の端末を使用 |
| 都道府県 | 神奈川県 |
| 実施校 | 湘南白百合学園小学校 |
| 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。） | <ul style="list-style-type: none">・「Hour of code」を利用し、さまざまな処理について学習する。 <ol style="list-style-type: none">1. Society5.0 とプログラミングについて https://nettv.gov-online.go.jp/prg/prg16432.html の動画を視聴し、狩猟社会～超スマート社会とプログラミングの重要性を確認2. オリエンテーション 実際にいろいろなプログラミングを体験できる課題を提示し、アカウントカードを配布、ログイン方法の説明3. Hour of code 順を追って課題に取り組みせる。2018年度は順次ステップを使用して図形を完成させる活動。2019年度は「すてきな模様を作ろう」 めあて：自分たちで目標を決めてプログラミングをする。テーマは「感動」 <ul style="list-style-type: none">・書籍やインターネット検索で、作りたい模様の計画をたてる・Hour of code「アーティスト」のプロジェクトを作成し、美しい模様を描き、その様子を撮影・展示する <p>☆発展課題：①チームをえらんで、バスケットボールのゲームを作る活動 ②順次ステップを使用して図形を完成させる活動・ループ・デバッグ等、6つのコースから選択 ①は必修、②は発展的学習とする</p> <ul style="list-style-type: none">・前の学期に実施した、アーテックのテキストを使った多角形のプログラミングをベースに実施。三角形・四角形・多角形のプログラミングが既習。 美しい色合いや、おもしろい動きを考えたり、偶然見つけたりして、タブレット PCをお互いに見せ合いプログラミングを楽しんでいた。 |
| 成果と課題 | <ul style="list-style-type: none">・バスケットボールのゲームが成立するように、自分で課題を見つけ、解決する学習ができた。・2020年度は Google Classroom を導入したので、発表の場として活用したい。 |