

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	生活単元学習「パソコン操作に慣れよう～マウス操作からプログラミングまで～」
学年	特別支援学級
目標	1 グループ：マウス・クリック操作に慣れよう。 2 グループ：オリジナル魚を描いてわかどりの海を自由に泳がせよう。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童用ノート PC 40 台を整備した PC 教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立大野台中央小学校
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>I 概要</p> <p>特別支援学級では、自立や社会参加のために必要な事柄を実際的・総合的に学習する生活単元学習という教科が設定されている。本学級は一人ひとりの児童の能力や発達の差が大きいため、児童によって活動目標も異なってくる。例えば、A 児童はマウス操作によって絵を描くことが目標となり、B 児童は自分だけの力で絵を描き、思い描く方向へ絵を動かすことが目標となる。</p> <p>しかし技能的な目標は各児童で異なっても、活動や体験を楽しむ中でパソコン操作の技能を身につけることは共通の目標とし、本授業を実施した。</p> <p>II 授業の流れ</p> <p>1 めあてを確認しよう</p> <p>※インターネットを使用する際のマナーを確認する。</p> <div data-bbox="408 1339 1161 1489" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"><ul style="list-style-type: none">・他人が見て不快に思うような内容にしない。・個人情報などは絶対に出さない。</div> <p>2 コンピュータで Viscuit をひらこう</p> <p>3 オリジナル魚をマウスで描こう</p> <p>4 オリジナル魚を動かしてみよう</p> <ul style="list-style-type: none">・自分の思い通りの動きをするよう、プログラムを工夫する。 <p>5 わかどりの海を全員で見よう</p> <p>6 ふりかえり</p>
成果と課題	パソコン操作の技能を身につけていきたい。