

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	特別活動「マウス操作の練習をしよう」
学年	小学校第1学年
目標	プログラミング体験を通して、身近なパソコンのソフトは、人が作っていることに気づくことができる。
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 PC26 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	相模原市立藤野南小学校
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>相模原市では、発達の段階に応じた、ICT 活用スキルを身につけるよう、各学校で「学校の情報化推進計画」を立てている。本授業は、そのスキルのうち「マウスの基本操作（クリック、ドラッグ）ができる。」の習得を目指す。以前はそのスキルを育てるために、マウス練習アプリケーションを利用していたが、プログラミングの必修化を受け、その体験を楽しむ中でマウス操作を身につけることを目的に本授業を実施した。</p> <p>II 授業の流れ</p> <ol style="list-style-type: none">1 めあてを確認しよう2 コンピュータで Viscuit をひらこう3 さかなを動かすプログラムをつくろう<ol style="list-style-type: none">① さかなの絵をマウスで描こう。② さかなの動きをコンピュータに命令しよう。 ※めがねの命令を使って、動きをつくる。 ※実行して動きを確認する。4 さかなをプログラムを工夫してみよう<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。ア 上下左右に動かせないかな？イ ゲームみたいに障害物をつくれなかな？ウ 他にどんなことができるかな？5 まとめ <p>学習を振り返り、今日気付いたことを確認しよう。</p>
成果と課題	<p>成果：楽しみながら、マウスの操作を学習することができた。 絵を描くこと自体がマウスの練習になった。 動き方を理解できた児童は、たくさんの魚を作り水族館の様にして、動きを楽しむことができた。</p> <p>課題：絵を描くのにこだわり、さかなの動きを作ることができなかつた児童もいる。 動きをプログラムするのに何個も絵を作らなければいけないことが、理解できない児童も多くいた。 授業としての活動の中で時間制約があるため、友だちと同じ時間に取り組めない児童がいた。 1年生にとっては、簡単な絵を描くことが目的になってしまう。デフォルトで絵があると使いやすいと感じた。</p>