

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PC40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 | 相模原市立鳥屋小学校 |
| 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、そのスキルの習得と、プログラミング教育における資質・能力を、体験を楽しみながら身につけることを目的として計画した。</p> <p>II 授業の流れ</p> <p>1 めあてを確認しよう</p> <p>2 コンピュータでViscuitをひらこう</p> <p>3 さかなを動かすプログラムをつくろう</p> <p>① さかなの絵をマウスでかこう。</p> <p>② さかなの動きをコンピュータに命令しよう。</p> <p>※めがねの命令を使って、動きをつくる。</p> <p>※実行して動きを確認する。</p> <p>4 さかなをプログラムを工夫してみよう</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。・みんなでさかなをみあってみよう。 <p>5 まとめ</p> <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>○魚の絵をマウスで描くのは難しそうだったが、簡単に描ける魚やたこ、いかの形を示すことで、それをまねして一生懸命マウスを動かして描いていた。マウス操作の練習になった。</p> <p>○自分が命令した通りの動きを魚たちがしていたのが、とてもうれしそうだった。</p> <p>○もっといろいろな魚を動かしたくて、何種類も描いたり、いろいろな動かし方を試したりしていた。プログラミングの面白さは体験できたと思う。</p> <p>●身近なパソコンのソフトと、今日の体験を結びつけることが難しかった。</p> |