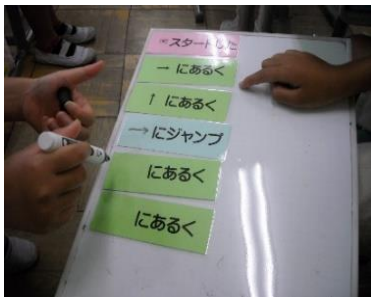




# 小学校プログラミング教育実施レポート

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                                 | あそんでためしてくふうして（生活科 全6時間）   |
| 学年                                    | 第2学年  |
| 目標                                    | 身近な生活でコンピュータが活用されていることや、問題の解決には必要な手順があることに気づき、みんなで工夫してプログラムを組むことができる。   |
| 教材タイプ                                 | ビジュアル言語   |
| 使用教材                                  | プログラミングゼミ   |
| 環境                                    | 児童1人で1台の端末（児童26人が教室で使用）   |
| 都道府県                                  | 東京都   |
| 実施校                                   | 町田市立町田第三小学校   |
| 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してください） | <p>学習活動（3時間目/6時間中 本時の目標：課題解決のためにペアトークをすることで、よりよい方法を考えることができる。）</p> <p>■プログラミングゼミの問題【1-1】の課題解決方法として、ホワイトボードを使ってアンプラグドでペアトークを行う。<br/>⇒シートをどのように組み合わせるのか、どのような順番で並べるかペアで互いに考えを出し合いながら問題解決を行った。（写真①②）</p> <p>■問題【1-2、3、4】を各自で問題解決に取り組む。<br/>⇒アンプラグドで行うことで、落ち着いて思考の整理をすることができた。その後、chromebookでプログラムを組み、問題解決に取り組むことで論理的思考が養えた。</p> <p>■問題【2-1】で、新しいプログラムを確認し、問題解決の方法をみんなで考える。<br/>⇒問題【1-□】のタイプと違うプログラムから、問題解決するために意見を積極的に出し合った。（写真③）</p> <p>■問題【2-2、3、4】を各自で取り組む。<br/>⇒友達の考えを聞くことで多様なプログラムの組み方を知り、自分のプログラムに活かすことができた。</p> |
|                                       | <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>写真①</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>写真②</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>写真③</p> </div> </div>  |
| 成果と課題                                 | <p>◆成果</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ホワイトボードを使用して、アンプラグドでペアトークを行ったことで、互いに意見を出し合い考えを広げることができた。</li> <li>・友達の意見を参考にして、トライ&amp;エラーを繰り返すことで、問題の解決には必要な手順があることに気づき、工夫して取り組むことができた。</li> </ul> <p>◆課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・問題解決中、児童の見取りを行う方法が机間指導しかない。一括管理システムが使用できれば見取りがやりやすくなるのではないかな。</li> </ul>  |