

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	スクラッチで「学習に役立つプログラミング」を伝える作品を作ろう (総合的な学習の時間全16時間)
学年	第4学年
目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちの生活の中から課題を見出し、情報を集め、整理・分析をして、自分の伝えたい内容を明確にし、プログラミングを使って表現することができる。 ・「学習に役立つプログラミング」を伝えることを目的とした作品作りをすることで、自分たちの学習意欲・学習理解を高めていこうとする態度を育てる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童1人に1台の端末(児童38名が教室で使用)
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(10時間目/16時間中 本時の目標:前時までの復習をし、ブロックの組み方や作品作りをするにあたってのポイントを確認する。)</p> <p>⇒参考作品をプロジェクターで映したため、児童の反応がよく、理解ができていた。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スクラッチを使い、「学習に役立つプログラミング」の作品作りをする。 ・途中でクラス全体の前で途中経過の作品を画面に見せながら紹介し、アドバイスや感想を伝え合う。 <p><児童の作った主な作品例> 計算クイズ(数字入力式)・漢字クイズ(読み・部首・書き順)・鍵盤を押すとドレミの音が流れる・地理クイズ・星座クイズ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発表で見たことをもとに、再度作品作りに取り組む。 ・学習の振り返りをする。 <p>⇒授業を通し「自分の考えた通りのプログラミングを組むのが難しいが、考えながら繰り返し作る活動はとても楽しい」という感想があがるなど、「課題解決するための論理的思考」の基礎が育ってきていると感じた。</p>
成果と課題	<p>◆成果</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「学習に役立つ」という自分に身近な課題を設定したことで、目的意識を明確にして学習を進めることができた。そのことにより総合的な学習の時間としての学びを深めることができた。 ・スクラッチというプログラミング言語を使って、論理的思考の基礎を固めていくことができた。 ・基礎的なブロックの組み方を、スクラッチの中のチュートリアルという機能を活用しながら練習したことで、実際に自分の作品を作る際スムーズにプログラミングを組むことができていた。 <p>◆課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個別の課題(スクラッチの複雑な操作)に応じて、教師が適切なアドバイスを与えられるように、一層力量を高める。

