


# 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	自立活動での実践例									
学年	特別支援学級（第2，3，4学年）									
目標	< 単元名 > 「ゲームを作ろう」（4時間） < 目標 > ・自分が作りたい簡単なゲームを作ることができる。 ・自分の思いを担任や周りの人に伝えることができる。 < 設定理由 > パソコンやタブレットを使った学習に意欲的で、プログラミング学習に興味や関心があるという児童の実態を把握した。Viscuit, Scratch は、子供達が夢中になって取り組み、それぞれの児童の心理的な安定を図ったり、コミュニケーション力を引き出したりすることができる教材であると考えたため、この単元を設定した。									
教材タイプ	ビジュアル言語									
使用教材	Viscuit, Scratch									
環境	児童4名で4台の端末を使用									
都道府県	山形県									
実施校	天童市立干布小学校									
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。)	< 単元計画と活動の様子 > <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>時間</th> <th>主な学習活動</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Viscuit, Scratch について知り、自分で簡単なゲームを作る計画を立てる。</td> </tr> <tr> <td>2・3</td> <td>本や動画で調べながら自分の作りたいゲームを作る。</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>できたゲームを友達と試し合ったり、説明し合ったりする。</td> </tr> </tbody> </table>		時間	主な学習活動	1	Viscuit, Scratch について知り、自分で簡単なゲームを作る計画を立てる。	2・3	本や動画で調べながら自分の作りたいゲームを作る。	4	できたゲームを友達と試し合ったり、説明し合ったりする。
	時間	主な学習活動								
1	Viscuit, Scratch について知り、自分で簡単なゲームを作る計画を立てる。									
2・3	本や動画で調べながら自分の作りたいゲームを作る。									
4	できたゲームを友達と試し合ったり、説明し合ったりする。									
<ul style="list-style-type: none"> <li>文字を書くことの困難性や学習意欲が持続しづらいという実態から、児童の困難性の克服のため、好きなことや興味のあることで自立活動の授業を仕組み、一人一人につけたい力を育成しようと取り組んだ。</li> <li>I C T 支援員の先生から基本的な操作方法を学び、使い方を覚えると、意欲的にViscuit, Scratch に取り組んだ。途中で投げ出すことなく、最後まで自分のイメージした映像を作ったり、本を見ながら同じようにゲームを作ったりすることができた。</li> <li>できたゲームや映像は、自然に友達に見せたいという気持ちになり、関わりがうまれ、コミュニケーション力を引き出すよいきっかけとなった。「自分でできた」という自信にもつながった。</li> </ul>										
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>Viscuit の絵や動きを作り直す作業が容易な点がいい。紙ベースでは消しゴムを使う作業が困難で意欲が継続しない。こだわりの強い児童には自分の理想とする形まで粘り強く取り組むことにつながり、本学級の児童にとってとてもよい教材であった。</li> </ul>									