






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	わたしたちの県 「都道府県クイズを作ろう」		
学年	小学校第4学年		
目標	ビスケットの機能を活用して都道府県クイズを作成し、友だちとクイズを出し合う活動を通して、都道府県への理解を深める。		
教材タイプ	ビジュアル言語		
使用教材	Viscuit (ビスケット)		
環境	児童24人で24台のタブレット端末を使用		
都道府県	福島県		
実施校	棚倉町立近津小学校		
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>社会科「わたしたちの県」の学習で都道府県の名称や位置、特産品等を学んできた子どもたち。授業で学習後も、継続し都道府県の学習に取り組んできた中で、本時を実施した。なお、年度当初より、3人体制での指導の在り方について実践を積み重ねてきた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>T1：担任</p> <p>児童の実態を把握している担任が、授業全体の流れを主導。必要に応じてT2につないだり、机間支援を行ったりする。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>T2：外部講師</p> <p>オンライン参加。操作方法について、画面上で説明したり、T1の求めに応じた支援を行ったりする。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>T3：ICT支援員</p> <p>机間支援を中心にT1を支える。一人一人に細やかな支援を行っている。事前打合せ、情報機器の準備等もサポートする。</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>基本操作を学ぶ</p> <p>↓</p> <p>都道府県クイズを作る</p> <p>↓</p> <p>作ったクイズで交流</p> <p>↓</p> <p>まとめ</p> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>ヒント作成プログラム (今回は2個) →たまごをタップすると、割れてヒントが出る。 答え作成プログラム →星マークをタップすると、正解が出る。</p> <p>クイズの共有方法やクイズの保存方法について確認</p> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>授業の感想(ワークシート)</p> <ul style="list-style-type: none"> 初めて取り組んだアプリだったけれど、とても楽しかったです。 今度は、5～10個くらいのヒントを考えてプログラミングしたいです。 家でもできるそうなので、ぜひやってみたいなど興味をもちました。 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>この操作なららせて!</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>どんなクイズを作ったのかな</p> </div> </div>		
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"> ビスケットは比較的短期間で使いこなせる教材であったこと、都道府県に関する知識についてある程度習得した段階で実施したことにより、操作方法やクイズの出題内容に戸惑うことなく、プログラミングの楽しさや面白さを味わうことができた。 今回作成したクイズを、家庭からアクセスして解くことができるので、継続して学習することが可能となり、学習効果への期待が大きい。 外部講師やICT支援員との継続した連携による効果がある一方で、事前打合せの時間や、教師の研修の場の確保については課題がある。 		