


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	すすめ、Bee-Bot！（総合）
学年	小学校第3学年
目標	意図した通りにゴールまで進めるように順序よくプログラムを考える。
教材タイプ	簡易ロボット
使用教材	Bee-Bot
環境	端末利用なし
都道府県	埼玉県
実施校	戸田市立笹目小学校
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>1 本時の課題を把握する。</p> <p>工夫して迷路をくぐりぬけよう。</p> <p>2 見通しを立てる。（全体）</p> <p>条件1：障害物を2つ（ごみ・救急車）を置く。 条件2：障害物を3つ（ごみ・救急車・工事中）を置く。 ⇒工事中はその前で2秒止まれば通過できる。 条件3：障害物を4つ（ごみ・救急車・工事中・犬）を置く ⇒必ず迷子の犬を保護してゴールをめざす。（犬の前で3秒止まる）</p> <p>3 グループで課題解決をする。</p> <ul style="list-style-type: none">・命令の出し方をワークシートに書き込む・命令をBee-Botに入力して、動かす。・進度の早いグループには障害物を動かしたり、必ず通る地点を決めたりさせる。  <p>5 グループ同士で交流する。</p> <ul style="list-style-type: none">・グループ同士で、お互いが設定した迷路を出し合っ、ゴールまでの進み方をプログラミングする。
成果と課題	<p>○具体物に直接入力する経験をとおして、その後のビジュアルプログラミングにスムーズに接続することができた。</p> <p>▲画像のようなシートを使用すると場所をとるため、広い会場の準備が必要。また、1人1台操作できるとよいが、その場合も広いスペースを要する。</p>