

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	自動車をつくる工業（社会）
学年	小学校第5学年
目標	消費者や社会のニーズに合わせた優れた技術に着目し、自動車生産にたずさわる人々の工夫や努力を捉え、その働きを考え、表現することができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人で1台の端末を利用
都道府県	埼玉県
実施校	戸田市立戸田南小学校
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>前時の学習内容を振り返る。</p> <p>2 本時の学習課題を確認する。</p> <div data-bbox="411 779 1390 898" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"><p>自動車の技術開発をしている人たちは、どのような工夫や努力をしているのだろうか。</p></div> <p>3 前時までに Scratch で取り組んだプログラムをグループで紹介し合う。</p> <ul style="list-style-type: none">・プレゼンをするときには、開発者と消費者の立場になって交流させる。 <p>※本学習活動は、ビジュアルプログラミングの特性を生かして優れた技術のモデリングを行い。 Scratch はそのアニメーションとして位置づけている。</p> <p>4 作品を発表し合い、全体で共有する。</p> <ul style="list-style-type: none">・どのような自動車技術を開発したのか、プレゼンする。・聴き手はロイロノートのテキストボックスを用いて購入する（ピンク）、購入しない（水色）で示すようにする。 <p>5 本時の学習のまとめをする。</p> <ul style="list-style-type: none">・自動車の技術開発をしている人の思いについてまとめる。 <p>6 これからの社会に役立つ工業技術に触れ、興味・関心を高める。</p>
成果と課題	<p>○Scratch を使うことで、実際にシミュレーションができる。</p> <p>▲プログラム作成に時間を要する。総合的な学習の時間などと合科的に行うなどの工夫が必要である。</p>

