

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	初心者でも楽しめる WeDo2.0 を使った「ストップゲーム」
学年	小学校5年
目標	WeDo2.0 を使って、条件に合わせたプログラムを考えることができる。
教材タイプ	テキスト言語 ビジュアル言語 ロボット
使用教材	WeDo2.0
環境	WeDo2.0 iPad テレビ (モニター) 黒板 ゲームコース
都道府県	千葉県
実施校	印西市立船穂小学校
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>5年生で、タイヤをつけた車型 WeDo2.0 を動かすゲームに取り組んだ。名付けて「ストップゲーム」。ゴールにぴったり到着するように、WeDo2.0 のプログラムを組む。1時間扱いの授業である。</p> <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> ゴールに到着した人が勝ち。 「行ってもどるコース」では、ゴールに到着するか、一番近くまでたどり着かせた人が勝ち。 <p>【学習手順】</p> <ol style="list-style-type: none"> WeDo2.0 を iPad と接続させる。 プログラムの仕方を知らせる。 ルールを確認させる。 ゲームをさせる。 <p>《直線コース 近》</p> <ul style="list-style-type: none"> 一斉にスタートさせる。 WeDo2.0 のどれかがゴールするまで続けさせる。 「次は、どうしたらよいか」を考えプログラムを組み直させる。 <p>《直線コース 遠》</p> <ul style="list-style-type: none"> 「直線コース 近」と同様にさせる。 <p>《行って戻るコース》</p> <ul style="list-style-type: none"> ゴールに到着したら、スタート地点に戻るようにプログラムさせる。 <p>⑤ 自分が作ったプログラムや、友達の作ったプログラムについて、どうしたらゴールに到着できたか、またはできるか話し合い、プログラムを振り返る。</p> <p>簡単なルールと場の設定により、児童は楽しんで活動することができた。</p>
成果と課題	<p>【成果】 単純なゲームであるが、全ての児童がプログラムを組み、ゴールに到着することができた。</p> <p>【課題】 タイヤ等の不調によって、真っ直ぐに進まないことがある。</p>



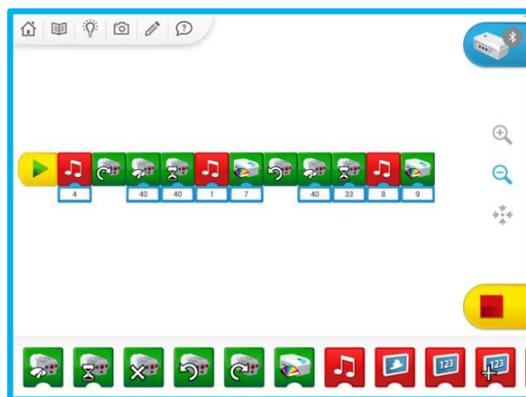
最初は難しい



車型 WeDo2.0



操作に慣れる



プログラム