


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	生活に便利な道具を考えよう
学年	小学校第4学年（総合的な学習の時間）
目標	マイクロビットの照度センサの働きを理解し、タブレットで入力した命令でマイクロビットの反応が変化することを楽しみながら、順次・反復・分岐の処理を扱ったプログラミングを体験する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	タブレット、マイクロビット
環境	児童3人で1台のタブレットとマイクロビットを使用
都道府県	千葉県
実施校	山武市立山武西小学校
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。)	<ul style="list-style-type: none">・初めに教師が作った「暗くなるとオバケが登場する」プログラムを使って、マイクロビットの照度センサの働きを理解する。・グループごとに照度センサの機能を使って、生活に役立つ道具を考える。・グループで協力してプログラミングに取り組む。  <ul style="list-style-type: none">・グループごとに発表する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>《児童の発表 例》</p><ul style="list-style-type: none">・誕生日ケーキのロウソクを消すと、ハッピーバースデーの文字が出てくる。・草が伸びてきて、マイクロビットを隠したら草刈りの時期を知らせる。・暗くなったら、電気を付けるタイミングを知らせる。</div> <ul style="list-style-type: none">・学習のまとめをする。
成果と課題	<ul style="list-style-type: none">・最初にマイクロビットの照度センサの働きを理解させたことで、学習の見通しを持ち、主体的に学習に取り組むことができた。・マイクロビットの照度センサの機能よりも、マイクロビット本体をどう使うのか、ということに考えが集中してしまった。・3人グループの編成だったが、自分でじっくりと考える時間が少なかった。