

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	キャラクターを動かそう
学年	第3学年
目標	キャラクターを動かす方法や手順を体験的に理解するとともに、自分が意図した動きになるよう、主体的・協働的な学習を通して、課題解決を図る。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童1名につき1台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	あきる野市立草花小学校
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>第1時 ビスケットを知ろう</p> <p>コンピュータはプログラムに基づいて動いていることを理解するとともに、Viscuitの基本操作を知る。</p> <p>⇒児童は比較的スムーズに操作方法を覚え、自分なりのアニメーションを作り始めていた。</p> <p>第2時 ビスケットで遊ぼう</p> <p>様々な方法を試しながらプログラミングへの興味・関心を高めるとともに、Viscuitでできることをつかむ。</p> <p>⇒児童は、友達とアドバイスをし合いながら、Viscuitでできることを見付けることができていた。友達の優れた作品を紹介し、「自分もやってみたい」という意欲を高めていた。</p> <p>第3～5時 キャラクターを思ったように動かそう</p> <p>自分がつくりたいプログラムを事前に計画してワークシートにし、それに基づいてプログラムを作成する。</p> <p>⇒児童は、計画通りにできずに苦勞する様子も見られたが、試行錯誤しながら何度も挑戦し、計画した動きに近付くように努力している様子が見られた。後半は、やみくもにつくるのではなく、「こうすればこうなるはずだ」とある程度見通しをもって取り組む姿も見られた。</p> <p>第6～7時 作品をつくって交流しよう</p> <p>これまでの学習を活かし、最終的な作品を完成させるとともに、全員の作品を鑑賞し、その良さを味わう。</p> <p>⇒試行錯誤した結果、自分の思い通りにキャラクターを動かすことができ、多くの児童が満足していた。</p>
成果と課題	<p>【成果】 ・一人一人が楽しみながらプログラミングの良さを感じ取ることができた。</p> <p>【課題】 ・インターネット回線が重く、ICT環境を整備する必要がある。</p> <p>・児童の実態に応じ、9年間を見通した指導計画を作成する必要がある。</p>