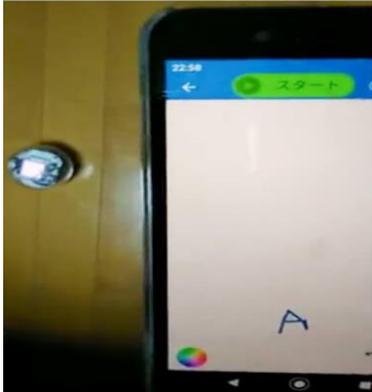


小学校プログラミング教育実施レポート

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	スフィロでお気に入りのアルファベットを描こう！
学年	小学校第3学年
目標	1 タブレットでスフィロロボットを動かせることに気づく。 2 アルファベット大文字をロボットを操作して、一筆書で描くにはどうすれば良いかを考え、下絵を書くことでアルファベットに慣れ親しむ。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Sphero (スフィロ)
環境	学校使用のタブレット型端末1人で1台の端末、スフィロ1個ロボットを使用
都道府県	東京都
実施校	荒川区立尾久西小学校
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。)	<p>対象教科：外国語活動 単元名：アルファベットとなかよし 外国語活動の1単位時間の授業中に、10分モジュールで合計3回行った。</p> <p>①ワークシートに、下絵としてお気に入りのアルファベットを一筆書きで描く。 ②タブレットでロボットを操作する。 ③班で描いたアルファベット当てゲームをする。 ④光のアートを撮影する。(5. 6年生の図工の教科書の事例を参考にして)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="text-align: center;"><p>“A”を描くようプログラミングする。</p></div><div style="text-align: center;"><p>光のアートとしてストロボカメラで撮影する。</p></div></div> <p><児童の様子> アルファベットを何度もタブレットに書き、ロボットに命令することを楽しんでいました。暗いところでストロボカメラを使って光のアートで表現する活動では、できた映像を何度も確認して、プログラミングを修正する姿が見られた。</p>
成果と課題	<p>自分で描いたアルファベットを、Bluetooth を使ってロボットに命令できることを体感していた。</p> <p>アルファベットやローマ字に苦手意識をもっている児童もロボットを操作することで、意欲的にアルファベットを描き、文字に慣れ親しむことができた。</p>