

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	コンピュータを使って クリスタルアニマル
学年	小学校第3学年
目標	美しいものや素敵なもので日常生活をより豊かにするために、コンピュータを使って実際に活用できるものを考え、作ることを通して、プログラミング的思考力を育み、コンピュータを生活に役立てようとする態度を涵養する。
教材タイプ	ビジュアル言語、タンジブル
使用教材	MESH™
環境	児童1人または2人で端末を使用
都道府県	東京都
実施校	大島町立つつじ小学校
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">・ペットボトルやセロファンを用いて、ランプシェードをつくる。・MESH™の名称と働きを知る。・ランプシェードを「誰が」「いつ」「どこで」使うか、考える(計画)。・計画を元にして、ランプシェードにMESH™のLEDブロックを光らせるためのレシピを考える。・個人で考えたレシピ(設計図)を動作させる。・うまくいかないところは原因を考えながら改良していく。・ブロック付箋を活用して自分の考えをワークシートに書く。・自分が考えたレシピをMESH™ブロックの名称や働きを含めて発表する。・友達のレシピの良いところを見つけ、発表する。
成果と課題	「誰かのために」「何かをするためのために」等、目的に応じて主体的にプログラムを考える力がついた。