

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	プログラミングであそぼう～キュベットのぼうけん～						
学年	小学校第1学年						
目標	友達と協力してロボット（キュベット）を操作し、遊ぶ楽しさを味わい、交流を通して友達と活動するよさを感じることができる。						
教材タイプ	アンブラグド						
使用教材	「キュベット」キャンドルウィック株式会社						
環境	児童4人で1台のロボットを使用						
都道府県	東京都						
実施校	世田谷区立東玉川小学校						
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>○本実践は「C教育課程内で各教科等とは別に実施するもの」のC分類に位置付けている。</p> <p>学習活動の概要</p> <p>○オリジナル絵本のストーリーに沿って、ロボット（キュベット）に命令を出し、動かすことの楽しさを体験させるようにした。遊びを通して、自分が指示した通りに動かすための試行錯誤をすることで、プログラミングを体験している。</p> <p>主な学習活動</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>時</th> <th>主な学習活動</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ●ロボット(キュベット)の基本操作を知る。 ●赤・青・緑のブロックの意味を調べてワークシートに書く。 </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ●オリジナル絵本のお話に沿って、スタート地点から目的地に辿り着くまでに必要なブロックの種類と順番をロボットにセットし、思い通りに動くか確かめる。 ●ロボットが指示した通りに動かなかったときは、理由を考え、ブロックを組み直す。 </td> </tr> </tbody> </table> <p>(第1時の板書と絵本)</p>  <p>(活動の様子)</p> 	時	主な学習活動	1	<ul style="list-style-type: none"> ●ロボット(キュベット)の基本操作を知る。 ●赤・青・緑のブロックの意味を調べてワークシートに書く。 	2	<ul style="list-style-type: none"> ●オリジナル絵本のお話に沿って、スタート地点から目的地に辿り着くまでに必要なブロックの種類と順番をロボットにセットし、思い通りに動くか確かめる。 ●ロボットが指示した通りに動かなかったときは、理由を考え、ブロックを組み直す。
時	主な学習活動						
1	<ul style="list-style-type: none"> ●ロボット(キュベット)の基本操作を知る。 ●赤・青・緑のブロックの意味を調べてワークシートに書く。 						
2	<ul style="list-style-type: none"> ●オリジナル絵本のお話に沿って、スタート地点から目的地に辿り着くまでに必要なブロックの種類と順番をロボットにセットし、思い通りに動くか確かめる。 ●ロボットが指示した通りに動かなかったときは、理由を考え、ブロックを組み直す。 						
成果と課題	<p>○操作方法を読み聞かせの延長として教えることで、説明の時間の短縮を図った。</p> <p>○ストーリー性があることで、児童の関心が高まり、試行錯誤を繰り返すことができた。</p> <p>○グループでの活動は、わからない児童の一助とすることができた。</p> <p>△キュベットをどの向きでマップに置くかを全体で確認することが重要であった。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・今後は本教材で学んだことを基にコンピュータを用いたプログラミング教育にも取り組んでいく。 						