

## 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                                | 総合的な学習の時間「アニメーションを作ろう～物語の続きを考えよう～」<br>8の項目 C分野                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 学年                                   | 特別支援学級 高学年(4・5・6年)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 目標                                   | ○身近な生活の中でコンピュータが活用されており、試行錯誤や学び合いを通じて、問題解決には必要な順序があることを理解する。<br>○コンピュータを利用して、自分の意図した動きをプログラミングする。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 教材タイプ                                | ビジュアル言語                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 使用教材                                 | プログラミン                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 環境                                   | 児童1人で1台の端末を使用                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 都道府県                                 | 東京都                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 実施校                                  | 台東区立金竜小学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 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>単元の導入では「プログラミン」の操作の方法を知り、展開では、教員の設定した課題通りにプログラムを組む。終末では、他教科で考えた物語に沿ってアニメーションをプログラミングし、下級生に向けて発表会を行う。(○番号はプログラミング学習の関連が強い段階)</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 コンピュータやプログラミングが使われているものの中で、その動きや役割、なくなったら困ることを考え、発表する。</li><li>② コンピュータを用いたプログラミングの方法を知る。<ul style="list-style-type: none"><li>・プログラムの動きと働きを一つずつ確認し、実際に動かす。</li></ul></li><li>③ 課題の動きに合わせて、プログラミングする。<ul style="list-style-type: none"><li>・順番に並べたプログラミングカードに沿って、コンピュータにプログラミングし、動きを確認する。</li></ul></li><li>④ 自分で考えた物語の動きに合うプログラムの組み合わせを考え、プログラミングする。<ul style="list-style-type: none"><li>・アニメーションに必要な動きとそのためのプログラムの組み合わせを考える。</li><li>・プログラムカードを使って組み合わせ並べる。</li><li>・タブレットPCを使ってプログラミングし、意図する動きとなっているか検証する。</li><li>・誤りがあった場合にはプログラムカードの組み合わせを確認し、修正する。</li><li>・友達と自分の作品を見せ合う。</li></ul></li><li>5 アニメーションの発表会をする。学習の振り返りをする。</li></ol> |
| 成果と課題                                | <p>○プログラムカードを使ってから実際にプログラミングし、検証と修正を繰り返すことで、自分の考えを整理し、順序立てて組み合わせることができるようになった。</p> <p>○友達と相談したり、アドバイスしあったりすることで、それぞれのプログラムをさらに工夫する姿が見られた。</p> <p>●使用するものが多く、混乱してしまう児童がいたため、置き場や出す順番などの場の工夫が必要だった。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |