


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	生活科 「あそびのたつ人 あつまれ」
学年	小学校第2学年
目標	ブロックを試行錯誤してつなぎ、工夫を教え合ったり、よりよく課題を解決し合ったりすることを通して、思い通りにキャラクターを動かせる面白さや不思議さを実感すると共に、遊び方を工夫して、みんなで遊びを楽しむことができるようにする。
教材タイプ	タンジブル
使用教材	ソビーゴブロックプログラミング
環境	児童1人で1台の端末
都道府県	東京都
実施校	調布市立第二小学校
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、生活科の「おもちゃまつり」を開く計画を立てた。 動くおもちゃの材料や作り方の計画を立て、見通しをもちながら学習に取り組むことを目標とした。</p> <p>・相手に伝えることを実際の学習場面で取り入れていくための手段の一つとして、プログラミング学習を行った。1年生に教えることを前提に、ソビーゴのブロックプログラミング教材に取り組み、教師からの課題を解決するために、友達と対話をし合い、教え合って学習をすすめていった。</p> <p>・ソビーゴブロックプログラミングでは、ミッションクリアカードを用いて、多様な考え方を児童から引き出し、主体的に学習を進められるように教師が意図的に、児童の興味・関心が高まる課題設定を行った。</p> <p>・児童は試行錯誤を何度も繰り返し、友達の良い考えを真似したり、似たような考え方をいくつも出したりすることができた。教師も児童の良い考えや、共有したい考えを意図的に授業中に取り上げ、黒板のプロジェクタに投影させながら、児童同士の気付きを大切に授業を行った。</p> <p>・1年生に同教材を用いて、易しい課題を解決するために、教える学習に取り組む。 また、今後は実際に「おもちゃまつりで」おもちゃを作成し、プログラミングの活動で得た相手意識をもった活動に取り組んでいく。</p>  
成果と課題	<p>・友達との交流の楽しさや伝えことのできた時の喜びを児童自身が感じる事ができた。</p> <p>・操作方法を児童が体得するためには、裁量等の時間を活用しなければならず、授業時間だけではすべてを指導することは難しい。</p> <p>・今後は本教材での学びをコンピュータを用いたプログラミング教育につなげていく。</p>