

# 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                                | 漢字の組み立てと意味を考えよう   |
| 学年                                   | 小学校第3学年   |
| 目標                                   | 漢字が部首と他の部分によって構成されていることを理解することができる。   |
| 教材タイプ                                | ビジュアル言語   |
| 使用教材                                 | ビジュアルプログラミング言語「Viscuit」   |
| 環境                                   | 児童26名で26台のタブレット端末を使用  |
| 都道府県                                 | 東京都   |
| 実施校                                  | 東久留米市立本村小学校   |
| 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>○全体で、本時の課題を確認する。</p> <div data-bbox="389 808 963 875" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">漢字の組み立てについてもっと知ろう。</div> <p>○各自、Viscuitを使って漢字の組み立てゲームを作る。(協働)(試行錯誤)(見える化)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・パーツを組み合わせて正しい漢字になったときに漢字の色を変えてみよう。</li><li>・パーツを上には動かすにはどうすればいいのかな。</li><li>・習っていない魚へんの漢字を作ってみよう。</li></ul> <p>○ お互いに作品を見合う。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・「畑」は左右逆に書き間違えることが多いけど、このゲームで確認できた。</li><li>・正解すると漢字の読み仮名が出てくるのがいいね。</li></ul> <p>○全体で、単元の振り返りをし、漢字の組み立てについて振り返る。<br/>(本事例のポイント)</p> <div data-bbox="379 1326 826 1538" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">ヒントカードを活用し、教師からの声掛けは必要最小限にとどめ、なるべく自力で解決できるようにする。</div> <div data-bbox="839 1326 1445 1538" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">Viscuitの操作手順や作り方の説明を常に提示しておき、いつでも児童が振り返られるようにすることで、児童の実態に応じて、自分の理解度に合った問題を作ることができる。</div> |
| 成果と課題                                | <p>(成果)「漢字の組み立てのゲームをつくる」という目標の下、「メガネ」という思考回路が見えやすいツールを使い、試行錯誤しながらプログラムを作っていくことで、自分が意図する一連の活動を実現するために、どのような動きの組み合わせが必要であり、どのように改善していけばより意図した活動に近付くのか、を論理的に考えさせていくことができた。</p> <p>(課題) 操作のスキルの個人差が大きくなるので、個別に支援するなどの配慮をする必要がある。</p>  |