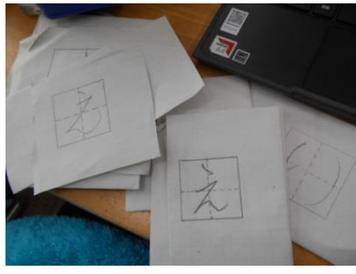


# 小学校プログラミング教育実施レポート

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	「人に役立つプログラミング」を作ろう(総合的な学習の時間全28時間)
学年	第6学年
目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・相手意識、目的意識、場面意識、必要感を考え、プログラムの使用者にとって魅力的なプログラミングをすることができる。</li> <li>・「人に役立つプログラミング」を目的としたプログラム作りをすることで、プログラムの作り手として社会に役立つとする態度を育てる。</li> </ul>
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ Teachable Machine
環境	児童1人に1台の端末(児童37名が教室で使用)
都道府県	東京都
実施校	町田市立町田第三小学校
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してください)	<p>学習活動(17~20時間目/28時間中 本時の目標:自分で立てた計画に基づき、プログラミングをする)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が前時までに計画したプログラムを実現するために、スクラッチや Teachable Machine を用いてプログラミングする。</li> <li>⇒相手意識や、実際にプログラムが使われる場面意識を具体的にもつことで使いやすいプログラミングをするようになった。</li> <li>・作成中に適宜友達と試行したり、教師に見せたりすることで使用者の立場の声・アドバイスを聞き、プログラムに生かす。</li> </ul> <p>&lt;児童の作った主なプログラム例&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・草花の情報と環境保全のためのプログラム(AIに草花の画像を見せると、草花の情報や自然環境が壊れるとどうなってしまうかを教えてくれる)</li> <li>・個別最適化運動プログラム(AIが利用者の顔を認識し、一人一人に応じた運動を教えてくれる)</li> <li>・英語学習プログラム(日本語を打ち込むと、英語で翻訳してくれたり、英語の問題が出題され、ゲーム感覚で英語学習ができる)</li> <li>・美文字獲得プログラム(AIに書いた文字を見せると、アドバイスをしてくれたり、文字練習ができたりする)</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>
成果と課題	<p>◆成果</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラミングの技術は確実に向上したが、技術だけではなく、相手意識、目的意識、場面意識を明確にして工夫したプログラミングを考え、実現させることができた。</li> <li>・「人に役立つプログラミング」を目的としたプログラム作りをすることで、プログラムの作り手として社会に役立つとする態度を育成できた。</li> <li>・教師主導ではなく、プログラムを見せ合ったり、アドバイスをし合ったりすることで、児童同士でよりよいプログラム作りをすることができた。</li> </ul> <p>◆課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作ったプログラミングを実際にクラス外の誰かに使ってもらって感想を聞く活動の設定し、より視野を広げることに繋げていきたい。</li> </ul>