

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	プログラミングを楽しもう
学年	小学校第2学年
目標	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレットのいろいろな操作方法に親しむ。 ・ビジュアル言語の使い方に慣れ、プログラミングを楽しむことができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Hour of Code (https://studio.code.org/courses)
環境	児童1人で1台
都道府県	東京都
実施校	武蔵村山市立小中一貫校村山学園（第四小学校）
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>○導入として、今回の学習に入る前に、タブレット PC の使い方を学習した。</p> <p>【本時の学習】</p> <p>①Hour of Code コース1-3 「ジグソーパズル」を取り組む。</p> <p>※この単元は、マウス操作を練習するものである。</p> <p>・1年生の時のノート PC 経験はあまりないので、マウスの練習も兼ねて行った。</p> <p>②「迷路：シーケンス」を取り組む</p> <p>※この単元は、命令の順序性を考えるものである。</p> <p>・Scratch への導入となる基本操作に慣れる。</p> <p>⇒最初の「迷路」の矢印は「曲がる・進む」の2つを含んでいることに注意が必要。</p> <p>③自分のペースで取り組む。</p> <p>・取組み状況を確認しながら、経験児童は、ステージを上げたり、別テーマに取り組みせたり工夫する。</p> <p>⇒本学園2年生にも、経験者が居て、ダンスパーティーに取り組みせ、クリアすることができた。</p>
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ノート PC からタブレットに変更になり、操作を使い分けることができた。 ・Hour of Code Japan に比べて、ステップが細かいので、苦手な児童が取り組むことができた。

