

# 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「初めての制御プログラミング「光るカタツムリ」」
学年	小学校第4学年
目標	身の回りには、コンピュータとそのプログラムで動いているものがあることに気付く。
教材タイプ	ビジュアル言語、制御教材
使用教材	LEGO WEDO2.0
環境	児童用タブレット PC 10台を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立内郷小学校
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>I 概要</p> <p>小学校4年生以降のプログラミングの体験では、モノを制御するプログラミングの挑戦を行う。そこで、プログラミングに親しむとともに、各教科等の授業でプログラミングの体験を行う際に、児童がスムーズにプログラミングで問題解決を行うことができるようになることを目的に、本授業を実施した。</p> <p>II 授業の流れ</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 めあてを確認しよう</li><li>2 カタツムリのモデルをつくろう<ol style="list-style-type: none"><li>①ブロックを使って、カタツムリのモデルをつくる。</li><li>②カタツムリを光らせるプログラムをつくる。</li><li>③さらに色々なプログラムをつくる。</li></ol></li><li>3 お互いのプログラムを見合おう</li><li>4 まとめ</li></ol> <p>学習を振り返り、今日気付いたことを確認しよう。</p>
成果と課題	<p>成果：楽しみながら思考を深めたり、展開することを考えたりすることができる。</p> <p>課題：普段の学習と結びつけることが難しいので、突発的な「遊び」になってしまう。どんどん取り組みたいが、相模原市の出している「プログラミング（概数）」とリンクしないので、プログラミングプランと教育計画を再度見直し、時間の確保と充実した内容を考え実施していく必要がある。</p>



図 作成するモデルやプログラム