

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	社会「これからの食料生産」
学年	小学校第5学年
目標	技術の向上に着目し、プログラミングの体験を通して、食料生産に関わる人々の工夫や努力を捉え、その働きを考え表現できる。
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	相模原市立九沢小学校
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 事前の準備</p> <p>この授業は、食料生産に携わる人々の工夫や努力、悩みについて理解する学習の後、その発展学習として数時間単位の単元計画を設定しています。</p> <p>そして、「日本の食料生産は、自給率が少ない」という「問題」を皆で見つけ、問題を解決する方法として「技術」に着目し、児童が個々に解決方法としての「課題」を設定します。そして、設定した課題の構想を大きな画用紙などに具体化します。また、プログラムの大まかな手順いています。</p> <p>2 プログラミングの時間の流れ</p> <p>1 めあてを確認しよう</p> <p>「プログラミングを通して、食料生産に関わる人々の工夫や努力を捉え、その働きを考えて表現しよう。」</p> <p>2 課題を確認しよう</p> <p>「アイデアのモデルをプログラミングしながらつくろう。」</p> <p>3 設計図をもとに機械のモデルをつくろう</p> <p>○A コンピュータを使ってプログラムをつくろう。</p> <p>○B 機械のモデルの本体をつくろう。</p> <p>○C 機械のモデルの動きを確認して、改善、修正しよう。</p> <p>4 つくった機械を紹介しあおう</p> <p>※「①どのような課題を」「②どのような働きをする機械で解決し」「③使う人にとって何が良いのか」に焦点を当てて発表しあいましょう。</p> <p>5 まとめ</p> <p>学習を振り返り、今日気付いたことを確認する。</p>
成果と課題	日本の自給率の少なさについて知り、プログラミングを通して自分のアイデアを表現することができた。