

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	特別活動「マウス操作の練習をしよう」
学年	小学校第1学年
目標	プログラミング体験を通して、身近なパソコンのソフトは、人が作っていることに気づくことができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童用ノートPC40台を整備したPC教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立青和学園
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>相模原市では、発達の段階に応じた、ICT活用スキルを身につけるよう、各学校で「学校の情報化推進計画」を立てている。本授業は、そのスキルのうち「マウスの基本操作(クリック、ドラッグ)ができる。」の習得を目指す。以前はそのスキルを育てるために、マウス練習アプリケーションを利用していたが、プログラミングの必修化を受け、その体験を楽しむ中でマウス操作を身につけ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">1 めあてを確認しよう2 電源の入れ方、マウスの使い方を確認しよう 「クリックのれんしゅう」「ダブルクリックのれんしゅう」「ドラッグのれんしゅう」2 コンピュータでViscuitをひらこう3 にんじゃを動かすプログラムをつくろう<ol style="list-style-type: none">① にんじゃの絵をマウスで描こう。② にんじゃの動きをコンピュータに命令しよう。 ※めがねの命令を使って、動きをつくる。 ※実行して動きを確認する。4 にんじゃをプログラムを工夫してみよう ・自分の思い通りの動きをするよう、プログラムを工夫する。5 まとめ 学習を振り返り、今日気付いたことを確認しよう。
成果と課題	<p>パソコンに触るのが初めての児童もおり、興味津々で取り組むことができた。遊び感覚でマウスを操作することからはじめ、「にんじゃ」でも絵を描くことや動かすことを楽しんでいた。「こんなことができるんだ。もっとやりたいよ」という言葉が多く聞かれた。自分たちで好きに動かして、自分で描いた絵や忍者をこちらが教えなくても上下左右に動かすことができていたので、プログラミングという意識よりも、遊び感覚で楽しむことができ、今後の活動につなげていくことができる。</p> <p>途中、マウスを使わずに直に手で画面に触れて操作を行っていた。このことについては、特に指導はいらないでしょうか。</p>