

# 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「情報教育」
学年	三条市立大崎学園 前期課程 5年1組・2組・3組（平成31年度）
目標	様々なプログラミング教材を体験することで、プログラミング的思考を育む。
教材タイプ	テキスト言語、ビジュアル言語
使用教材	※児童の様子参照
環境	前期課程パソコン室 一人一台の端末
都道府県	新潟県
実施校	三条市立大崎学園
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><b>【学習活動の概要】</b></p> <p>①45分間の授業の中で、8分ずつ、計5つのプログラミング教材を体験させる。 ②授業の最後に振り返りを書く。</p> <p><b>【児童の様子（ふりかえりより抜粋）】</b></p> <p>■ビスケット</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・みんなと共有できるというのが楽しかったです。</li><li>・色、形、場所まで変えられて、簡単に操作ができるので、家でもやってみたいです。</li><li>・低学年でもできるので、家で妹にもやらせてあげたいです。</li><li>・家族と一緒にしたいと思いました。</li><li>・自分で絵を描くのが面白かったです。</li></ul> <p>■アルゴリズム体験ゲーム アルゴロジック</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・脳が疲れるプログラミングだと思いました。</li><li>・テレビのナゾトレみたいでおもしろかったです。</li><li>・答えを教えてもらったときは、想像もしていない答えだったので、すごいと思いました。</li><li>・旗が取れるとすっきりしました。</li><li>・楽しくできるし、勉強にもなったし、一石二鳥だと思いました。</li></ul> <p>■プログラミン</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・成功したな、と達成感が生まれました。</li><li>・犬を大きくしたり、左右に動かしたり、色を変えたりして、楽しかったです。</li><li>・多くの動きがあり、こんなに楽しいと思いませんでした。</li><li>・絵が多くて、やる気がでました。</li><li>・いろんな現象が起きて、おもしろかった。</li></ul> <p>■プログル</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・公倍数とか算数の問題を使うので、楽しかったです。</li><li>・算数の勉強もできて、プログラミングの勉強もできていいと思いました。</li><li>・算数が苦手だけど、このプログルはとても楽しく算数を学べました。</li><li>・ぼくは平均値をやったけど、いちばん楽しかったです。</li><li>・算数が苦手な人は、プログルで覚えられると思った。</li></ul> <p>■コードモンキーJP</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・本格的なプログラミングで大変でした。</li><li>・パソコンで楽しいし、英語の復習もできるというのが、すごくよかったです。</li><li>・どんどん難しくなるのも、楽しかったです。</li><li>・何歩歩くのかを定規で測るのが、おもしろかったです。</li><li>・できるとスッキリしました。</li></ul>
成果と課題	成果：楽しんで学習していた。家庭で自学につなげる児童が多くみられた。 課題：「プログラミング的思考」が育まれたか、評価のあり方に検討が必要である。