

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	地図記号
学年	小学校第3学年
目標	主な地図記号や四方位を理解することができる
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	S c r a t c h
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	石川県
実施校	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>1 方位を確認する</p> <ul style="list-style-type: none">・方位の記号と東西南北、主な地図記号を確認する <p>2 地図ゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none">・ゲームのやり方を、試行錯誤して覚えていく・10問解き終えた児童から、他の児童の支援に回るようにする <p>※試行錯誤しながらゲームのやり方を覚えたり、地図上での動きをプログラムしたりするため、教師の指示、説明は極力減らす</p> <p>※「実行」してもうまくできない児童に対しては、方位の記号と未知の図を見直すように促し、方位の記号や自分の位置が変わっても、四方位は変わらないことに気づかせる</p> <p>※方位記号に基づく適切な方角を示すことや、問題に合う正しい地図記号を選択することで、地図の見方を獲得していくため、「方位記号をよく見てみよう」「地図帳で地図記号を確かめてみよう」と促す</p> <p>※四方位とマスの数の「動き」を、試行錯誤しながら考える過程でプログラミング的思考が養われるため、「間違えてもいいから何度も『動き』を作ってみよう」と促す</p> <p>3 ワークシートをする</p>
成果と課題	<p>○命令が社会科用語(方位)となっているので、方位を使う意識が高まった。</p> <p>○各自でレベルアップしていく中で、地図記号と名称が結びつけていくことができた。</p> <p>○キャラクターの立ち位置から全体を俯瞰して方位やマスの数を確認する姿が見られた。</p> <p>●帯タイム等知識の保管として利用できるが、教科のねらいや本質に迫る活用ができない。</p>