




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	パソコンクラブ
学年	小学校第4～6学年
目標	IchigoJam を用いたプログラミング活動を通して、プログラミングに親しみ、プログラミング的思考を養う。
教材タイプ	テキスト言語 (BASIC)
使用教材	IchigoJam (シングルボードコンピュータ)
環境	児童12人で12台の端末を使用
都道府県	福井県
実施校	鯖江市進徳小学校
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>2名の講師の方に来ていただき、与えられたプログラムに取り組んだ。</p>  <p>タイピングゲームをプログラムし、AからZまでをより速く打ち込めるように練習した。児童は楽しみながら速さを競い合い、キーボードの配列を覚えることができた。</p>  <p>「かわくだりゲーム」という、画面を上から下に移動する自キャラを左右に操作し、画面上にランダムに現れる敵キャラを避けるゲームをプログラムした。最初に講師から与えられたプログラムには欠点があるので、その欠点を修正したり、自キャラの移動するスピードを変えてゲームの難易度を変えたりして、プログラムの改良に取り組んだ。</p> 
成果と課題	<p>児童らはこの活動を通して、試行錯誤してプログラミングする必要性を感じ取ることができた。最近ではスマートフォンの普及のため、キーボードの配列に慣れていない児童が多い。キーボードの配列を覚えさせることでプログラムを入力する速度を上げ、また、プログラムを改良する時間をより長くとることが課題としてあげられる。</p>