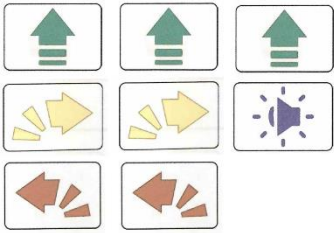
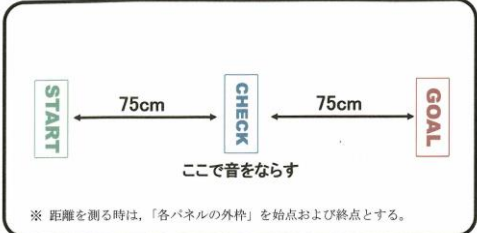

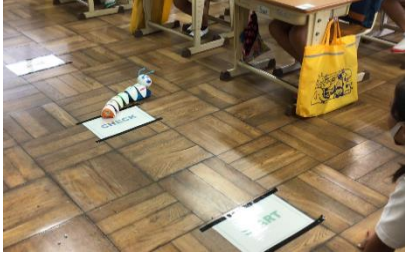


小学校プログラミング教育実施レポート

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	プログラミングってなあに？（生活科）
学年	小学校第1学年
目標	コード・A・ピラーを自分の意図したように動かす活動を通して、プログラミングへの興味・関心をもつことができる。カードを組み合わせて、コード・A・ピラーの動きを考え、試行錯誤を繰り返す活動を通して、論理的に考えることができる。
教材タイプ	タンジブル、ロボット
使用教材	コード・A・ピラー
環境	クラスに1台のコード・A・ピラー、大型モニター、iPad 1台、児童用カード人数分
都道府県	岐阜県
実施校	多治見市立笠原小学校
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>スタート→チェックゾーン→ゴールというコースを確認し、1つ1つのカードで、コード・A・ピラーがどんな動きをするか大型モニターに映しながら確認する。</p> <p>コード・A・ピラーのパーツと同じ種類、同じ数の命令カードを児童1人に1セット用意する。スタートからゴールまで行くには、どんな順序で命令を並べればよいか1人ずつ考える。(コロナ禍でなければ、グループ等で考える。)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  </div> </div> <p>考えた命令カードの並べ方を実際に動かして確認する。動画撮影し、全体で動画を確認して、どうしてゴールまでたどり着かなかったのかを考える。</p> <p>正解の並べ方を見つけたら、他にも条件を満たしてゴールする方法はないかを考える。</p> <p>全体で、プログラムをするには、「命令」と「順序」が大切だということを確認してまとめる。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div>
成果と課題	<p>【成果】プログラミングにおける命令や順序という基礎的な内容を1年生でもわかりやすく学ぶことができる。この経験を今後タブレットを活用した学習に繋げていく。【課題】コード・A・ピラーが1台なので、授業中に全員が十分に機器に触れることができない。</p>