

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	「プログラミングを体験しよう」	
学年	義務教育学校第2学年	
目標	画面上のものを制御するプログラミングを体験することを通して、プログラミング的思考を用いるとともに、プログラミングの楽しさや面白さを感じる。	
教材タイプ	ビジュアル言語	
使用教材	V i s c u i t (ビスケット)	
環境	児童1人1台Windowsタブレット (CP室)	
都道府県	鳥取県	
実施校	鳥取市立湖南学園	
学習活動の概要・児童の様子	<p>1 本時の課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・画面上のものを思い通りに動かすプログラミングを体験しよう。 <p>2 学習活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターを動かす (方向や速さ等) プログラミングの練習をする。(個人) ・キャラクターにあった動き (ゆらゆら、パクパク等) をプログラミングする。(個人、ペア) ・自分のキャラクターを描く。(個人) ・自分の描いた海の生き物を自分のイメージ通りに動かすプログラムを作成する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><児童の様子></p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の意図したようにキャラクターが動かないときに、プログラミング的思考を働かせて、試行錯誤しながら取り組む姿が見られた。 ・ペアでお互いの進捗状況を気かけながら操作の方法の確認等を行うなど、児童同士が関わりながら進めている姿が見られた。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなの作成したキャラクターを一つに集めて提示する。 ・学習を振り返る。(全体) 	  
成果と課題	<p><成果></p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターを自分の思い通りに動かしたいという意欲があり、試行錯誤しながら実現できたとき児童は達成感を味わうことができた。 ・コンピュータを活用すると、キャラクターをコピーして増やすことや同じ動きを繰り返すこと、何度もやり直すことが容易であり、コンピュータやプログラミングのよさを感じる事ができた。 <p><課題></p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の活動が次時の教科の学習につながるような全体計画が作成でき、学校全体で共有できるとよい。 	