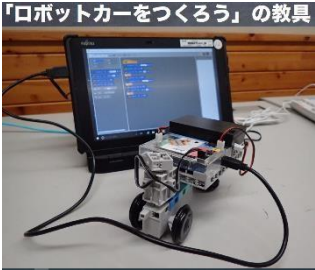
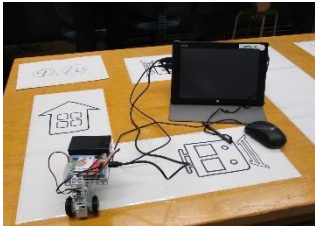


小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	総合的な学習の時間 「ロボットカーを目的どおりに動かすプログラムを作成する」	
学年	小学校第6学年	
目標	ロボットカーを目的どおりに動かすプログラムを作成する活動を通して、情報技術が私たちの生活を便利にしていることを体験的に理解することができる。	
教材タイプ	タンジブル	
使用教材	アーテックロボ プログラミングモーターセット	
環境	ロボットカー14台、タブレット14台（1ペア（二人）に1セット）	
都道府県	鳥取県	
実施校	鳥取市立浜坂小学校	
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 本時の課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロボットカーをゴールまで自動走行させる。 <ul style="list-style-type: none"> コース1（前進→右折→前進→停止） コース2（前進→右折→前進→左折→前進→停止） コース3（前進→右折→前進→右折→前進→停止） <p>2 児童の動き</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ペアで相談し試行錯誤しながらプログラミングを行う ・困ったときはうまくいっているペアに相談する ・うまくできたペアはアドバイスをする ・困っているペアのプログラムの改善点を検討する ・早く課題達成したペアは別のコースに挑戦する <p>※ワークシートを活用することで思考を可視化する</p> <p>3 学習の振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロボットカーの動きを予想しながら、どうやったら成功するかたくさん考えた。 ・間違えてもあきらめずに何度も繰り返し挑戦することができた。 ・2人で協力して最後に成功したのでうれしかったです。 	<p>「ロボットカーをつくらう」の教具</p>  
成果と課題	<p><成果></p> <ul style="list-style-type: none"> ・様々なプログラムを作成してロボットカーを制御する活動を通して、情報技術が私たちの生活を便利にしていることを体験的に理解することができた。 ・試行錯誤が必要な場面設定により、対話による問題解決を促すことができた。 ・魅力的な教具を用いたことにより、児童が進んで学習へ向かった。 <p><課題></p> <ul style="list-style-type: none"> ・情報教育を実施する教科・単元を年間指導計画に明確に位置付ける必要がある。 ・「情報を活用することで解決できる」授業づくりを行い、より多くの実践を積み重ねていくこと。 	