

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	社会科 47都道府県を見つけよう
学年	小学校第5学年
目標	都道府県の特徴を組み合わせ、47都道府県を見つけ、名称と位置を確かめる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童1人1台タブレット端末
都道府県	島根県
実施校	益田市・吉賀町・津和野町内小学校
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>都道府県について学習してきたことを活用し、プログラミングで都道府県を特定する条件を繰り返し操作することで、理解をさらに深めようとして取り組んだ。</p> <p><u>単元指導計画(全2時間)</u></p> <p>第1時 地図帳を使って、都道府県の特徴を調べたり、確かめたりする。 第2時 スクラッチプログラムを使って、ブロックを組み合わせ、都道府県を特定する。</p> <p><u>第1時の学習展開</u></p> <ol style="list-style-type: none">1 都道府県の学習を振り返る。(白地図を使って)2 課題をつかむ。「ブロックを組み合わせ、都道府県を見つけよう。」<ul style="list-style-type: none">・電子黒板を使って都道府県の見つけ方を確かめる。・今回は必ず2つ以上のブロックを組み合わせることを確認する。3 個人研究<ul style="list-style-type: none">・特徴が分からないときは地図帳を使って確かめるように助言する。・見つけ方を聞き合えるように、調べ始めの地域をそろえる。4 全体で確かめる。5 まとめ 「とれる物やどの地方かなどを調べると都道府県の特徴が分かる。」 <p>→・児童は、地図帳を使って都道府県の特徴を確かめ、試行錯誤しながら都道府県を探すことができた。</p> <ul style="list-style-type: none">・スクラッチを使用した、インターネットを通じて都道府県の特徴を特定するプログラムを簡単に準備することができた。・4年生で実施したが、内容的には地理的条件や産業などの知識が必要であったことから、5年生社会科で行った方が効果的ではないかと思われる。
成果と課題	プログラムを操作し、ゲーム感覚で都道府県について調べたことは、児童にとって魅力的な活動であった。プログラムがスムーズに動く環境を整え、事前の地図帳の学習を丁寧にするので、より効果的に活用できると感じた。