

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	思い通りに車を動かそう
学年	小学校第5学年
目標	教育出版のWebサイトに載っているプログラミング教材を用い、プログラミングの概念を実感するとともに、指示・命令の出し方を習得する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	教育出版 Web サイト プログラミング教材 (https://www.kyoiku-shuppan.co.jp/textbook/shou/sansu/programing.html)
環境	児童25名で25台のデスクトップパソコンを使用
都道府県	徳島県
実施校	藍住東小学校
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>学習活動の概要</p> <p>事前に「プログラミングと聞いてどんなイメージを持つか」書く。</p> <p>本時でプログラミングが身の回りでたくさん使われていることを理解し、教育出版Webページの「目的地までの行き方」を用いて、プログラミングに取り組んだ。振り返りでは、「プログラミングについて分かったこと」と「プログラミングをやってみて思ったこと」を書いた。</p> <p>児童の様子</p> <p>事前の意識調査では、ほぼ全ての児童が「難しそう」「楽しそう」と書いていた。数名の児童が「ロボットを動かすためのもの」や「キーボードでたくさん入力するもの」と回答した。本時の導入では、「ロボットを動かす」イメージを切り口に、ロボットだけでなく、身の回りの自動で動くものにはプログラミングがされていることを説明した。すると、児童から信号機や街灯、自動ドアなどにもプログラミングがされている、という気づきが見られた。</p> <p>実際にプログラミングを行っている時、児童は何度も試行錯誤、修正を加えながら学習を進めた。何度も命令を変更しながら、少しずつ動作確認をする児童、モニター画面を指でなぞりながら命令の手順を考える児童など、様々な姿が見られた。ゴールまでたどり着けない時には、すぐに自分の命令を確認し、修正する姿が印象的であった。</p> <p>振り返りでは、「思い通りに動かすことが難しかった」「自分で操るのが楽しかった」と回答する児童が多く、難しかったと回答した児童も「またやりたい」と答え、今後のプログラミング学習に意欲的に取り組もうとする前向きな姿勢が見られた。</p>
成果と課題	<p>プログラミング教材はViscuitしか触れたことがない児童にとって、数値入力をするプログラミングに親しむことができ、次の活動につながるものとなった。</p> <p>児童各自で進度が異なったため、習熟に差ができてしまった。全員で方法を確認し、全員が一定以上の習熟ができるようにする必要がある。</p>