

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	正しい筆順をプログラミングしよう
学年	小学校第3学年
目標	ビジュアル型プログラミング言語の基本操作を身につける。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ビスケット
環境	児童1人1台のパソコンを使用
都道府県	徳島県
実施校	藍住南小学校
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。)	<ol style="list-style-type: none">3年生で習った漢字で、書き順を間違えやすい漢字を2～3つ選ぶ。「ビスケット」の基本操作を説明する。<ul style="list-style-type: none">文字や絵の書き方について「めがね」の使い方について文字や絵を重ねて描く方法についてタッチ機能について2で説明した機能を使って、筆順をプログラミングするにはどのようにすればよいか考えさせる。 児童が考えた方法を一緒に操作しながら考えていく。 意見が出ない場合は教師が提案し、一緒に考える。3で考えた方法で、漢字の筆順をプログラミングする。(師範で) 「味・面・有」などから一つ子どもたちが新出漢字の筆順をプログラミングする。子どもたちがそれぞれ作った筆順プログラムを紹介する。
成果と課題	<ul style="list-style-type: none">子ども自身の巧緻性やパソコンの操作方法などのスキルの違いで、作品を作るスピードがかなり違う。早い学年段階から、パソコン操作に慣れ親しむことが必要である。正しい筆順で書くことが苦手な子にとっては、ゲーム感覚で覚えることができる。