

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	プログラミングをしてみよう
学年	小学校 4学年
目標	<ul style="list-style-type: none">・プログラミング的思考を育む。・簡単なプログラムを組むことを体験し、操作に慣れる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	教師用タブレットと投影用にテレビ，一人一台タブレットを使用
都道府県	徳島県
実施校	阿南市立中野島小学校
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>最初に電源の入れ方や切り方，タッチによる操作，アプリケーションの開き方等，タブレット端末の基本的な操作を指導した。操作方法は，教師用タブレットとモニターを用いて，視覚でも伝えるようにした。タブレット操作に慣れている児童はいたが，触れた経験が少なく，手間取る童も多くいた。</p> <p>次に，viscuitを開き，最初に図形の描き方と動かし方を指導した。児童は一度操作を経験すればのみ込みが早く，自分たちで色や太さの変え方，図形の模写等，いろいろな機能を見つけて活用していた。</p> <p>その後，複雑な動かし方，図形の変化，回転等の機能を指導しつつ，合間に指定のプログラムを作るよう課題を出した。複雑な課題になるほど頭を抱える児童は多くなっていったが，どの児童も諦めることなく，試行錯誤を繰り返して課題に取り組んでいた。</p> <p>最後に，各々で自由にプログラムを組むことをさせ，夜景や魚を使ったタッチゲーム等，思い思いのプログラムを作成していた。また，互いにプログラムを紹介し合い，どのようなプログラムを組んで動いているか，興味津々で見合っていた。</p>
成果と課題	<p>(成果)・児童は課題解決に向けてよく考えて，取り組むことができていた。</p> <ul style="list-style-type: none">・児童ののみ込みはとても早く，新たな機能を自ら見つけて試す等，最後まで積極的に学習に取り組んでいた。 <p>(課題)・習得したことを今後の学習のどのような場面で活用できるかを考え，適切に選択すること。</p>