

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	バーチャル修学旅行
学年	吉井小学校第6学年
目標	<ul style="list-style-type: none">・インターネットを活用し文化財について調査し、文化財に興味をもつことができる。・場所や交通手段などを考慮し、目標に向けた旅行計画をプログラミングする。
教材タイプ	
使用教材	教科書,資料集,修学旅行に関する文献,文化財に関する文献
環境	児童11名で11台のPCを使用
都道府県	徳島県
実施校	吉井小学校
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>○学習の内容 ●児童の様子</p> <p>① 旅行プランの作成</p> <ul style="list-style-type: none">○目標地点の確認,文化財等の具体的な調査○交通手段の確認○所要時間の計算 <ul style="list-style-type: none">●文化財について具体的に調査し、資料で見る以上の興味関心を示した。教科書には書かれていない情報も手に入り喜んでいました。●目標地点の位置関係を把握することができた。電車やバスでの移動をシュミレーションし、どのような交通機関を使うことが最適か検討することができた。●目標地点への到着予定時間から逆算して出発時間を考えるなど、パソコンを用いて旅行計画を立てることの便利さを実感する児童がいた。しかし、操作に難しさを感じる児童もおり、適宜支援が必要であった。 <p>② Google マップを使っての移動</p> <ul style="list-style-type: none">○実際に修学旅行へ行った際に通る予定のコースを移動する。○見学予定の施設は、ホームページで具体的な内容を確認する。 <ul style="list-style-type: none">●パソコン上ではあるが町の様子を眺めることで、まるで本当に現地へ移動したかのようなリアリティーを経験した。●パソコン上ではあるが町の様子を眺めることで、まるで本当に現地へ移動したかのようなリアリティーを経験した。
成果と課題	児童は各種アプリや検索ソフトの存在や使い方を初めて知る喜びが得られた。 ソフトの使用に困難を示す児童もおり、指導が必要であった。