

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	プログラミング教育
学年	小学校第3学年
目標	学習したローマ字入力で短い言葉のタイピングができるようにする。 Viscuitの基本的なプログラムの仕方を知り、作ったキャラクターを動かして遊ぶことができる。
教材タイプ	テキスト言語 ビジュアル言語 ・タンジブル
使用教材	viscuit
環境	児童24人で24台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	内町小学校
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>本校3年生ではパソコンを使った学習において、1学期、習得したローマ字をタイピングで打てるように指導し、児童が自ら疑問に思ったことを調べる力をつけてきた。</p> <p>2学期に入り、プログラミングの活動として、viscuitを使い、児童は基本的なプログラムの仕方を学習した。キャラクターを描く方法やその動かし方が分かると、魚や怪獣、ロボットなどを動かして楽しく遊び始めた。慣れてきたら、2つの絵がぶつかったら消えたり、増えたりする方法を学習した。例示したのは、魚がえさと出会ってぶつかったら笑顔になるというプログラムだ。すると児童は、うさぎがにんじんを食べて色が変わるプログラムを作ったり、戦車が弾を撃って別の戦車に弾が当たると消えるプログラムを作ったり、例示したものをもとに変化をつけて個性的な作品を作り始めた。</p> <p>児童は3年生になって初めてviscuitをつかってプログラミングを行ったが、パソコンの画面上に自分が作ったキャラクターが表れることが新鮮で、最初から興味をもって意欲的に取り組んでいた。キャラクターを動かす際は、思った通りになつたりならなかったり、いろいろと試行錯誤することを楽しんでいる姿が見られた。児童は「またやりたい」と言い、プログラミングへの意欲・関心が高まっているようである。</p> <p>家ではタイピングの練習をしたり、授業の中で疑問に思ったことをインターネットで検索したり児童が増えていたが、プログラミングについてもパソコンにviscuitやscratchをダウンロードしてやってみたという児童もでてきた。</p> <p>今後はscratchを使ってプログラミングに取り組めるよう計画しているところである。初めての活動では「ねこを動かしてニャーと言う」プログラムから始め、いろいろなプログラミングに挑戦させたい。上手くできなくても小さい学年からプログラミングにふれることはとても大切であると考えている。指導していく上で児童の自由な発想をもって取り組めるように配慮するとともに、発達段階に応じて系統的に指導できるよう計画的に学校全体で取り組んでいけるように発信していきたい。</p>
成果と課題	進んでプログラミングに取り組み、作品を作ることを楽しむことができた。 他の教科とどのように関連させていくのかが、課題である。