

# 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」を体験しよう
学年	小学校第4学年
目標	基本的なプログラミング学習を通して、初歩的なプログラミング的思考を育成するとともに、プログラミングのおもしろさに気付くことができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ジャストスマイル「ブロックプログラミング」
環境	児童20人で20台の端末を利用
都道府県	徳島県
実施校	徳島市 北井上小学校
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>①本学級の児童は、パソコンの操作に少しずつ慣れてきた段階であり、今までビジュアル言語のプログラミング学習については未履修の状態であるため、スクラッチ等を使ったプログラミング学習を始める前に、「プログラミングとはどのようなものか。」や「プログラミングの面白さ」を簡単に経験できるように、ジャストスマイルの「ブロックプログラミング」を使用した。</p> <p>②まずは「東西南北で宝さがし」を行った。これは東西南北に進むことを命令し、宝箱までロボットを進ませるものである。最初は、画面上にも東西南北の文字があり、簡単な命令で宝箱に到着できるようにしてある。ビジュアル言語のプログラミングが初めての子どもたちも、すぐに要領を覚え、自分の命令通りにロボットが動くことにおもしろさを感じている様子であった。</p> <p>③しかしだんだんと東西南北の文字が消えていき、障害物が多くなっていく。このことによって、地図上で東がどちらであるか、南がどちらであるかといった学びを深めたり、宝箱まで到着するには命令をどのように組み合わせれば自分が考える動作を実現できるかを考えたりできるようになっていった。</p> <p>④次に「およげ！うみのいきもの」を行った。これは、先ほどの「東西南北の宝さがし」よりも命令の種類が多く、最終的には自分が考えたように動作をさせることができ、自由度が大きいので、子どもによって様々な動きを作ることができた。それらの作品を他の児童に見せることによって、より作成意欲が増し、試行錯誤しながら取り組む姿が見られた。</p> <p>⑤その後、「リズムであそぼう」や「作ってあそぼうリズムダンス」などに取り組み、プログラミングの楽しさに気付くことができた。</p> <p>⑥今後は「小学校を中心としたプログラミング教育ポータル」へ進み、様々なチュートリアルをすることで、プログラミング的思考を深めたい。</p>
成果と課題	○「プログラミング的思考の育成」、プログラミングのよさ等への「気付き」やコンピュータ等を上手に活用使用とする態度の育成だけでなく、それぞれの教科等の目標の実現を目指した指導に取り組んでいきたい。