

# 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	都道府県クイズをつくろう
学年	小学校第4学年
目標	<ul style="list-style-type: none"><li>自分たちの県の位置や地形に着目して県の様子を捉え、地理的環境の特色を考えて表現することができる。</li><li>自分の意図した動きを行わせるために必要な論理的思考ができる。</li></ul>
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童2人に対して2台の端末
都道府県	徳島県
実施校	徳島市不動小学校
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><b>学習活動の概要</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>Scratch の操作方法を確認する。</li><li>めあてを提示する。</li><li>47 都道府県の地形や地理的環境の特徴を確認する。</li><li>正常に作動するための手順を考えてクイズを作る。</li><li>友達の作ったクイズ出し合い楽しむ。</li></ol> <p><b>児童の様子</b></p> <p>児童は今年度から Scratch を使用して学習している。Scratch の操作に時間がかかっていたため、教師が操作についての指導を行う時間があり本来の授業の目的である「都道府県の地理的特徴を捉え表現する」ことへの思考を深めることができなかつた。児童は授業を通して意欲的に学習に参加していた。特に、解答の出し方について様々な動作をいかに組み合わせることで自分の考えた通りに動くのかを論理的に思考する姿が見られた。その上、児童が楽しみながら取り組んでいることで、学習内容を自分事として捉えることができていると思う。</p>
成果と課題	<p><b>成果</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>児童が興味・関心を持ち楽しみながら主体的に取り組んでいる姿が見られた。</li><li>児童一人一人が自分事として課題を捉えることができた。</li></ul> <p><b>課題</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>基本操作を学んでからの授業でないと、操作すること自体が学習の目的になる傾向があり学習の手段として活用していかななくてはいけないと思う。</li></ul>