

## 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	魚を動かすプログラミングをしよう
学年	小学校1年生
目標	ビスケットをつかい、楽しみながら図形を動かす。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	児童23名で、23台のパソコンを使う。
都道府県	徳島県
実施校	三庄小学校
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。)	<ul style="list-style-type: none"><li>・1年生の児童にとって学習で初めてパソコンをつかう時間であった。</li><li>・初歩的なプログラミングの学習を行うためにビスケットを使用した。</li><li>・メディアルームに入るのも初めてだったので、みんなわくわくしていた。</li><li>・自分で描いた魚を動かせる方法があることにびっくりし、「さかなを動かすひみつ」を知るために、操作方法をよく聞いて、試行錯誤していたが、T2、T3もいたので、個別指導も行いながら進めることができた。</li><li>・初めてのパソコン操作だったが、手軽に操作できるので、魚の動く向きや速さを変えられることにも気づく児童がでてきた。</li><li>・児童全員が魚を左右どちらかに動かす操作に慣れることができた。</li><li>・授業後半には友達画面をのぞきながら自分と違った動きをする魚に気づき、自分なりに操作方法を変えて、同じように動かそうとする児童もでてきた。</li><li>・今回、私自身も初めての指導であったが、ICT担当の教諭にサポートしてもらえたので、安心して授業に臨むことができた。学習後には、「魚をもっとはやく動かしたい。」「上に下に泳がせたい。」といった前向きな感想がたくさんでてきた。</li></ul>
成果と課題	プログラミング言語を使って自分の描いた絵を制御する体験を楽しくできたことが成果である。できた作品の保存作業は授業中や授業後に教師が行ったので、時間内に終わらせるような効率的な指導方法の確立が課題である。