

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	ビスケットを体験しよう
学年	小学校 3・4年生
目標	ビスケットを使って、自分か描いた絵を動かそう。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ビスケット
環境	8人で8台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	美馬市立江原北小学校
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ビスケットの画面の名前と働きを覚える。 ②お絵かき画面を使って、描きたい部品がかかるように練習する。 ③速度や方向を変えて、部品を移動させられるように練習する。 ④部品が伸び縮みの動作をしているように見える練習する。 ⑤部品が左右に揺れる動作をしているかして見える練習をする。 ⑥学習したことを生かして、部品にいろいろな動作ができるように工夫する。</p> 
成果と課題	ビジュアル言語を使用してプログラムの興味、関心を持たすことができたが、複式学級のため教育課程の編成に難しさがある。(特に上の学年が前年度体験しているので)