


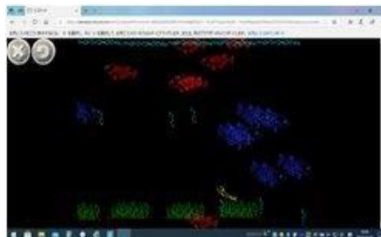


# 小学校プログラミング教育実施レポート

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	メダカの泳ぐバーチャル水槽をつくってみよう
学年	小学校第5学年
目標	小学校5年生理科「動物のたんじょう～メダカのたんじょう～」の学習を生かし、バーチャル水槽を制作することを通して、プログラミングの基礎を理解する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ビスケット
環境	児童32人で一人一台のタブレットを操作
都道府県	徳島県
実施校	美馬市脇町小学校
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>1, 単元の流れ</p> <p>第1次 オリエンテーション (1時間)</p> <p>第2次 基本的な操作の習得 (2時間)</p> <p>第3次 バーチャル水槽作成 (2時間)</p> <p>第4次 相互鑑賞会 (1時間)</p> <p>2, 活動の実際</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="text-align: center;"><p>1時間目 オリエンテーション</p></div><div style="text-align: center;"><p>3時間目 基本操作を習得中</p></div></div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="text-align: center;"><p>4時間目 基本操作を習得中</p></div><div style="text-align: center;"><p>5時間目 バーチャル水槽の完成</p></div></div> <p>3, 児童の代表的な感想</p> <p>「自分のつくったメダカが思い通りに動いたときは『やった!』という気持ちになった。算数でもプログラミングの授業があるので、今から楽しみです。」</p>
成果と課題	全ての児童が作品をつくることができ、プログラミングについての関心の高さが感じられた。より精細に作成したいとの声も聞かれ、発展的に学習を進める教科と時間を確保できればと考えている。