

# 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	生活科「たいそうをつくろう」
学年	小学校第1学年
目標	<ul style="list-style-type: none"><li>身近な体操の動きを組み合わせ、適切な順番に並べて、他者に伝えることができる。</li><li>命令どおりに身体を動かすことができる。</li></ul>
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ベネッセのプログラミング教材「たいそうをつくろう」
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	三好市立下名小学校
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. 概要</p> <p>(1) ベネッセのプログラミング教材「たいそうのうごき」を使った2時間の授業</p> <p>(2) 1時間目は、「手を上げる」「手を下げる」等の与えられた命令を組み合わせ、お友達に体操をしてもらうアンプラグドの活動</p> <p>(3) 2時間目は <b>Scratch</b> で命令を組み合わせることで、画面上の人物が動くようにプログラミングをする活動 順次処理の理解を促す。</p> <p>2. 児童の様子</p> <p>命令どおりに身体を動かすことで、自分がコンピュータになったつもりで「プログラミング(命令に従って実行する)とは何か」を体得することができた。</p> <p>2時間目の <b>Scratch</b> で、男の子と女の子のキャラクターに命令するときも、体得した経験を生かすことができている。具体的な活動や体験をとおして、パソコンや日常生活の中にある家電、おもちゃ等、児童の身近にある多くのものは、埋め込まれたプログラムによって動いていることを知り、コンピュータに関わる見方や考え方の基礎を学ぶことができた。</p> <p>また、各種の運動遊びや体づくりの楽しさに触れ、基本的な動きを身に付けることができた。手をたたいたり、かけ声をかけたりして、リズムをとりながら身体を動かす活動を取り入れると、より効果的であったと思われる。</p> <p>児童は、ふり返りのワークシートの中で「たいそうをつくるのがうまくなった。」「じぶんがたいそうをつかって、つくったとおりにうごいた。」など、自分でプログラムできたことへの喜びを表現していた。</p>
成果と課題	順次処理のプログラミング的思考力の芽生えが見受けられた。さらに、プログラミング教育の中で、アクティブラーニングを取り入れた授業ができるよう工夫したい。

