

## 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	自分でプログラミングをしてみよう！
学年	小学校第6学年
目標	身近な生活には、プログラミングが活用され、必要な手順を通して機械等が動いていることに気づくことができるようにする。また、自分が意図するプログラミングを考え、プログラミングすることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童10人で10台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	三好市立西井川小学校
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>NHK for Schoolの「why!?プログラミング」という番組を活用して、自分が意図するプログラミングを考える活動をした。</p> <p>スクラッチをそのまま活用すると、何も無い状態から自分たちで作り上げていけなくはない。プログラミングにまだ慣れ親しんでいない児童には、何をどのようにしているのか分からない状態である。そのため、「why!?プログラミング」で教材として提供されているプログラミング(ある程度プログラムされている)を活用し、自分が意図するような動きができるようにプログラミングを考えていった。</p> <p>ビジュアル言語であるため、視覚的にもわかりやすいと思うが、児童たちの様子を見てみると、ブロックの順番をどうするのかやどこからどこまでを繰り返してよいのか迷っている様子だった。また、中学校で習う座標なども出てくるので、対象物の移動の概念にとまどっていた。</p>
成果と課題	<p>いきなり何も無い状態から始めず、NHK for Schoolを活用しながら、ある程度作られたプログラムを活用することで、児童たちも何をすればよいのかの目標はつかみやすかったと思われる。</p> <p>しかし、まだまだプログラミング言語に慣れていない状態であったため、まずそれぞれのコマンドや命令で対象物がどのように動くのかや変化するのかを知る必要があったと思う。また、児童の頭の中で、プログラミングのフローチャートを組み立てることができていない様子であったため、いきなりパソコンを活用してではなく、まずワークシート等にフローチャートを記載してからプログラミングをした方が、児童も円滑にプログラミングすることができると感じた。</p>