

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	1学期に学んだ歴史人物クイズを作ろう！
学年	箸蔵小学校第6学年
目標	歴史人物クイズをスクラッチを使って作ろう！
教材タイプ	ビジュアル言語 (Scratch)
使用教材	社会科資料集
環境	1人1台のPCを使用
都道府県	徳島県
実施校	三好市立箸蔵小学校
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学期の社会科の歴史学習のまとめに、歴史人物クイズを作成する。 時間数は合計で3時間の計画で行った。</p> <p>①時間目 児童は社会科資料集を参考に、1学期に学んだ歴史学習の復習をしながらクイズを考え、ノートに下地を作成した。</p> <p>②時間目 クイズはビジュアル言語の Scratch を使用した。Scratch は事前に総合的な学習の時間に2時間ほど使用した経験があった。クイズ作成のためのプログラミングのポイント(もし～なら〇〇)を学び、自分の考えたクイズをPC上で表現する方法を模索しながら作成した。</p> <p>③時間目 完成したクイズをPC上で画面共有し、クラス全員に出題して学習を深めた。最後に感想を伝えあった。多かった感想は、「イメージしたクイズをプログラミングするのは難しかった。でも、何度もコードを並び替えているうちに納得いくクイズができてよかった。」と難しさの中にも充実感のあるものがあった。</p>
成果と課題	<p>成果：社会科の学習意欲の低い児童が積極的に学びに向かうことができた。</p> <p>課題：システムエラーが起きてプログラム通りに動作せず、十分に発表できなかった児童がいた。</p>