

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	アルゴリズムを使ったプログラミング的思考
学年	小学校第6学年
目標	アルゴリズム体験ゲームを使って論理的思考を試みる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	アルゴリズムック
環境	児童19人で19台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	吉野川市立西麻植小学校
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>論理的思考力の育成のきっかけになる学習を行った。 子どもたちは興味をもち、ゲームのステージをクリアしていく感覚で、プログラミング的な思考を体験することができた。総合的な学習の時間の一環として実施したものであるが、国語や算数、理科、社会などでの活用方法についてもさらに研究していく必要がある。</p> 
成果と課題	<p>成果：子どもがプログラミング的思考を経験するよい動機付けになった。 課題：継続して時間を捻出するのが難しい。</p>