

# 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	わたしたちの県（社会科）
学年	小学校第4学年
目標	<ul style="list-style-type: none"><li>・ スクラッチで作成した他の地方のクイズを解くことで、47都道府県の名称や位置、特産品などの理解を深め、どの都道府県にも特徴があることが分かる。</li><li>・ 都道府県の特徴を楽しんで覚えるために、コンピューターが活用できることに気づく。</li></ul>
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2人で1台のノート型パソコン端末を使用
都道府県	香川県
実施校	観音寺市立一ノ谷小学校
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><b>単元について</b></p> <p>都道府県の地理的環境や特産物などのヒントを入力し、クイズにするプログラムを使用することで、各都道府県について意欲的に調べたり理解を深めたりすることや、身近な問題の発見や解決のために、コンピューターを活用しようとする態度を養う。</p> <p><b>本時の学習指導の実際（全4時間 本時：3／4）</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 前時を振り返り、本時の課題をつかむ。</li><li>2 都道府県の特徴に気づくためのクイズの工夫を考える。<ol style="list-style-type: none"><li>(1) ブロックの順序</li><li>(2) 時間の調整</li></ol>楽しいクイズにするために、どんな順序でヒントを出すよいか、どの程度の考える時間が必要かを全体で考えて、ブロックを操作した。</li><li>3 友だちと交流して、都道府県の特徴を理解する。<ol style="list-style-type: none"><li>(1) クイズを解いて、特徴を知る。</li><li>(2) 全体で、特徴を考える。</li></ol>友だちのクイズを解き合うことで、特徴の理解を深める。また、全体でクイズを解き合い、特徴を仲間分けした。</li><li>4 本時の学習をまとめ、振り返る。</li></ol>
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"><li>○ クイズを解き合うことで、楽しみながら都道府県の特徴を覚えることができた。教科の目標を達成するために、スクラッチのプログラムを活用するのは適していた。</li><li>○ ブロックの順序や時間の調整は、全体で話し合っただけでは決めたが、クイズを何度も解くことで「自分たちは別の順序にしたい」など次の活動への意欲につながっていた。</li><li>△ 教科の目標を達成するために、クイズのヒントの内容を精査する必要がある。都道府県名が一つに特定できるように、どうプログラムすればよいか考えるとよい。</li></ul>

