

# 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	プログラミングソフトに慣れよう
学年	小学校第3・4学年
目標	プログラムを作ることを「楽しい」と感じられるようにする。
教材タイプ	ビジュアル型プログラミングソフト
使用教材	viscuit、Scratch
環境	児童1人で1台の端末（タブレットPC）を使用
都道府県	愛媛県
実施校	宇和島市立成妙小学校
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>1 viscuitを使って、プログラミングソフトに慣れよう（2時間）</b></p> <p>(1) ゲームを通して、プログラミングソフトに親しむ。 プログラミングサイト『Hour of Code』の中のゲームを通して、基本的な操作（ブロックをマウスでドラッグして移動する等）について学習する。</p> <p>(2) viscuitの基本操作を知る。</p> <p>(3) 各テーマに沿って、作品を仕上げる。 ・水族館 ・動物園 黙々とタブレットPCに向かっているのではなく、友達とやりとりをしながらプログラムを作ることを楽しんでいた。</p> <p>(4) 小グループに分かれて、作品を発表し合う。 まず、自分の作品を見せた後、自分が考えたプログラムを「めがね」を見せながら説明をさせた。友達のプログラムの種明かし（「めがね」）を食い入るようにして見ていた子どもたちの姿が見受けられた。 次に、発表を聞いていた子どもたちから良かった点や工夫していた点、真似してみたい点について発表させた。</p> <p><b>2 Scratchを使って、プログラムの世界を楽しもう（4時間）</b></p> <p>(1) Scratchの基本操作を知る。 教師からの説明を聞いたり、NHK for Schoolの『Why!?プログラミング』を視聴したりして、基本操作を学習した。Scratchでは、効果音やBGMを出したり、画像を拡大したり縮小したりすることができる。そのような基本操作を、毎時間少しずつ提示し、無理のない範囲で習得できるように心掛けた。</p> <p>(2) 自分の興味のあることを中心に、作品を仕上げる。 viscuitでの学習では、全体でテーマを設定して作品作りをさせたが、この時は子どもたちの興味のあることを中心にテーマを設定させた。作品作りの時間でも、子どもたちはお互いに情報交換をしたり、教え合ったりしていた。また、タブレットPCが自由に活用できるという環境を生かして、前時までに見直した動画を見直して、プログラムの仕方を復習している子どもの姿も見受けられた。</p> <p>(3) 全体で作品を発表する。 校長先生を招待して、子どもたちの作品を発表させた。校長先生から褒めていただいた子どもたちは、とても嬉しそうにしていた。</p>
成果と課題	<p>試行錯誤を繰り返してプログラム作りを楽しんでいる様子が見られた。また、友達と協力したり教え合ったりすることもできていた。</p> <p>教師の知識や指導力の低さが、子どもたちの成長度合いを妨げてしまっていた部分がある。自己研修に努めていきたい。</p>