

# 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。

学習活動名	「私たちの魅力を伝えよう」③ 自分たちの魅力を伝えるアニメーション等を作成して発信する
学年	小学校第6学年
目標	「私たちの魅力を伝えよう」① と同様
教材タイプ	テキスト言語、ビジュアル言語
使用教材	ワープロソフト(一太郎・office)、(Scratch3.0 (拡張AIブロック(TECHPARK様提供)含む))
環境	児童2人に1台の端末(タブレットPC)、有線LAN、液晶モニタ
都道府県	福岡県
実施校	春日市立春日東小学校
学習活動の概要 ・児童の様子	<p>本学習活動「私たちの魅力を伝えよう」③では、3つフェーズのうち 創＝魅力発信のプログラムをみんなの創造力をつなぎ合わせてつくる(共創) を主眼において授業を実施予定(令和2年度後期実施予定、10コマ程度を計画)。 5人1組を目安としたグループワークで実施する。以下は計画案です。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <u>「私たちの魅力」を考える(1コマ)</u>                  コロナ禍で運動会や音楽会の中止、異学年や地域との交流する機会が減少していることを背景に、「私たちの魅力」を伝えるアニメーション等をScratchで作成する。                  その最初のステップとして、「私たちの魅力」についてグループワークで議論する。                  議論するにあたって、                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・「魅力探し」の範囲(モノ・コト・ヒト・トコロ・カコ・ミライなど)</li> <li>・アピールする相手</li> </ul>                 を考えながら議論するように導いていく。(ブレインストーミング形式)             </li> <li>2) <u>企画を考える(2コマ)</u>                  1)で議論した魅力をどのようにしてアピールしていくかを考える。                  最終的に企画書としてパワーポイントでまとめる。                 <ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマ</li> <li>・誰に対して</li> <li>・登場人物(Scratchのスプライト)とその役割</li> <li>・アニメーションであればそのストーリー</li> </ul> </li> <li>3) <u>プログラムとプレゼンテーション資料を作成する(6コマ)</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5人に役割分担を明確にする。                      デザインする人、プログラムを作る人、作業を推進する人                      但し、全員が上記の役割に何らかの形で関わり、任せっきり(例えばプログラミング)にならないように留意する</li> <li>・トライアル&amp;エラーで、作ったものを評価しながら改善点を見出して、ブラッシュアップしていく。</li> </ul> </li> <li>4) <u>プレゼンテーション(発表会)(1コマ)</u>                  魅力を発信する相手を招待して発表会を行う。                  構成は、パワーポイントによるプレゼンとScratch使ったアピール動画の発表、そして最後に苦労したことなどの感想を述べるものとする。             </li> </ol> <p>「魅力」発信プログラムを実施することで、協力して作り上げる共創力・コミュニケーション力・思考力・問題解決能力を育成していきたいと考えている。</p>
成果と課題	「私たちの魅力を伝えよう」③は令和2年度後期実施予定ですので、教育実施後にあらためて実施概要と成果・課題について報告させていただきます。



図1. 企画書フォーマット(案)