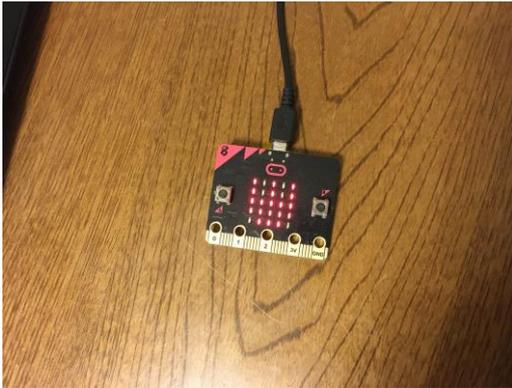


小学校プログラミング教育の実施レポート

学習活動名	「マイクロビットでじゃんけん」
学年	第4学年 C分類
目標	○じゃんけんをランダムに出す方法や手順をプログラムして体験的に学ぶ。 ○ゲームなどの画像がドットで作られていることを理解する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Micro:bit
環境	児童32名で16台のiPad端末と16台のmicro:bitを使用
都道府県	大分県
実施校	臼杵市立福良ヶ丘小学校
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>【学習活動の概要について】まず、コンピュータの抽選に使用される乱数について説明した。その後、micro:bitを活用して「じゃんけん」をプログラムし、できた後で実際にじゃんけんをして遊んでみることを伝えた。本体をシェイクすることで乱数を抽選するモデルプログラムを提示し、シミュレーターでプログラムを作成、動作確認後、micro:bit本体にコードをフラッシュした。</p>  <p>【活動の様子】</p>  <p>じゃんけんのドット絵柄をそれぞれ工夫して作っていた。乱数を理解した児童は割と早めに完成したので、コードをカスタムしたり、他のペアにアドバイスをしにいたりしていた。</p>
成果と課題	初めて学ぶフィジカルコンピューティングはとても興味・関心が高かった。iPad本体とのペアリングで苦戦することが多かった。準備や指導方法に課題がある。