

# 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	総合的な学習の時間「宮崎の修学旅行を楽しもう」
学年	小学校第6学年
目標	○ 修学旅行についてまとめる手段の一つであるプログラミングに慣れよう。
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
使用教材	ジャストスマイル内のコンテンツ及び Scratch
環境	児童 33 名で 33 台の端末を使用
都道府県	宮崎県
実施校	都城市立南小学校
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。)	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 年度内のテーマの1つである「修学旅行についてまとめよう」の学習でコンピュータ等を利用してまとめる活動を行う。そのまとめる方法の選択肢の1つとしてプログラミングを利用するため、基本的なプログラミングの仕方を学習する。</li></ul> <ol style="list-style-type: none"><li>1 身近に使われているコンピュータについて意識する。<ul style="list-style-type: none"><li>・ パソコン、テレビ、クーラー、車、自動販売機など</li></ul></li><li>2 簡単なプログラミングをしてみる。<ul style="list-style-type: none"><li>・ ジャストスマイル内のプログラミング作成コンテンツ → 簡単な説明後に実際に簡単なプログラムを作る。児童は、楽しみながら夢中になって作成する。中には、物足りない児童もいた。</li></ul></li><li>3 Scratch の使い方を学習する。<ul style="list-style-type: none"><li>・ Scratch の画面について → 以前クラブで活用したことがある児童はイメージがわくが、初めての児童にとっては何もわからないので基本的な画面の説明を行った。</li><li>・ Scratch でのプログラミングの仕方について → 猫を左右に動かしたり回転をさせたりするプログラムを紹介し、プログラム内の数字を変えるなどをして体験する。</li><li>・ 児童から出た要望（壁にぶつかったときにどうすればよいかなど）について説明するとともに、ブロックパレットに並んでいるブロックの説明を簡単に行う。 → 児童は、様々なブロックに挑戦していたが、特に音声に興味を持ち、猫を「ニャーニャ」鳴かせていた。そこで、何度も命令をつなげるのではなく「繰り返す」命令を見つけた児童が友だちに教えていた。</li></ul></li></ol>
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 基本的な Scratch の使い方が出来るようになった。</li><li>・ 日常的に使える環境があると、慣れてより工夫ができると思われる。</li></ul>