

# 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	社会科「鹿児島県の市町村」
学年	小学校第4学年（児童数4人）
目標	・ 鹿児島県の地形や自然の特長を調べ、43市町村の位置と名前を知る。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人で1台の端末を利用
都道府県	鹿児島県
実施校	いちき串木野市立川上小学校
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>○ 鹿児島県の43市町村の位置と名前を問うミニテストを行ったところ、ほとんどの児童がよく覚えていなかった。そこで、市町村を覚えるためのゲームを作ることにした。</p> <p>○ プログラミングの内容は「こん虫のからだのつくり」で3年生時に作ったものの応用で、市町村を色で判別し、その名称を文字と音声で伝えるもの。</p> <p>○ 担当する市町村を分担し、市町村で色が被らないようにカラーパレットを指定して地図に着色させた。</p> <p>○ プログラミングの手順は次のとおり</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 小さなドットのスプライトを作成, スプライトがマウスカーソルを追う処理, 市町村の地図を背景として読み込み</li><li>2 市町村固有の色を抽出, キャラクターがその色に触れた時の条件作成</li><li>3 市町村名の文字を表示する処理</li><li>4 市町村名を録音し, 再生する処理</li><li>5 他の市町村についても2～4の処理を行う</li></ol> <p>○ おおまかにプログラムの命令や作業内容の確認した後は、児童は3年生時のプログラミングの経験を生かし、各自でどんどん作業を進めていった。授業者は、必要に応じてサポートを行った。</p> <p>○ 1人分の作業量が多かったため、完成まで90分を要したが、児童は楽しく根気よくプログラミングを行った。実際の地図とプログラミング上の地図を照らしながら作業をしたり、市町村の読み方を資料で確認したりするなど、主体的な姿が見られた。</p> <p>○ プログラミングを通して、県の市町村への関心を高め、担当した市町村の位置や名称をほぼ覚えることができた。今後は、それぞれのプログラムを一つにまとめたゲームで、全ての市町村を覚えられるようにしていく。</p>
成果と課題	<p>○ プログラミングを通して、学習内容への関心を高め、定着を図ることができた。</p> <p>○ 学習計画にプログラミングのための時間を2単位時間追加した。</p>

