

## 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	プログラミングコーナー
学年	小学校全学年（児童数 19 人）
目標	・ ロボット，センサー，ビジュアルプログラミング作品等を常設展示することで，児童のプログラミングへの興味・関心を高め，理解を深める。
教材タイプ	ボール型ロボット，センサーロボット，ビジュアル
使用教材	Sphero mini, Makeblock, Scratch, ipad
環境	全児童が展示物を自由に操作
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>○ 校長室廊下に「プログラミングコーナー」を設置し，休み時間等に児童が自由に触れるようにした。</p> <p>○ 展示内容は次のとおり</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 ボール型ロボット 迷路の進路を確認しながらタブレットで前後左右の矢印を並べてプログラミングすることによりクリアを目指す。</li> <li>2 センサーロボット ジャイロセンサーやタッチセンサーで動作するロボットを触ることで，その動作を楽しみ，しくみを想像する。</li> <li>3 ビジュアルプログラミング作品             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 児童が授業で作った作品を展示し，鑑賞したり操作を楽しんだりする。</li> <li>(2) 児童の意見をもとにキャッチゲームを作り上げていく。また，キャッチゲームの各値を変更しどのように動作するか確かめる。</li> </ol> </li> </ol> <p>○ 児童は操作や鑑賞を非常に楽しみ，プログラムされたものに親しんでいた。また，プログラムのしくみについて予想したり，コードの数値を変更して確かめたりしていた。</p> <p>○ 授業で作った作品は，鑑賞・操作した他の児童の意見をフィードバックして，工夫したり作り直したりした。</p>
成果と課題	<p>○ 日常的に触れることで，プログラミングへの興味・関心を高めることができた。</p> <p>○ 準備や展示，管理に手間が必要。</p>

