

# 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	外国語活動
学年	小学校第4学年
目標	Turn right, Go straight などの表現に慣れ親しむ。
教材タイプ	アンプラグド
使用教材	
環境	児童1人に1台の端末を使用，学級全体で2台の a r i l o 使用
都道府県	鹿児島県
実施校	鹿児島市立名山小学校
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>1 スキットを見て，今日の学習のめあてを考える。</p> <p>2 チャンツをしながら，表現の確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・リズムに乗って文を言う。</li><li>・実際に動きながら言う。</li></ul> <p>※ パワーポイントも用いて動くルートを示し，グループで行う，Turn right や Go straight の指示が正しいのかどうかを全体でも把握できるようにさせる。</p> <p>※ 活動中は飛沫が広く飛ばないように声の音量や相手との距離に気を配りながら行うようにする。</p> <p>3 友達に指示を出してもらって動く。（ペアで，または，全体で）</p> <p>※ ロボットのお面，宝箱を準備し，ロボットに指示を出す設定で活動を行う。</p> <p>4 本時の学習を振り返る。</p>
成果と課題	<p>○ 単純な作業の繰り返しによってものを動かすということを学ばせながら，本時の目標である慣れ親しみにも近づくことができた。</p> <p>○ 昨年度から取り組んでいる活動を踏まえ，時間の使い方等の反省を生かすことができた。</p> <p>▲ a r i l o やスクラッチ等を紹介のみではなく，もっと多くの場面で活用し，子どもたちがより興味をもてるよう，また，実際にモノを動かす喜びをえることができるようにしていきたい。</p> <p>▲ 今後はコンピュータを用いたプログラミング教育にも取り組んでいきたい。</p>

