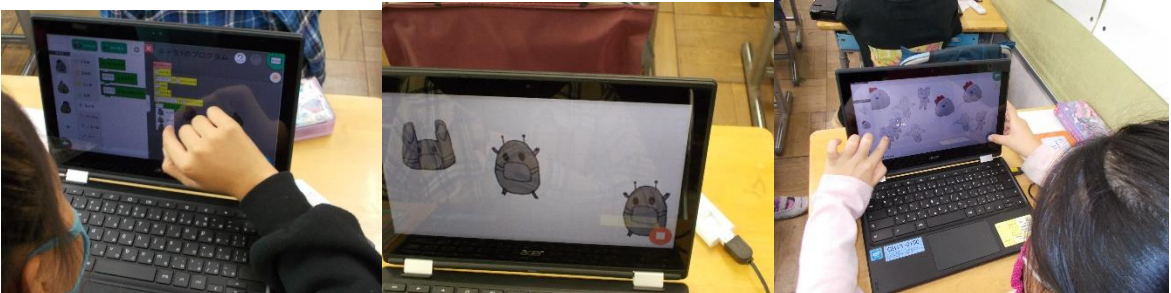


## 小学校プログラミング教育実施レポート

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                                 | プログラミングゼミで新しい生活様式を伝える作品を作ろう(総合的な学習の時間全16時間)  |
| 学年                                    | 第3学年   |
| 目標                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・実社会や実生活の中から課題を見出し、情報を集め、整理・分析をして、自分の伝えたい内容を明確にし、プログラミングを使って表現することができる。</li> <li>・社会的に課題となっている新型コロナウイルスを予防するために「新しい生活様式」を伝えることを目的とした作品作りをすることで、実社会や実生活に積極的に参画しようとする態度を育てる。</li> </ul>   |
| 教材タイプ                                 | ビジュアル言語  |
| 使用教材                                  | プログラミングゼミ  |
| 環境                                    | 児童1人1台の端末(児童33人が教室で使用)   |
| 都道府県                                  | 東京都  |
| 実施校                                   | 町田市立町田第三小学校  |
| 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してください) | <p>学習活動(12時間目/16時間中 本時の目標:ワークシートに書いた作品作りのためのメモを基に、新しい生活様式を伝えることを目的とした作品作りをする。)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・前時までの復習をし、ブロックの組み方や作品作りをするにあたってのポイントを導入する。<br/>⇒参考作品をプロジェクターで映したため、児童の反応がよく、理解ができていた。</li> <li>・プログラミングゼミを使い、新しい生活様式を伝える作品作りをする。</li> <li>・隣同士のペア活動で、「自分の作品が相手に伝わるか」を意識させ、作品を見せ合い、アドバイスや感想を伝え合う。<br/>⇒前時までに友達の作品を見せずに行ってきたため、友達がどんな作品を作っているのか、「相手に伝わっているのか」の観点に絞ることで、集中して作品の伝え合いができていた。</li> <li>・ペアで伝え合ったことをもとに、再度作品作りに取り組む。</li> <li>・数名の児童の作品をプロジェクターにて映し、全体に紹介する。</li> <li>・学習の振り返りをする。<br/>⇒全体として、前向きな感想が多かった。中でも授業を通して「考える力が大切であることを学んだ。」と書いている児童がおり、「課題解決するための論理的思考」を養えていると感じた。</li> </ul> |
|                                       |    |
| 成果と課題                                 | <p>◆成果 前時までのブロックの組み方や、画像認識を丁寧にやってきたことで、児童がすすんで自分の伝えたい内容をプログラミングし、作品にすることができていた。作品のテーマを「新しい生活様式」と絞ることで、目的意識をもって児童が意欲的に作品作りに取り組むことができた。</p> <p>◆課題 評価をするにあたっての、指導者側の見取りが困難であった。また、作品を伝える「相手意識」を明確にすることにより、実生活の中での活用につなげさせていきたい。</p>  |