

プログラミング指導教員養成塾 成果報告会	所属名	西谷山小学校	氏名	相良駿一郎
教科・領域	総合的な学習の時間	単元・題材名	プログラミングとは何だろう	
プログラミングの形態	アンプラグド⇒ビジュアル⇒フィジカル	教材・言語	スクラッチ・アーテックロボ	

～0から始めるプログラミング教育の第一歩～

まずは各学年で小単元の計画を組んで実践してみた

プログラミング教育★初歩の初歩から実践★



【本校の実態】※今年度

本校では、昨年度までプログラミング教育を、実際に児童に向けて実践していない。今年度の教育課程では、A領域の算数と理科においてプログラミング教育を実施する予定である。また、低～中学年においても、プログラミング教育を実施していく予定である。

【研究の視点】





次の3点が達成できるような計画を組み、実践を重ねた。

- ① プログラミング教育のねらい(プログラミング的思考力)に即している。
- ② 各教科の目標を達成できる。(算数・理科・生活)
- ③ 3～4時間程度の小単元とする。(総合的な学習の時間)

【本校のICT機器等の整備状況】

- ①各教室に無線Wi-Fi完備
- ②移動型タブレット常備(一人一台可)
- ③プログラミング教材整備済み
アリロ・アーテックロボ

【各学年の実践】

低学年	『生活科』単元と関連させて実践 第1学年 生活科『単元名：むかしのあそびをしよう』 第2学年 生活科『単元名：うごく うごく わたしのおもちゃ』 教材：アリロ	
	『総合的な学習の時間』と関連させて実践 第3・4学年 総合的な学習の時間『単元名：情報を発信しよう』 教材：スクラッチ	
高学年	教科と関連(A領域) 第5学年 算数『単元名：正多角形と角』 第6学年 理科『単元名：電気のはたらき』 教材：プログル(算数), アーテックロボ(理科)	 

【中学年の実践】

第4学年 単元名：プログラミングを使って、学習したことを発信しよう

【第一次】『プログラミングとは何だろう』⇒オリエンテーション・課題設定・意欲付け

【第二次】『発表の順番を考えよう』⇒3つの要素(情報・台詞・壁紙)をどの順番に提示するかを考える。

【第三次】『発表するプログラムを組んでみよう』⇒スクラッチを使って、発表プログラムを組んでいく。

【第四次】『スクラッチで発表会をしよう』⇒交流会を行い、友人のプログラムの工夫や良い点を発表する。

【まとめ】

プログラミングに対する児童の関心は高く、なおかつ理解も早い。『体験』重視の活動になってしまいがちなので、指導者がそのねらいを把握し、その活動と実生活及び教科の内容とのつなぎと結びを丁寧にするすることで、プログラミング教育としても、教科としても意義あるものにすることができる。