

|                      |                 |             |          |      |
|----------------------|-----------------|-------------|----------|------|
| プログラミング指導教員養成塾 成果報告会 | 所属名             | 薩摩川内市立亀山小学校 | 氏名       | 遠矢航平 |
| 教科・領域                | ふるさと・コミュニケーション科 | 単元・題材名      | 熊本大発見    |      |
| プログラミングの形態           | フローチャート         | 教材・言語       | ジャストスマイル |      |

ふるさと・コミュニケーション科におけるプログラミング教育の実践とその成果

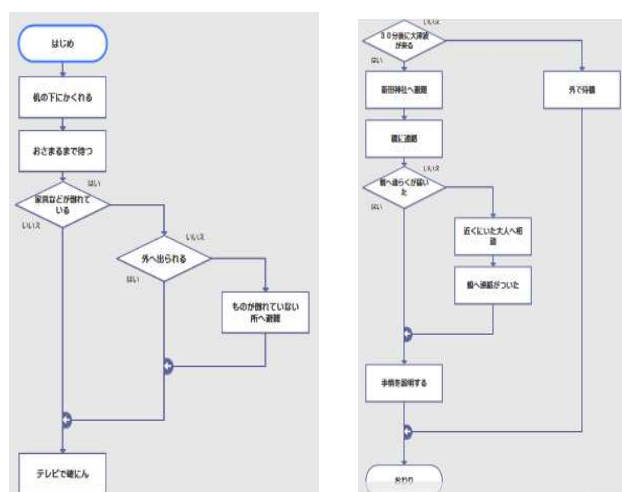
### 1. はじめに

パソコンやタブレットの取り扱いに慣れている6年生を対象にし、ふるさと・コミュニケーション科でプログラミング教材「フローチャート」を用いた研究授業を行った。地震発生時の避難対応をジャストスマイル内にあるアプリでまとめさせ、プログラミングを使うことでどのような成果を得ることができたのか報告する。

### 2. 実践の成果

#### (1) 児童の集中力の向上

金曜日の6時間目に授業を行うことで児童の集中力がどれだけ続くのか検証を行った。その結果、30名のうち27名がフローチャートに取り組む30分間高い集中力を発揮し、自分のフローチャート作成に夢中になっていた。図1は、普段からタブレットを使っているが、初めてプログラミングに取り組んだ児童の作品である。30分という短い時間しかなかったが、「処理・判断」を上手に使ってまとめることができている。



#### (2) 児童の学習意欲の向上

事前のアンケートでプログラミングに触れたことのある児童は4名だった。今回の学習後にアンケートを取った結果、プログラミングが「楽しい・まあまあ楽しい」と答えた児童は8割以上だった。また、他のプログラミングにも挑戦したいという児童も8割を超え、児童の学習意欲を高める手段として、有効であるといえる。積極的にプログラミングを取り入れた授業を実践し、学習意欲を高めさせながら、プログラミング的思考を高めさせていきたい。

図1 児童Aのフローチャート

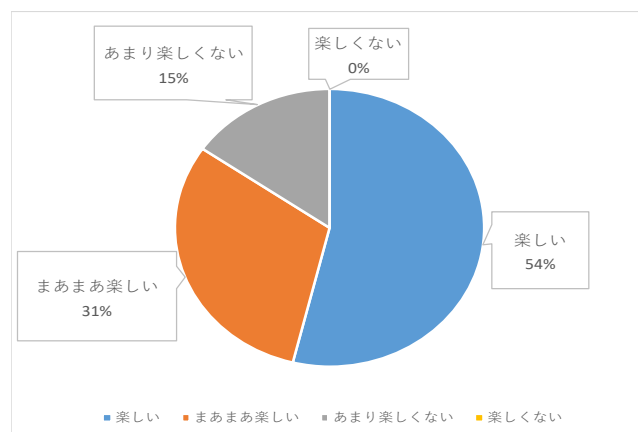


表1 プログラミングの感想

### 3. おわりに

今回の研究を通して、2つの成果を得ることができた。1つは、児童の集中力の向上。もう1つは、学習意欲の向上である。上記で示したことから、プログラミング教育を実施することは、プログラミング的思考を育てた上で、これからの未来に生きる児童にとって必要なスキルにもつながるともいえる。しかしながら、課題も多く存在する。プログラミング教材を扱う教員自身のスキル向上。教育課程への位置づけ。苦手な児童に対する配慮。学校に備わっている設備。これらの課題を丁寧に見つめ、1つずつ向き合っていくことで、プログラミング教育の良さを多くの教職員に理解してもらい、児童のために努力していきたい。