


教科 単元名	第2学年 生活科
教科の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分でプログラムしたものが動くことを楽しむ。 ・身の回りにプログラムによって動いているものがあることに気づく。
プログラミングソフト	レゴ
プログラミングソフトを活用した利点	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の興味をぐっとひくことができる。 ・タブレットを使うことで、プログラムの入れ替えや検証が簡単にできる。 ・低学年でも操作がしやすい。 ・新たな活躍の場を見つけた児童がいた。 ・またやりたいという意欲に繋がっている。
成果 (児童の様子、変化など)	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもたち同士で会話しながら試行錯誤を繰り返し、解決しようとしていた。 ・得意な児童にとっては、新たな活躍の場となり、自信に繋がっていた。 ・実際にプログラムしたものが動くことで、喜びを味わい、他にはどのようなものはあるのか、興味をもつようになった。  <ul style="list-style-type: none"> ・普段使っているものにもプログラムがあるのではないかといった課題をもつことができた。 ・プログラムの順番が大切ということが理解できた。 ・プログラム作りを楽しむことができた。
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・授業中にタブレットが自動更新してしまい、使えなくなりました。 →事前に設定をしておく必要があった。 ・プログラミングを体験することを目的に授業を行ったが、生活科としてよかったのか。 ・低学年なので、組み立てや片付けに時間がかかってしまった。 ・タブレットとレゴの接続がうまくいかないことがあった。原因はわからなかった。