

小学校プログラミング教育実践報告書

令和2年度 相模原市立小中学校視聴覚教育研究会
プログラミング教育A班

学習活動名	社会「扇風機のプログラミング」
学年	小学校第5学年
目標	LEGO WeDo2.0 の組み立てや操作を通して、プログラミング開発に慣れ親しむ。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	LEGO WeDo2.0
環境	LEGO WeDo2.0 を10セット、児童用タブレット10台を学級教室で使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立南大野小学校
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>I 授業を展開する上でのポイント</p> <p>社会の授業でねらう資質・能力を育成するため、プログラミングを通じたものづくりに取り組むことで、「開発」することの意義や楽しさを感じさせられるように支援する。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none">LEGO WeDo2.0 の使い方 (タブレットの操作方法を含む) を知る。本時の課題をつかみ、プログラミングに取り組む。※3～4名の10グループ レゴで扇風機を組み立てて、いろいろな動きをプログラミングしよう。 <p>①タブレットの説明を読みながら、扇風機を組み立てる。 ②扇風機が組み立てられたら、羽根が動くことを確認する。 ③羽根の動作確認ができれば、いろいろな動きをプログラミングする。</p> <p>・羽根の回り方 (方向や時間) ・効果音 ・LEDの色や点滅間隔</p> <div data-bbox="395 1258 1487 1496"></div> <ol style="list-style-type: none">グループで作ったプログラミングを紹介し合う。ふりかえりをする。<ul style="list-style-type: none">はじめのうちは動きを理解するのに時間がかかったけれど、だんだんと思い通りに扇風機が動かせるようになって楽しかった。難しいところは、グループの仲間と協力して解決することができた。次は、他のものも組み立ててプログラミングしてみたい。
成果と課題	タブレットの組み立て手順を読み取りながら、スムーズに扇風機を組み立てることができた。プログラミングのブロックの理解に多少時間がかかったグループもあったが、工夫に富んだ動きをつくることができていた。扇風機以外のものにも取り組みたいという意欲を多くの子どもがもっていた。それに取り組むための時間確保が課題である。