

# 伊奈町立南小学校

## プログラミング教育体験



第2・5学年

### 特色

- 今年度の学校課題研究として、新学習指導要領を踏まえたプログラミング教育に取り組んでいる。
- 2年生は、パソコンで「Viscuit」というビジュアル型プログラミングアプリケーションを用いて、バーチャル水族館を作成した。
- 5年生は、タブレットでロボット制御アプリケーションを用いて、ロボットの動きをプログラムし、動作をさせる活動を行った。

### 児童の感想

- 自分で作った魚が、自分で考えた通りに動いてくれて嬉しかったです。
- 最初はやり方が分からなくて困っていたけど、色々動かしてみたら分かってきて、できるようになって楽しかったです。
- 「こうしたらこうなるのかな」とじっくり考えることができました。
- どうすれば自分でロボットを動かすことができるのかを色々考えることができ、勉強になりました。

### 成果

- 児童が試行錯誤しながら主体的に学ぶ姿が多く見られ、創意工夫する力や問題解決方法を自ら探し出す力を育むことができた。
- 児童が意図した動作をロボットに行わせるプログラムをペアで作成する活動により、話し合いを通して思考力の高まりが見られた。