

# プログラミング的思考を育むための

## 中学年向け授業構築

教育実践高度化専攻 地域・教育課題解決コース

ICT 活用・科学ものづくり推進系

佐藤 莉夏

本実践は、タブレット端末等を使用しないアンプラグド形式と、タブレット端末を使用するプラグド形式を融合する事によって、プログラミング的思考を育むことができるのでは無いかと考えた。学級の約 9 割の児童が事前アンケート結果より、プログラミングに触れたことがないと答えた小学校 3 年生が対象にし、国語科で物語の続きをマルチエンディングストーリー(条件分岐を知る)で考えるアンプラグド形式と、scratch で答えが 3 択のクイズを作成するプラグド形式で実践を行った。

事前・事後アンケートの結果や、実践の中での児童の発言や表情等から、プログラミングに苦手意識を持つ児童は少なく、児童が持つ様々な能力を発揮することができる効果があると考えます。アンプラグドでプログラミング的思考を育むことにより、プラグドでプログラミングを行う時の理解が早くスムーズに課題に取り組む効果があると考えます。