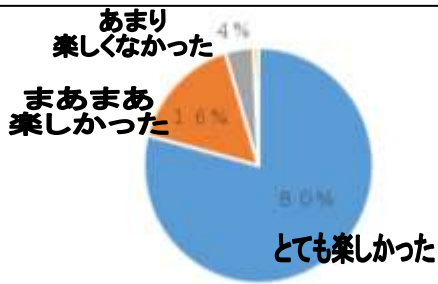
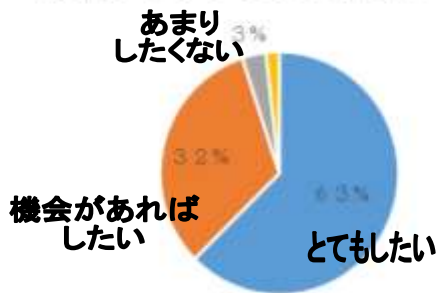


### プログラミングは楽しかったですか。



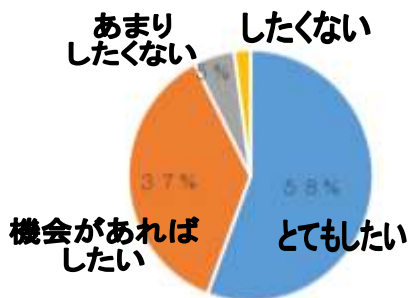
肯定的な回答が96%であった。低学年は、PCを使用しないアンプラグドの学習にも意欲的に取り組んでいた。高学年になるにつれて、「目的をもってプログラミングする楽しさ」「試行錯誤しながら考える楽しさ」「友達と工夫しながら取り組む楽しさ」を味わえるようになってきた。

### 今後もプログラミングをしたいと思いますか



肯定的な回答が95%であった。低学年は、タブレットを活用したプログラミングの学習に非常に興味をもち、「夏のわくわくスクール」などにも積極的に参加した児童が多かった。高学年では、タブレットの操作に個人差があるため、操作を習熟している取り組みや補助の教員が数名いるような機会であればやりたいという声があった。

### プログラミングを工夫することで日常生活を便利にしていきたいと思いませんか



肯定的な回答が95%であった。高学年では、意図的に日常生活、社会生活につながるような学習を計画して指導をしてきた。「社会生活に役に立つものを動かしてみよう」(実践例参照)に取り組んだ5年生は、ほとんど「とてもしたい」と回答していた。適切な教材の選定と教師の働きかけが非常に大切であることが分かる。

## 成果と課題

### 成果

- ①試行錯誤しながら、課題解決に向かうようになった
- ②プログラミングが身近なものになった
- ③未来社会に夢や希望をもつようになった

### 課題

- ①常に最先端を意識してタイムリーに教材を更新すること
- ②予算の確保や機器の管理
- ③企業との連携
- ④教員の指導力向上