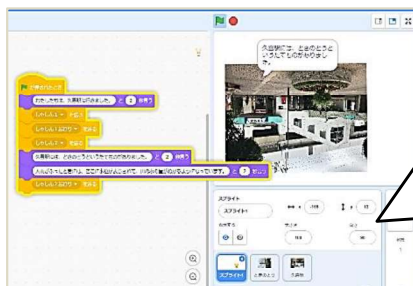


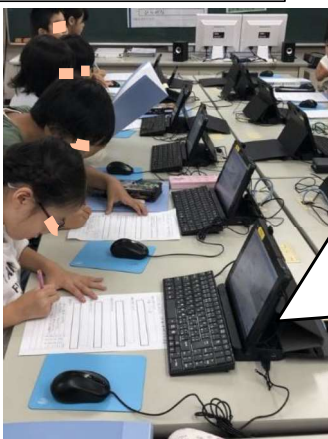
# 小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。  
 未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	ブラオオタ ～Scratchを使って、学校のまわりをしょうかいしよう～
学年	小学校第3学年
目標	Scratchを使って太田小学校のまわりの様子をまとめ、表現する活動を通して、プログラミングを体験し、課題解決のために試行錯誤してやり遂げようとする態度を育てる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	学校所有のパソコンを1人1台使用
都道府県	埼玉県
実施校	久喜市立太田小学校
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>1 自分の組んだプログラムが、どのような動きになるのか考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・写真が反対になっている。</li> <li>・キャラクターが見えない。</li> <li>・文が速すぎて読めない。</li> <li>・写真が文とあっていない。</li> </ul> <p>2 本時の学習課題をつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             組み上げたプログラムを、よりよいものにしよう。         </div> <p>3 意図した動きになるように、プログラムを改良する。</p> <p>(1) 改善点を見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアになり、お互いのプログラムを見合う。</li> </ul> <p>(2) 書き出した改善点などをもとにして、プログラムを改良する。</p> <p>4 プログラムの改良のしかたについて振り返り、よりよいプログラムにするために大切なことについて考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と協力して、解決できた。</li> <li>・楽しくプログラムできた。</li> </ul>
成果と課題	<p>(成果) 児童が楽しみながら、プログラミングに親しむことができた。</p> <p>(成果) ペア学習によって、他者の視点を入れながら修正・改善することができた。</p> <p>(課題) タブレット、PCのスキルを系統的に身に付けることが必要である。</p>



改善の必要があるプログラムの例



改善点を見つけ、よりよいものにする