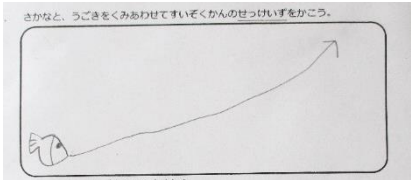
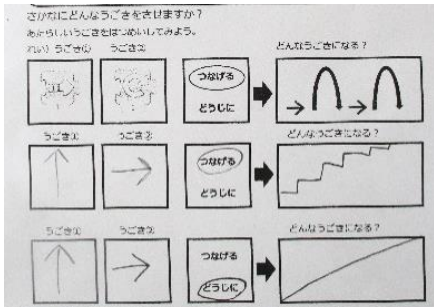


小学校プログラミング教育実施レポート

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	Scratch. Jr マスターになろう (余剰時間)
学年	小学校第1学年
目標	コンピュータの基本的な操作方法とプログラミングの仕組みを理解する。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch. Jr
環境	児童2人で1台の端末を利用
都道府県	埼玉県
実施校	戸田市立戸田南小学校
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 クロームブックの基本の操作方法を想起する。</p> <p>2 本時の課題を把握する。 Scratch Jr で海の生きものを動かしてみよう。</p> <p>3 ステージ (水族館) の設計図を作成する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○海の生きものの動画を見る。 <ul style="list-style-type: none"> ・実際の海の生きものの動きを見て、どのような動きをしているか確認する。 ○教師が作成したモデルを見る。 <ul style="list-style-type: none"> ・モデルの動きを見て、どんなプログラムが組みられているかを考える。 ・ブロックを2つつなげるスクリプトか、ブロック1つずつを2つ同時に動かすスクリプトとする。 ○ステージ (水族館) の設計図をワークシートに記入する。 ○魚の動きのスクリプトを考える。 <div style="text-align: right;">  </div> <p>4 Scratch Jr を使って水族館を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・考えた動きをプログラミングする。 ・2人1組でアドバイスし合いながら、自分の考えた動きに近付ける。 <div style="text-align: center;">  </div>
成果と課題	<p>○ワークシートに思考の過程を記入することで、考えが整理された。ペアで試行錯誤しながら理想の動きに近づけようとする姿が見られた。</p> <p>▲Scratch. Jr で表現できない動きを考える児童もおり、動きを制限したり、スクラッチを活用したり等の手立てが必要である。</p>