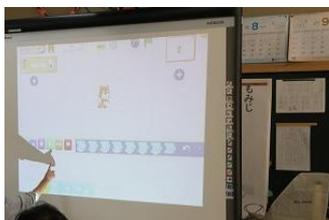


小学校プログラミング教育実施レポート

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	特別支援・お着替えの仕方（プラグド&アンプラグド）
学年	特別支援学級（小学校1年）
目標	ScratchJr と ScratchJr 対応型ブロックカード（授業者作成）を使って、着替えの手順や留意する点を学ぶことができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	ScratchJr ScratchJr 対応型ブロックカード（授業者自作）
環境	児童は ipad 教師は ipad 大型提示装置
都道府県	千葉県
実施校	印西市立船穂小学校
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>授業者は特別支援学級担任。ScratchJr と ScratchJr 対応型ブロックカードを効果的に結びつけ、普段着から体操服への着替える学習を行った。</p> <p>【前時】 ①ScratchJr の基本的な使い方を教える。②キャラクターを操作させる。</p> <p>【本時】 ①前時の復習をさせる。 ②対応型ブロックカードでプログラムを構成させる。 ③ScratchJr で動きをプログラミングさせ、順序よく動きを組み立てると動きがスムーズに進むことを再認識させる。④課題「じょうずな きがえの しかたを かんがえよう」を確認させる。⑤着替えに必要な動作を考えさせる。⑥必要なブロックを選び、並べ替え、着替える動作を組み立てさせる。⑦プログラミングした通りに着替えをさせる。⑧まとめ「じゅんばんを かんがえると きがえが じょうずになる」を確認させる。</p> <p>児童は、プログラミングすることに困らず、学習に臨んでいた。背中のシャツにも気を配るなど、シャツが出ないような着替えの仕方を考えることができた。主な留意点は次のものである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ScratchJr と ScratchJr 対応型ブロックカード両方のプログラミング活動を効果的に結びつける。 ・対応型ブロックカードの並べ替えで、動きがスムーズになることを意識づけた。 ・「悪い着替え」の例の写真を見せ、よい例について印象づけた。
成果と課題	<p>【成果】適正なプログラムは一つだけではなく、他にもあるということに児童が気付くことがある。【課題】具体と抽象のつながりをつけにくい児童だと、ScratchJr とアンプラグドをつなぐのが難しくなる。</p>



《ScratchJr 対応型ブロックカード》