



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	クラブ活動での実践例	
学年	小学校第4～6学年	
目標	・Scratchを使ってゲームを作り、記号の組合せをどのように改善していけば、計画していたアニメーション（より意図した活動に近づくための改善方法）を考えることができる。	
教材タイプ	ビジュアル言語	
使用教材	Scratch	
環境	児童22人で22台の端末を使用	
都道府県	東京都	
実施校	瑞穂町立瑞穂第二小学校	
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>クラブ活動では、「アニメーション作り」に取り組む。</p> <p>この活動を行うために、ICT機器の活用能力の育成として、低学年では、ログイン、シャットダウン、クリック、ダブルクリック、保存の一連の動作を取得する。また、中学年では、文字入力、検索、保存、画像取り込み等の技能を学ぶ。</p> <p>また、プログラミングの学習としては、各学年5時間程度C分類の学習を行っている。低学年では、フローチャート、プログラミングカーの学習に取り組み、中学年では、Scratchの使い方の習得、フローチャート（分岐も含めて）を系統的に学習している。3年生では、図画工作「ボタンをおしたら・・・」の単元をB分類として学習している。児童が考えたキャラクターをスキャナーで読み取らせ、Scratchを使用してそのキャラクターを動かすアニメーションを作成し、4年生ではC分類「ロボット掃除機のイラストを動かそう」の学習内容で、Scratchを使って、お掃除ロボットに意図する動きを考えさせ、目的意識をもたせながら、Scratchの使い方を学んでいる。</p> <p>これらの学習を生かして、クラブ活動では、「ゲームづくり」を行っている。</p>	
	 アニメーション作り	 ゲーム作り
成果と課題	成果は、Scratchを学年ごとに系統的に学習が計画されているので、教員は計画に沿って行うことができる。課題は、ICT支援との連携が継続的に必要である。	