

# 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	特別活動「猫から逃げるゲームをつくろう」
学年	小学校第3学年
目標	ゲームづくりの体験を通して、問題の解決に必要な手順や、身の回りの多くのものがコンピュータによって働いていることに気づく。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch3.0
環境	児童用ノートPC40台を整備したPC教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立九沢小学校
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 めあてを確認しよう 「コンピュータのしくみのひみつをさぐってみよう。」 ゲームのプログラミングの体験を通して、コンピュータがどうして動くのか、その秘密を探る。</p> <p>2 課題を確認しよう 「コンピュータで、ねこから逃げるゲームをつくろう。」 ※文部科学省の小学校プログラミング教育に関する研修教材「Scratch 猫から逃げるプログラムを作る。【C分類（教育課程内で各教科とは別に実施するもの）】」について、発達の段階と授業時間を考慮し、ネズミのプログラムだけを行うよう、取り出して構成している。 <a href="https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416408.htm">https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/1416408.htm</a></p> <p>3 ねずみを自分の思い通りに動かせるようプログラミングしよう</p> <p>①ねずみがマウスのポインタを追いかけるプログラムをつくる。</p> <p>②家にたどり着いたら、背景を変えて、ゲームが終わるようプログラムする。</p> <p>③ねこに触れたら、背景を変えて、ゲームが終わるようプログラムする。</p> <p>4 まとめ 学習を振り返り、今日気付いたことを確認する。 <input type="checkbox"/>コンピュータには、こうしたいという命令をじゅんばんにあたえて、動かすしくみになっていることがわかりましたか？</p>
成果と課題	命令を順番に与えることで、自分の思い通りにプログラミングできることを体験することができた。

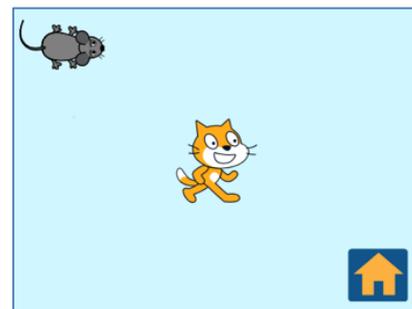


図 作成するプログラムの実行画面例