

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	総合的な学習の時間「ドラゴンをたおせ」
学年	小学校第6学年
目標	コンピュータの画面上のものがプログラムで動いていることに気づき、目的の動作の手順を考え、プログラミングすることができる。
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	相模原市立鶴園小学校
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 「コンピュータに意図した動きをさせよう。」</p> <p>2 本時の課題を確認しよう 「ゲームプログラムを直して、ドラゴンをたおせるようにしよう。」</p> <p>3 ゲームの基本形を作成しよう！ (1) ドラゴンの炎をかわそう！ このままだと主人公は動けないため、炎にやられてしまいます。炎をかわすために、矢印キーを押したら左右に動けるようにしましょう。</p> <p>(2) 雷の魔法で攻撃しよう！ まだ、ドラゴンの炎をかわすことしかできません。そこで、スペースキーを押したら、雷の魔法でドラゴンを攻撃できるようにしましょう。</p> <p>4 ゲームをもっと改良しよう！ ゲームとして楽しむには、まだまだ様々な機能を付け加えたいところです。そこで、プログラムを改良し、おもしろいゲームをつくらう！ ※ゲームの改良例「得点が出せるようにしよう！」「背景を変えてみよう！」「敵を増やしてみよう！」</p> <p>5 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"/> コンピュータに意図した処理を行わせることができましたか？ <input type="checkbox"/> プログラミングをもっとしてみたいですか？</p>
成果と課題	<p>「偶数と奇数」をやってみて、かなり苦戦し、意図したことが処理できるとう楽しさ、達成感を得られなかったので、作って楽しい教材を試した。</p> <p>自発的にゲームを改良し、コンピュータに意図した処理を行わせようとしていた。また、自宅もできるかと質問してくる児童も多く、もっと試してみたいと感じていた。</p>

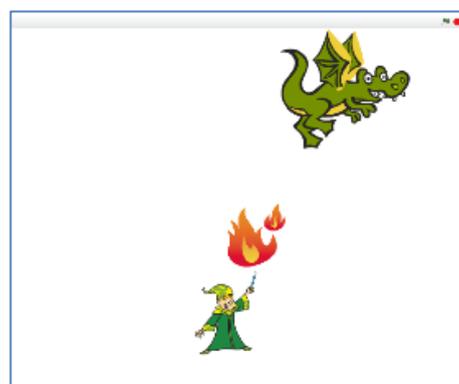


図 作成するプログラムの実行画面例