

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	国語「黄色い魚を動かそう」
学年	小学校第4学年
目標	黄色い魚を自分が動かしたいように動かそう。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
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	相模原市立二本松小学校
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>I 授業の概要</p> <p>画面の黄色い魚を動かして自分の思うように操作する活動を行うことで、楽しみながら何度もパズルを組み替えて場面を設定する。</p> <p>II 授業のながれ</p> <ol style="list-style-type: none">1 めあてを確認しよう 「黄色い魚に命令を出してみよう！」2 コンピュータでScratchをひらこう ・教員のつくった見本を見て、どのような動作をするプログラムをつくるのか、理解する。3 「Scratch」を使い、壁にぶつくと反転して進むようにする。 事前にパズルを指定することで活動にスムーズに取りかかることができるようにする。4 背景や物などを自由に使い自分の好きなようにプログラムを組んでみる。5 まとめ 自分の動かしたいようにパズルを設定し動かすことができる。
成果と課題	黄色い魚を動かす活動を通し、Scratchに興味を持ち、自宅でも取り組んでいる児童がいた。Scratchについてのできる、できないの差が大きいことや、指導側の理解に課題がある。