

# 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	プログラミングの基本をマスターしよう【1/3】
学年	小学校第4学年
目標	「順次」の考え方を理解し、プログラミング的思考の基礎を築くことができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch3.0
環境	児童1人で1台のタブレット端末を使用
都道府県	奈良県
実施校	奈良市立都祁小学校
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>文部科学省の『小学校プログラミング教育の手引』(令和2年2月)で示される「プログラミング的思考」を育むためには、自分が意図した一連の活動を実現するまでの思考の過程を重視する必要があると考える。</p> <p>そこで、思考の過程が一目で見てわかる Scratch を用いてプログラミング的思考を育んでいく。Scratch を用いてプログラミング的思考を育むために、下記の流れに沿って学習を進めた。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>① どのような動きをさせたいか(全体像を描く)</p> <p>② その動きを、どのような順序でさせるか(手順を考える)</p> <p>③ 一つ一つの動きを対応するブロックに置き換える</p> <p>④ 試行錯誤しながら、ブロックを組み合わせる</p> </div> <p><b>【学習活動】</b>                  プログラミング学習の基礎段階では、上記③④を中心に学習活動を進めた。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>学習課題を確認する。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>図1のアニメーションを見せ、その手順をフローチャートで示す。(上記①②)</li> </ul> </li> <li>処理とブロックを結びつける。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>図2のようにバラバラに置かれたブロックの意味や動きを確認する。</li> </ul> </li> <li>ブロックを組み合わせ、アニメーションをつくる。                     <ul style="list-style-type: none"> <li>上から順に処理していくこと(順次)を理解させる。</li> </ul> </li> </ol>
成果と課題	学習活動を、ブロックを組み合わせることに焦点を絞ることにより、「処理の順番」を意識させることができた。

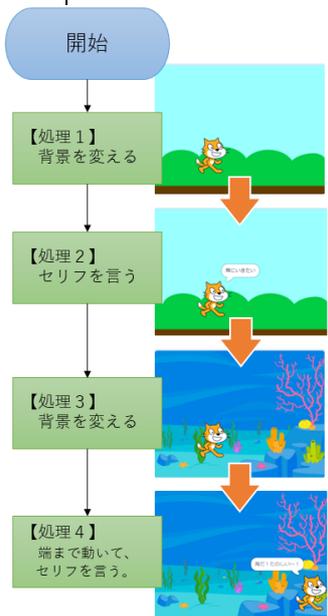


図1



図2

上からならんでそのとうり  
 にうごくからじゅうばんをさ  
 らんとすればできる。  
 プログラミングはくみあててその  
 とうりにうごくからおもしろい。