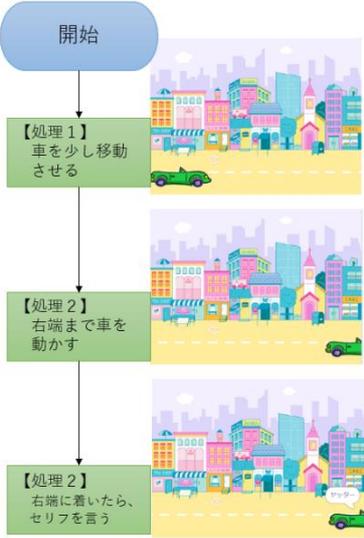


小学校プログラミング教育実施レポート

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【2/3】
学年	小学校第4学年
目標	「反復」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>【学習活動】(◎児童の反応)</p> <p>1. 前時の復習</p> <ul style="list-style-type: none"> 最後のシーンでネコが動いている様子がわからないことを確認する。 <p>◎瞬間移動している。 ◎一気に200歩動かす。</p>  <p>2. 「反復」の考え方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 10歩動かすブロックを何度か組み合わせる。 <p>◎少しずつ動いている。 ◎何個もつなぐのは大変。</p>  <ul style="list-style-type: none"> 同じブロックやパターンを見つけると繰り返すブロックを使う。 回数を決めて繰り返すブロックとずっと繰り返すブロックの違いを確認する。 <p>「ずっと手をたたいて」「3回手をたたいて」違いは?</p> <p>◎「ずっと」は終わりが無い。 ◎回数が決まっている。</p>  <p>3. 本時の学習課題を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。 <p>4. 処理とブロックを結びつける。</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時と同様、バラバラに置かれているのに加えて、本時は、使わないブロックも入れる。取捨選択する必要がある。  <p>5. ブロックを組み合わせ、アニメーションをつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 同じ処理を繰り返す(反復)の考え方を理解させる。
成果と課題	はじめは、「ずっと」のブロックを使う児童が多かったが、うまくいかないことに気づき、必要なブロックを選ぶことができた。



く、1にブロックをつんでいくとめっちゃつんでい
 かなだめだから、そのときは、いかにま
 をつかって、セリアを言う(+)。