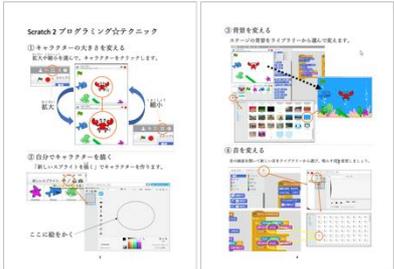


# 小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	「イライラ棒」をプログラミングしよう	
学年	小学校第5学年	
目標	コンピュータでスクラッチを使ったプログラミングに慣れ親しむ。 自分の考えを明確にして話し合い、提案する力を身に着ける。	
教材タイプ	ビジュアル言語	
使用教材	スクラッチ	
環境	児童1人で1台のWindowsタブレットを使用	
都道府県	徳島県	
実施校	徳島市北井上小学校	
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><b>学習活動の概要</b></p> <p><u>【プログラミング授業1回目】</u></p> <p>プログラミングとは何か？ソフトウェアとは何か？について説明を受けたあと、Scratchの使い方、ブロックの意味を理解し、逐次処理や繰り返し、イベントを利用して、キャラクターを操作する「イライラ棒」の作り方を学んだ。</p> <p><u>【プログラミング授業2回目】</u></p> <p>「イライラ棒」の障害物を増やしたり、キャラクターの大きさや動き方を変える方法を学んだ後、班ごとに、完成したイライラ棒を発表し合い、友達との共通点や相違点について話し合ったり、『もっとこうした方が良い』といった改善提案をお互いに出し合った。</p> <p><b>児童の様子</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・終始意欲的にスクラッチでプログラミングし、個性あふれる「イライラ棒」を作成できた。</li> <li>・キャラクターのデザインや動きに違いを見て、素直で建設的な意見が出し合っていた。</li> </ul>	  
成果と課題	<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「イライラ棒」をプログラミングし、自分のプログラムについて説明し合い、他の人のプログラムとの違いを知り、改善提案することができた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・2回に分けて授業を行った際に、前回にプログラムが正しい場所に保存されておらず、消えてしまったので、事前に環境を確認する必要がある。</li> </ul>	