

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	スクラッチを使ってみよう
学年	小学校 5年生
目標	身の回りにあるプログラムされた物を知り、自分でプログラムを作ってみよう。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch2.0
環境	児童 27人 各一人一台デスクトップパソコン (Windows7)
都道府県	徳島県
実施校	鳴門市明神小学校
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>○身の回りにあるプログラムされているものを考え、絵や写真を使って掲示していく →テレビゲームやパソコンは児童から発表もあったが、家電製品や自動車に使われていることに驚く児童が多かった。</p> <p>○Scratch の簡単な使い方を説明する。 →ブロックの動かし方、使い方、つなげ方を説明し、自由に猫を動かしてみた。児童は楽しみながら活動することができていたが、ほとんどパソコンにも触ったことがない児童も多かったため、指導が大変であった。パソコンが得意な児童と協力しながら作業ができたことは大変良かった。</p> <p>○猫に正方形を描かせよう →ヒントや意欲につながるかと、教師が Scratch を使って簡単なアニメーションを作成した。正方形の一角が 90 度であることをヒントに、周囲と協力して作成することができた。</p> <p>○正三角形はどうやって描こうかな？ →小学 5 年生では多角形の学習でプログラミング学習をすることになっているので予習で行わせた。角度や動くブロックを上手に使い、スタートする位置を工夫したり、上向きの正三角形になるよう猫の動きを考えて作成することができた。元の位置に戻るような工夫をしたり、模様になるよう工夫した児童もいた。</p> <p>作成したプログラムはスクリーンに映し、発表し作り方や工夫を共有する時間も設けた。</p>
成果と課題	基本的な Scratch の使い方は学習できたと考える。これから応用的な使い方を考えられたらと思う。パソコンの苦手意識が課題になるかとも感じた。