

# 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	Scratch でプログラミングを始めよう
学年	小学校第3学年
目標	自分がつなげたブロックの命令に応じてスプライトを動かすことで、プログラミングの楽しさや面白さを感じ、プログラミングへの興味を持つ。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	scratch
環境	児童19名で19台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	芝生小学校
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>【活動内容】</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>①(10歩動かす)というブロックをクリックし、ネコが10歩動かす。</li><li>②10を100に変えてクリックし、ネコを100歩動かす。</li><li>③(10回繰り返す)を使い、10歩動かすを10回繰り返す。</li><li>④ブロックの中に(次のコスチュームにする)を入れ、走らせる。</li><li>⑤ブロックの中に(1秒待つ)を入れて、走るスピードを変える。</li><li>⑥数字を変えて自分のイメージする走り方を作る。</li></ol> <p><b>【児童の様子】</b></p> <p>初めてscratchを体験したが、どのブロックをおくと、どんな動きをするのかすぐにイメージすることができていた。早く次の活動がしたいと意欲的に取り組むことができた。活動⑥では、自分が理想とする動きを表現するために、作ったブロックの中の数字を変えて動かす作業を繰り返し行って自分の理想に近づけていくこと(トライアンドエラー)ができていた。理想とする動きに近づいていることを実感し、「うまくできた」と達成感を感じている児童が多かった。</p>
成果と課題	<p>(成果)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・多くの児童が意欲的に取り組むことができた。</li><li>・理想とする動きを表現するために、トライアンドエラー(ブロックの中の数字を変えて走らせてみる)しながら取り組むことができた。</li></ul> <p>(課題)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・今回は初めてだったため、活動のほとんどは教員からの指示を受けての活動となり、自分の考えをもとにした自由度の高い活動が少なかった。</li><li>・基礎的な知識・技能をつけていかなければ、自分で考える活動をすることは難しいと感じた。</li></ul>