

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	クラブ活動「パソコンクラブ」
学年	小学校4～6年生
目標	PKゲームを作ろう
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	S c r a t c h
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	吉野川市立鴨島小学校
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>児童にテキスト※を配布し、一人でも活動が進められるようにした。ブロック操作が初めての児童もいたので、モニターに映しながら説明を行った。「PKゲーム」は、スプライトボールに向かって走ってきて、ボールに触れたら、そのボールがゴールに向かって動くプログラミングである。一つずつ手順を示しながらプログラミングの作業を行った。</p> <p>一人で進められる児童は、テキストを見ながら作成することができたが、慣れていない児童は、ブロックの場所や数値の変更に戸惑っていたため、個別に説明をしていった。手順としては次の通りである。</p> <p>① 背景とスプライトの準備 ② ボールを蹴るまでの動き ③ 蹴ったときの音の設定 ④ ボールが飛んでいく軌道を決める(定義の作成) ⑤ ボールを山なりに飛ぶようにする ⑥ ゴールしたときの効果音をつける</p> <p>定義の作成に関しては、どの児童も初めてのことであり、丁寧に指導を行った。時間はかかったが、完成したときには自分の作ったプログラミングを楽しそうに何度も動かしていた。</p> <p>基本の動きを完成させた後は、スプライトや効果音を変更させたり、ボールの軌道を工夫させたりした。中でも、6年生の数名の児童は、ボールの速度を速くしたり、ゴールポストに当たったようにして、ボールを跳ね返らせたりさせる工夫をしていた。</p> <p>※内田洋行 教育コンテンツ配信サービス「Edu Mall」コンテンツの教材</p>
成果と課題	異学年での取り組みであったため、個人差が大きく、説明に時間がかかったが、失敗しても何度もやり直せるので、児童は楽しく活動することができた。

