



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	季節の言葉3「秋を感じて俳句を作ろう」
学年	小学校第5学年
目標	自分の感じる秋を文章で表現し、それをプログラムして動画に表現することにより、より深く秋を感じることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
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	吉野川市立知恵島小学校
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。)	<ol style="list-style-type: none"> 1, NHK for school「古典の世界」の枕草子を視聴する。 2, 視聴後, 「枕草子」の秋の風景について文章に表されている情景や様子を想像する。 3, 現在と昔の秋のイベントや生活の違いを考え, 自分の感じる秋を俳句に表し, 動画にするためにScratchの操作の仕方を学ぶ。 4, Scratch画面の説明をし, 登場人物を動かすための命令の仕方について学び合いながらプログラミングする。 5, できた動画を発表し合い, 工夫したところを話し合う。 6, 話し合い後, 友だちの工夫した作品を参考にして, さらに秋らしい動画に再編集する。 <ul style="list-style-type: none"> ・落ち葉の落ちる速さ ・夕暮れの鳥の鳴くタイミングなど
	   
成果と課題	<p>Scratchの操作の仕方を説明しながら作っていく中で、より細かい動きができるようなプログラムを組むことができるようになった。そのことにより、秋の情景がしみじみと伝わってくる作品となった。また、俳句の言葉もよりよい表現に推敲する姿が見られた。</p> <p>課題として、Scratchの操作の仕方が不十分な児童は、自分の思うようにプログラムが組めず時間がかかった。児童同士の学び合いで解決できる場面も多くあった。動画を作るときには絵を描く時間が必要であったので学習内容を考えてプログラミング教育をしなければいけないと感じた。</p>