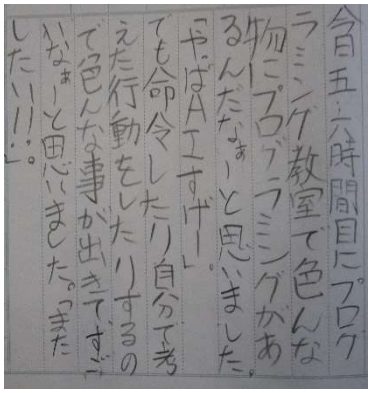
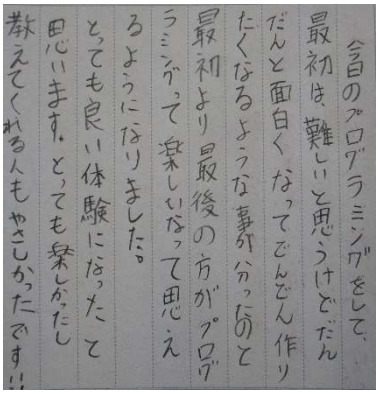
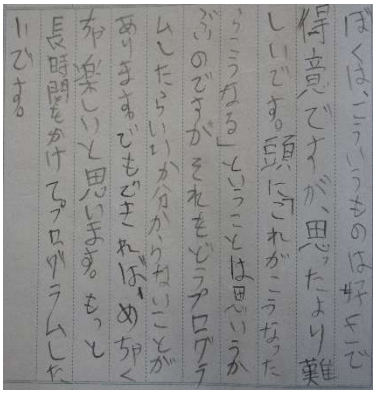
小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	・動物園を作ってみよう ・植物のからだをプログラムで表現しよう
学年	小学校第６学年
目標	・Scratch を使ったプログラミングに慣れ親しむ。 ・イメージしたことを表現する方法を考える。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童一人あたり１台の ipad を使用
都道府県	徳島県
実施校	阿南市宝田小学校
学習活動の概要・児童の様子	**学習活動の概要** 〈プログラミング授業１時間目〉 　プログラムについての説明を受けた後，Scratch の基本的な操作方法を学んだ。ねこを動かしたり，さるがバナナを取りに行ったりするプログラムを作った。 〈プログラミング授業２時間目〉 　理科で学習した「植物のつくりとはたらき」の内容を確認し，植物が根から吸い上げた水がからだの中を通り蒸散するまでの様子をプログラミングすることにチャレンジした。 **児童の様子** 　どの児童も意欲的に活動に参加することができた。学習が進むにつれ，「こう動くためには，どうすればよいのだろう。」「こうすると，どうなるだろう。」など，積極的に課題を提起したり課題解決のために試行錯誤したりする姿が見られた。 〈児童の日記〉  今日五・六時間目にプログラミング教室で色んな物にプログラミングがあるんだなぁ～と思いました。やっぱAIすげー。でも命令したり自分で考えた行動をしたりするので色んな事が出きてすごいなぁ～と思いました。また したい!!。  今日のプログラミングをして、最初は難しいと思うけどだんだんと面白くなってどんどん作りたくなるような事分ったのと最初より最後の方がプログラミングって楽しいなって思えるようになりました。とっても良い体験になったと思います。とっても楽しかったし教えてくれる人もやさしかったです!!  ぼくは、こういうものは好きで得意ですが、思ったより難しいです。頭にこれがこうなったらこうなる」ということは思いうかぶのですがそれをどうプログラムしたらいいか分からないことがあります。でもできればぼくは楽しいと思います。もっと長時間をかけてプログラムしたいです。
成果と課題	**成果** ・Scratch の基本的な操作方法を習得し，プログラミングに対する関心が高まった。授業後も，活動を楽しみながら積極的に取り組んでいる児童が多い。 **課題** ・一斉に学習活動を進める場面が多かったため，活動が進むにつれ，「難しい。」と感じた児童もいた。各自の理解度に合わせ，学習内容に幅を持たせながら，次時へとつなげていきたい。