

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	レッツ！プログラミング
学年	小学校4 学年
目標	低学年が楽しめるよう、Scratch を使ってどのようにプログラムを組めば、意図する通りにキャラクターを動かすことができるかを考え、簡単なゲームを作ることができるようになる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人1台のデスクトップパソコンを使用（Windows8,Chrome を利用）
都道府県	鹿児島県
実施校	喜界町立早町小学校
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>1 指導計画（総合的な学習の時間 全6 時間）</p> <p>(1) Scratch の基本的な操作法を確認する。1 時間</p> <ul style="list-style-type: none"> 既存のゲームを体験し、低学年のためにゲームを作ることを確認する。 基本的な操作方法を確認する。 <p>(2) 簡単なゲームを作成する。4 時間</p> <ul style="list-style-type: none"> キャラクターを動かすためのプログラムを組む。 スタートやゴールを決めたり、得点を付けたりするプログラムを組む。 <p>(3) 作品の発表会及び振り返り 1 時間</p> <ul style="list-style-type: none"> 完成した作品を紹介し、学習を振り返る。 <p>2 授業の主な流れ（2～4 時）</p> <p>(1) 本時のめあてをつかむ。</p> <p>(2) キャラクターを動かすためのプログラミングをする。</p> <p>(3) 動かしながら、意図したとおりに動くか確認する。</p> <p>(4) 意図したとおりに動かない場合は、自力で解決したり、友達と相談したりする。</p> <p>(5) 本時の振り返り</p> <p>3 活動の様子</p> <p>初めは、順次を中心としたプログラムを組んでいたが、学習が進むに連れ反復をうまく活用できるようになってきた。試行錯誤を繰り返しながら、意欲的に取り組んでいた。論理的思考力を育成するため、作成したプログラミングがどのように動くかを常に考えさせるようにした。児童一人一人にアカウントを作成したことによって、授業時間だけではなく、家庭や長期休業中にも進んで作成する姿が見られた。</p>
成果と課題	初めてのプログラミングの体験であったが、友人と助け合いながら作品を完成させることができた。今後は、B 領域においてどのような実践ができるか試行していきたい。



【プログラムを作成中】



【本時の振り返りを記入】



【長期休業中に作成】