

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	スクラッチでオリジナルゲームをつくろう。
学年	小学校6年生
目標	スクラッチを使ってピンポンゲームをつくり、お互いのゲームの感想を伝え合うことができる。
教材タイプ	テキスト言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童12人で12台のノートパソコン
都道府県	徳島県
実施校	三好市立三縄小学校
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>スクラッチを使い、ピンポンゲームを作成した。チュートリアルを見ながら各自オリジナルのピンポンゲームをつくっていく。授業を15分ごとに区切り、児童が作成しているゲームの途中経過を見学する活動を通して、プログラミングの手順について質問したり、参考にしたりしながら取り組んだ。最後は、できあがったゲームを自分で遊んだり、友達がつくったゲームで遊んだりして楽しく活動した。</p> <p>パソコン操作が苦手な児童がいるが、授業を15分ごとに区切って友達の作品を見学する時間を取ることで、ゲームの作成について見通しがもてたり、友達のアドバイスを取り入れたりしながら意欲的に活動することができた。</p>
成果と課題	<p>プログラミング教材にあまり触れたことがない児童が多数なので、今回の活動でプログラミングに対して「楽しい」や「またやってみたい」といった声が多くあがるようになった。また、何度も試行錯誤しながらプログラムを組む活動を行うことで順序立てて物事を考えようとする態度が少しずつ身に付いている。</p> <p>しかし、15分ごとに授業を区切って友達の作品を見学する時間を取ることで、進みが早い児童のプログラムをまねるだけの活動になってしまう児童がいた。</p>

