




小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	はじめてのプログラミング
学年	小学校第3学年
目標	画面上のキャラクターを動かすプログラミングを体験することを通して、プログラミング的思考を用いるとともに、プログラミングの楽しさや面白さを感じる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	鳥取県
実施校	鳥取市立宝木小学校
学習活動の概要・児童の様子	<p>1 本時の課題</p> <ul style="list-style-type: none"> キャラクターを動かす命令が書かれているブロックを組み立てて、自分の思い通りに動かすプログラミングの体験をしよう。 <p>2 学習活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 身の回りのどんなものにパソコンが使われているかを考える。 コンピュータに自分の意図した処理を行わせることが「プログラミング」であるということを学ぶ。 画面上のキャラクターを動かすための基本的な命令の出し方を練習する。 キャラクターを動かす命令を作る。 学習を振り返る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><児童の様子></p> <ul style="list-style-type: none"> ブロックの順番を動かしたり秒数を変えたりして、意欲的に活動に取り組んでいた。できた動きを近くの友達と見せ合い、楽しく活動していた。 慣れてきたら、自分の思い描く動きをさせるためにはどのようなプログラミングをすればよいのかを考えながら取り組んでいる児童もいた。 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">    </div>
成果と課題	<p><成果></p> <ul style="list-style-type: none"> 児童が体験を通して楽しくプログラミングを学ぶことができた。試行錯誤しながら命令を考えたり、近くの席の友達と話し合ったり、進んで考えたりしながら活動することができた。 <p><課題></p> <ul style="list-style-type: none"> 今年度は、タブレットの使い方に慣れる活動が多くなってしまった。プログラミング教育をもっといろいろな教科に取り入れていきたい。