



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	総合的な学習の時間 コンピュータを使って、ねこを思い通りに動かしてみよう
学年	小学校第3学年
目標	プログラミングを体験し、コンピュータに意図した動作を行わせることができる。 (知識及び技能) コンピュータで表現したい動作を考え、それをプログラミングで表現することができる。 (思考力・判断力・表現力) コンピュータに興味をもち、進んで課題を解決しようとする。 (学びに向かう力・人間性等)
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人1台の端末を使用
都道府県	三重県
実施校	津市立成美小学校
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>指導者が用意した課題を解決していくことを通して、プログラミングにおける中心的な考え方である、「順序処理」「繰り返し」「条件分岐」を学習した。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"><div data-bbox="448 1032 609 1104"><p>繰り返し</p></div><div data-bbox="783 1032 944 1104"><p>条件分岐</p></div><div data-bbox="1201 1032 1362 1104"><p>応用問題</p></div></div> <p>指導者がはじめに上記のプログラムを動かして見せる。その動きを再現するという課題を解決する過程を通して、どのようなブロックを使えばよいのか、どのように組み合わせればよいのかを考える活動に取り組んだ。</p> <p>子どもたちは、ねこの動きを再現するためにブロックの組み合わせについて考え、課題が解けた子どもは他の子にそのやり方を教える先生となることでほとんどの子どもが課題を解決することができた。</p> <p>今回は、初めて学校でプログラミングを学習することもあり「体験」することをテーマに「試行錯誤」でプログラミングをした。活動を重ねていくことにより「仮説検証」などをしていくことを伝えて、学習を終えた。</p>
成果と課題	体験することについて、「プログラミングが楽しかった」という声を聞くことができたことは成果であったと考える。