

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	Scratch を使ってみよう
学年	小学校全学年
目標	発達の段階に応じた Scratch での活動を通して、ソフトウェアの操作法を身に付けさせるとともに、プログラミング的思考を養う。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童一人一台のタブレット端末を使用
都道府県	鹿児島県
実施校	中種子町立納官小学校
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>本校では、教科等の目標達成のためのプログラミング教育に取り組んでいくための基盤となる、ソフトウェア等の操作法を身に付けさせる活動を、全学年において取り組んでいる。児童の発達の段階に応じた活動に取り組み、楽しみながら操作法を習得することを目指している。これらの活動において、教科等の学習の中で効率的・効果的に活用できる姿を目指すと同時に、児童のプログラミング的思考を育成することを教師側がしっかりと意識して取り組むことで、初歩的な取組においても、プログラミング教育の目標を達成できるようにしている。</p> <p>【低学年】</p> <p>図工等の時間において、Scratch を自由に使ってみる活動に取り組んでいる。</p> <p>児童に、必要最低限の説明のみ行い、好きなように操作させていく。できた操作一つ一つを全体で共有しながら、操作法を身に付けさせていく。</p> <p>【中学年】</p> <p>図工や総合的な学習の時間において、Scratch の中のネコを自分の思ったように動かすプログラムを作る活動に取り組んでいる。</p> <p>ネコを歩かせる、動く方向や速さを調整する、背景を工夫する、音を入れるなど、基本的な操作法を広く習得させていく。</p> <p>【高学年】</p> <p>総合的な学習の時間などにおいて、Scratch で移動や反復動作といった基本操作を活用した簡単なゲームなど、自分の作品を作る活動に取り組んでいる。</p> <p>基本的な操作法を確認し、実際に作られた作品を見ながら、どのような作品を作ることができるのか、そのためにどのようなプログラムを組んでいけばよいのかを考えながら作成していく。簡単な作品をいくつか作りながら全体で共有し、考え方の幅を広げていく。</p>
成果と課題	楽しみながら Scratch に取り組む中で、トライアンドエラーを繰り返しながら、粘り強く課題に向かう姿が見られるようになった。今後、これらの活動を生かしながら、教科等の目標達成のためのプログラミング教育にも重点的に取り組んでいきたい。

