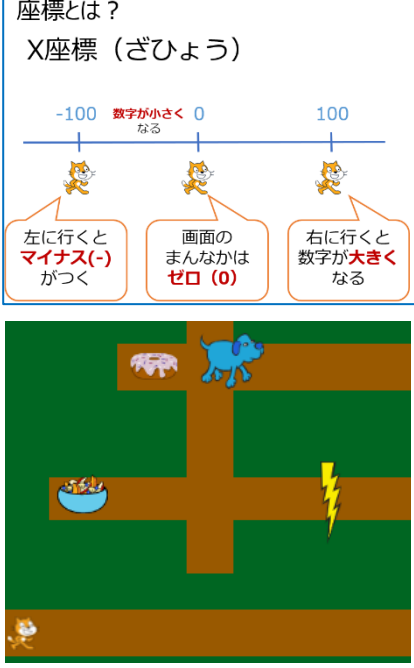


# 小学校プログラミング教育実施レポート

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 で迷路をつくろう (総合)
学年	小学校第6学年
目標	座標の考え方を理解し、スプライトを上下左右に動かしたり、条件分岐「もし～ならば」を使ったりすることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童1人で1台の端末を利用
都道府県	埼玉県
実施校	戸田市立喜沢小学校
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 前時をふりかえる</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「条件分岐」「送る」を学習したことを確認する。</li> </ul> <p>2 学習課題を確認する</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">             矢印キーでスプライトが動く「迷路」のプログラムをつくろう         </div> <p>3 活動内容を確認する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・見本プログラムを提示し、完成形をイメージさせる。</li> <li>・サンプルプログラムを共有する。</li> </ul> <p>4 「座標」について知る。</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">                 座標とは？                  X座標 (ざひょう)             </div>  </div> <p>5 ネコがキー操作で動くようにプログラミングする。</p> <p>6 発表する</p> <p>7 ふりかえりを行う。</p>
成果と課題	<p>○座標の考えとプログラミングを学ぶ際に、迷路づくりの活動はマッチしていて、児童は楽しみながら学習することができた。</p> <p>▲空間認識が苦手な児童には一度の説明だけでは理解が進まなかった。別途ヒントカードなどを用意し、繰り返しヒントを見ることができるようになるとよい。</p>