

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	物語をつくろう（国語）
学年	小学校第2学年
目標	目的に応じた動きをするために、適切なプログラムを考える。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch, Jr
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	戸田市立新曽小学校
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 前時までの学習を振り返り、本時のめあてを確認する。</p> <div data-bbox="408 719 699 786" data-label="Text"> <p>物語をつくろう</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 物語を「はじめ」「中」「終わり」順序良く考えて、プログラミングをすることを確認する。 事前に見本の物語を作成しておく。 <p>2 前時までに作成しておいた物語ブックを使用し、自分の物語に合ったキャラクターや、背景を選びプログラミングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 事前に作成していたものを基にして、作成することを伝える。 <div data-bbox="778 1126 1516 1384" data-label="Image"> </div> <p>3 プログラムした物語の発表会をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 同じ班の友達に自分が作った物語を発表する。 何人かの児童にテレビに映し、発表させ、感想を交流する。
成果と課題	<p>○国語の学習の発展として位置づけることで、学習内容の理解を深めることができた。</p> <p>▲物語全体のプログラミングには時間を要した。1場面について、2つの背景程度にするなど、適宜時間短縮の工夫が必要である。</p>

