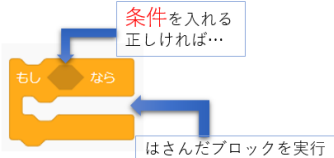
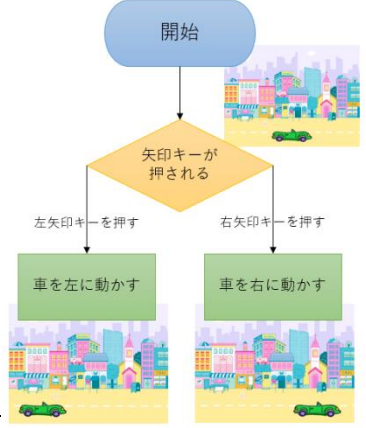


小学校プログラミング教育実施レポート

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	プログラミングの基本をマスターしよう【3/3】
学年	小学校第4学年
目標	「分岐」の考え方を理解し、プログラミング的思考の基礎を築くことができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch3.0
環境	児童1人で1台のタブレット端末を使用
都道府県	奈良県
実施校	奈良市立都祁小学校
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>【学習活動】(◎児童の反応)</p> <p>1. 前時の復習(反復)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎「繰り返す」ブロックを使う。 ・動かし続けるには? ◎「ずっと」ブロックを使う。 <p>2. 本時の学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 矢印キーを使って車を動かそう。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・左右のキーを使って車を操作するアニメーションを見せ、その手順をフローチャートで示す。 <div style="text-align: center;">  <p>条件を入れる正しければ… もし〜なら はさんだブロックを実行</p> </div> <p>3. 「分岐」の考え方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「もしなら」ブロックについて説明する。 ・条件の中には調べるブロックを使う。 ・「もしなら」の考え方は日常生活でも使っていることを知る。 <p>(例)『もし雨が降ってきたなら』『傘をさす』 『鉛筆の芯が丸くなったなら』『削る』 など</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD Start([開始]) --> Decision{矢印キーが押される} Decision -- 左矢印キーを押す --> Action1[車を左に動かす] Decision -- 右矢印キーを押す --> Action2[車を右に動かす] </pre> </div> <p>4. ブロックを組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前進、後進のブロックの使い方。 ◎前進は10歩 ◎後進は? ・キーが押されたかどうか「ずっと」調べる必要がある。
成果と課題	<p>「条件分岐の考え方は日常生活でも使っている」ということを知ったことで、難しいと考える児童が少なくなった。プログラミングの基本的な考え方を活かして、今後も思考ツール等を使いながら、児童の考えを整理できるような学習を進めていきたい。</p>

もし〜ならをつかったプログラミング
 たのしかったです。

もし〜ならの使い方がわかった! ずっと、10、〜キー
 方もくしくわかった。