

# 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	クラブ活動「プログラミングに慣れよう」
学年	小学校第4～6学年
目標	○ プログラミングについて学ぼう。
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
使用教材	ジャストスマイル内のコンテンツ及び Scratch
環境	児童34名で34台の端末を使用
都道府県	宮崎県
実施校	都城市立南小学校
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。)	<ol style="list-style-type: none"><li>身近に使われているコンピュータについて意識する。<ul style="list-style-type: none"><li>パソコン、テレビ、クーラー、車、自動販売機など</li></ul></li><li>簡単なプログラミングをしてみる。<ul style="list-style-type: none"><li>ジャストスマイル内のプログラミング作成コンテンツ → 簡単な説明後に実際に簡単なプログラムを作る。児童は、楽しみながら夢中になって作成する。中には、Scratch 経験者もいて、物足りないようだった。</li></ul></li><li>Scratch の使い方を学習する。<ul style="list-style-type: none"><li>Scratch の画面について → 以前クラブで活用したことがある児童はイメージがわくが、初めての児童にとっては何もわからないので基本的な画面の説明を行った。</li><li>Scratch でのプログラミングの仕方について → 猫を左右に動かしたり回転をさせたりするプログラムを紹介し、プログラム内の数字を変えるなどをして体験する。</li><li>児童から出た要望（壁にぶつかったときにどうすればよいかなど）について説明するとともに、ブロックパレットに並んでいるブロックの説明を簡単に行う。 → 児童は、様々なブロックに挑戦していたが、特に音声に興味を持ち、猫を「ニャーニャ」鳴かせていた。そこで、何度も命令をつなげるのではなく「繰り返す」命令を見つけた児童が友だちに教えていた。 → ジャストスマイル内のプログラミング作成コンテンツには、三角形を描くものがあり、Scratch でできないか挑戦する児童もいた。</li><li>今後も各児童の興味によっては Scratch を利用できることを告げた。 → 4年生には、プレゼンテーションの作り方などを最初に教えるが、プログラミングに興味のある児童には指導を継続していく。</li></ul></li></ol>
成果と課題	<ul style="list-style-type: none"><li>基本的な Scratch の使い方が出来るようになった。</li><li>応用的な Scratch の利用の仕方を教えるには教師の Scratch の学習が必要である。</li></ul>