


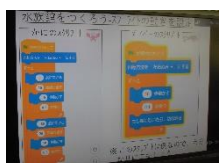



小学校プログラミング教育実施レポート

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	プログラミングを体験しよう
学年	小学校第5・6学年
目標	プログラミング活動（Scratchを用いて）を通して、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1人で1台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	上浦小学校
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>本時の目標：プログラミングを通して、自分だけの水族館をつくろう</p> <ol style="list-style-type: none">1. 提示した画像を見ながら、スプライトを追加する。<ul style="list-style-type: none">・たくさんの画像の中から、水族館にふさわしい生き物を4つ選び、登録する。・自分だけの水族館になるよう、できあがりを想像しながら選ぶ。2. 背景を決める。<ul style="list-style-type: none">・水族館のイメージを考え、よいと思う背景を選ぶ。3. スプライトごとの動きをそれぞれ設定する。<ul style="list-style-type: none">・まずは、提示したプログラムを打ち込み、生き物の動きを見る。・スプライトに応じた動きを考え、1つずつ設定していく。・それぞれのスプライトの動きを完成させ動かしてみる。4. 全体を動かして、微調整をする。<ul style="list-style-type: none">・全体を動かす中で、不自然な動きのスプライトを調整していく。・動くスピードや方向を考え、微調整をする。・その他の機能を使って、さらに改善していく。・友達の画面を参考に、お互いが聞き合い、試してみたり、取り入れたりする。5. お互いの水族館を見て話し合う。<ul style="list-style-type: none">・よい所や工夫している所を話し合い、本時のまとめをする。     
成果と課題	<p>始めは提示した動きをまねてプログラムをしていたが、操作や動作環境が分かってくると、さらに作品をよくするために、様々な方法を考え出していた。複数のやり方をやってみて比較したり、友達の作品を見て参考にしたりと、何回も手直しをする中で、様々な発想ができ、完成した時の達成感も大きかった。しかし、子供に質問されてもすぐに答えることができないこともあり、プログラミングに精通している指導者がT・Tとしていてくれることで、成果が大きく違ってくるように思う。</p>