

学習活動名	プログラミングしてみよう～キャラクターを動かすプログラム作り～
学年	小学校第2学年
目標	コンピュータに指示を出すには、必要な手順があることに気付く。
教材タイプ	プログラミング言語
使用教材	Scratch Jr.
環境	児童21名（2～3人で1台使用）
都道府県	徳島県
実施校	小松島小学校
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>(本時のめあて) キャラクターのうごきやことばで、ありがとうの気持ちをあらわそう。</p> <p>(本時のねらい) 友達と協力して、コンピュータに意図した処理を行うための指示を出す経験をする。</p> <p>(展開)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時をふりかえり、本時のめあてを確認する。 2 キャラクターに動き等をつける。(iPad に読み込んだキャラクターのイラストを使い、いろいろな動きのブロックの組み方を考える。グループでどのような動きにするか話し合わせ、見てくれた人へのお礼の気持ちが伝わるような作品になるようにする。) 3 完成した作品を紹介する。(注目するポイントを確認し、作品を見る視点を伝える。) 4 本時のふりかえりをする。(体験をふりかえり、感想や分かったこと等を発表させる。)
	   
	<p>①見る②する③しょうかい とはじめに学習の手順を示すことで児童が取りかかりやすかった。これからは子どもの実生活に結びつけていけるようなプログラミング学習を展開するため、日常生活での課題を見つけ、授業計画に繋げていくことも大切である。</p>