

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	Scratch 3 を用いたプログラミング体験
学年	小学校第4学年
目標	<ul style="list-style-type: none">・プログラムの作成を通して、問題解決するための方法を考えて目標を達成することができるようにする。・ペア学習やグループ学習の中でお互いの意見を尊重しながら工夫をし、学級内での人間関係を形成したり、協力して活動ができたりするようにする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch 3
環境	学校所有のデスクトップパソコンを1人1台利用
都道府県	徳島県
実施校	藍住町立藍住北小学校
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>Scratch 3 を利用し、プログラムを作成していく。プログラムを組んでいく過程で「動きを変化させたい。」「ここがうまくいかない。」といった経験の中で、児童が思いついたことをペアやグループの中で話し合い、イメージしたプログラムを形作っていくことができるようにする。</p> <p>作成したプログラムは、学校のサーバ上で児童全員が共有し合い、互いに楽しむことができるようにする。また、プログラムの内容で気になったものは、ブロックの配置を観察し、自分のプログラムの発展につなげられるようにする。</p> <p>プログラムは身近にある機械にも使われているものであり、順次やくり返し、分岐、条件など様々な組み合わせによって動いていることに気付くようにする。また、算数の計算など、普段の生活の中でも機械のプログラムと同様の方法で考えていることに気付かせ、思考する力を深められるようにしていく。</p> <p>教師は事前に「できるキッズ 子どもと学ぶ Scratch 3 プログラミング入門 (著者：株式会社 TENTO / 発行：株式会社インプレス)」を参考にし、プログラム作成に必要な手順を示していくことができるようにする。段階を踏まえながら、プログラムを組む方法を学ばせ、児童のイメージした動きができるようにしていく。</p>
成果と課題	<p>成果：プログラム作成に対する意欲が増した。</p> <p>課題：授業時間を確保すること。</p>