

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	雨水のゆくえをたどろう
学年	第4学年
目標	雨水の行方と地面の様子および水の自然蒸発についての学習を関係付けて、地面に降った雨水がどうなるのかについて考え、雨水の行方をまとめることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch2.0
環境	児童29人で29台の端末を使用
都道府県	東京都
実施校	千代田区立九段小学校
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 2 Offline Editor 4年水のじゅんかん</p> <p>がクリックされたとき ずっと 雨になる 川になる 海になる 雲になる</p> <ul style="list-style-type: none">・ 右の「雨になる」「川になる」「海になる」「雲になる」の4つのブロックの順序や回数（反復）を考えることで、左の絵を動かす。・ 「水は土地の高い所から低い所に向かって流れていくこと」、「水は蒸発して空気中に出ていくこと」というこれまでの学習を関係付けながら、地面に降った雨水の行方について順序立てて考えたり、説明したりする。
成果と課題	<ul style="list-style-type: none">・ 雨水の行方を時間的・空間的な見方で視覚的に捉えさせることができた。・ 本時で扱ったプログラミング教材は、第6学年「生き物のくらしと環境」において、自然界における水循環の学習へと発展させることができる。・ うまくプログラムが組めなかった児童には、根拠なく修正させるのではなく、「どこの手順が、どうして違っていたのか。」を問い、これまでの学習と関係付けて考えさせるようにする。