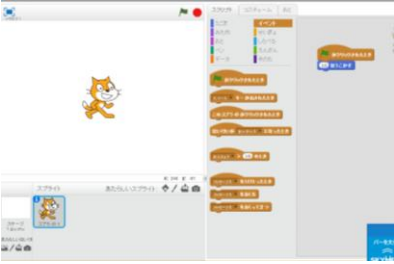
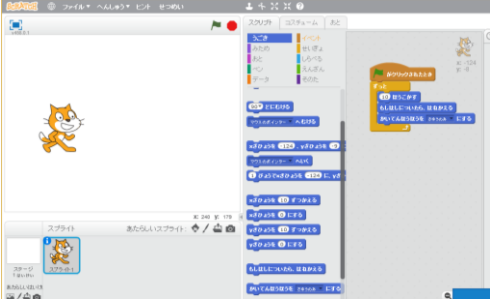


小学校プログラミング教育実施レポート

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	プログラミングでねこを行ったり来たりさせよう。
学年	小学校第3学年
目標	Scratch を使用しビジュアルプログラミングの基本的な操作ができるようにする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童 31 名で 31 台のタブレット端末を使用
都道府県	東京都
実施校	西東京市立住吉小学校
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 を使用してキャラクターが左右行ったり来たりする動きをプログラミングする。</p> <ol style="list-style-type: none">1. 「10 歩動かす」だけでアニメーションを動かす。  <ul style="list-style-type: none">・このプログラミングでは、目的通りに動かないことに気付かせ「反復」「回転方向」の命令を探し出す問題解決学習を行う。 <ol style="list-style-type: none">2. 目的のプログラミングを完成させる。  <ol style="list-style-type: none">3. 完成したものにさらに自由に命令を加え、命令と動きの関連性に気付かせる。よくできた作品を発表し学習成果の共有も行う。
成果と課題	Scratch の入門としては、行いやすい授業であった。これを NHK for school 「Why!プログラミング」の内容に繋げていく。