


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	「熟語のでき方」～四字熟語やことわざをアニメーションで表現しよう～
学年	小学校第4学年
目標	四字熟語やことわざの意味について興味を持って調べたり、意欲を持って表現したり、伝統的な言語文化に目を向けたりする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch（スクラッチ）
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	沖縄県
実施校	浦添市立浦城小学校
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>1 前時の学習活動から、「プログラミン」の機能と入力方法や表現することの良さを想起する。</p> <div data-bbox="379 846 1469 958" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>学習のめあて ことわざや四字熟語の意味や成り立ちをアニメーションで表現しよう</p></div> <p>2 いろいろなことわざや四字熟語から選び、意味を理解し、アニメーションを作成する。</p> <ul style="list-style-type: none">ことわざや四字熟語の意味を辞書で調べる。 <div data-bbox="1002 1088 1477 1294" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>弱肉強食 右往左往 電光石火 油断大敵 一進一退 異口同音 猿も木から落ちる 犬も歩けば棒に当たる 猫の手も借りたい 急がば回れ</p></div> <p>3 児童同士で作成の進行状況を見合う。</p> <p>(1) アニメーションを見せ合う。 (2) 入力の順やアニメーションの流れなどを助言し合う。 (3) 再思考する。</p> <p>4 作成したアニメーションを発表する。</p> <div data-bbox="379 1525 1469 1637" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>ふり返り アニメーションの良さやプログラミング的思考について</p></div> <p>5 感想を伝え合う。</p> 
成果と課題	どこで・だれが・なにをなどの状況設定の中で、どうなるという過程を繰り返しプログラミングしていくことでプログラミング的思考が働き、論理性を踏まえた言葉の解釈へと繋がった。しかし、絵を描くことやプログラミングして意図した動きを表現していくことなど活動全体を見通して作り上げていくことに課題がある。