


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	特別活動「猫から逃げるゲームをつくろう」
学年	小学校第3学年
目標	ゲームづくりの体験を通して、問題の解決に必要な手順や、身の回りの多くのものがコンピュータによってはたらいっていることに気づく。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch3.0
環境	児童用ノートPC40台を整備したPC教室を使用
都道府県	神奈川県相模原市
実施校	相模原市立作の口小学校
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>授業の流れ</p> <ol style="list-style-type: none">1 めあてを確認しよう2 コンピュータでScratch3.0をひらこう3 ねずみを動かすプログラムをつくろう ねずみの動きをコンピュータに命令しよう。 ①ねずみがマウスのポインタを追いかけるようにする。 ※実行して動きを確認する。 ②家にたどり着いたら、背景を変えて、ゲームが終わるようにする。 ※実行して動きを確認する ③猫に触れたら、背景を変えて、ゲームが終わるようにする。 ※実行して動きを確認する4 ねずみを動かしてゲームをしてみよう。5 まとめ <p>学習を振り返り、今日気付いたことを確認しよう。</p> 
成果と課題	<p>○身の回りのものでコンピュータによりプログラムされ動いているものがたくさんあることに気づけた。</p> <p>●Scratchを使うのは初めてではないが、まだ、操作が慣れていないため、PCアドバイザー以外もある程度、補助ができる人間がいないとプログラムするのに時間がかかってしまう。</p>