

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	総合的な学習の時間「プログラミングの練習をしよう」
学年	小学校第4学年
目標	コンピュータはプログラムで動いており、プログラムは命令を書き込むことで、その通りに動作することに気付く。
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	相模原市立新宿小学校
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>I 概要</p> <p>小学校4年生以降のプログラミングの体験では、ビジュアルプログラミング言語「Scratch3.0」を活用することが増えてくる。そこで、プログラミングに親しむとともに、各教科等の授業でプログラミングの体験を行う際に、児童がスムーズにプログラミングで問題解決を行うことができるようになること目的に、本授業を実施した。</p> <p>II 授業の流れ</p> <ol style="list-style-type: none">1 めあてを確認しよう2 NHK for School「Why?プログラミング 第1回 壊れた魚」を視聴しよう https://www.nhk.or.jp/school/sougou/programming/3 コンピュータでScratch3.0をひらこう<ol style="list-style-type: none">① 番組の課題解決に挑戦しよう。② 自分の思い通りにプログラミングしてみよう。4 お互いのプログラムを見合おう5 まとめ 学習を振り返り、今日気付いたことを確認しよう。
成果と課題	コンピュータが人の命令で動いていることに気づいた。(式をきちんと入れないとおつりが正しくないことや、魚が逆さまになったり早く動いてしまったりすることなど) 互いのプログラムを見合うところまではなかなかいかなかった。



図 作成するプログラムの実行画面例