

# 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
学年	小学校第3学年
目標	プログラミング。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
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	相模原市立相武台小学校
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"><li>1 めあてを確認しよう</li><li>2 コンピュータで <b>scratch</b> をひらこう</li><li>3 ねこがねずみを追いかけるゲームを作ろう その仕組みを考えよう</li></ol> <p>ア ネズミが動くよ イ ねこがねずみを追いかけるよ ウ ねこがねずみに当たると音が鳴るよ エ ねこがねずみにあたると、ゲームオーバーだよ</p> <ol style="list-style-type: none"><li>4 プログラムをつくろう</li></ol> <ol style="list-style-type: none"><li>① ねことねずみがそれぞれ動くようにしよう</li><li>② ねこがねずみに当たったら文字と音が鳴るようにしよう</li></ol> <p>※実行して動きを確認する。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>5 まとめ</li></ol> <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	仕組みを考える場面では、積極的に仕組みを考える児童の姿が見られた。プログラムをつくる場面では、Scratchの操作方法来慣れておらず、時間を要した。そのため、完成したプログラムを友だちに見せ合うことができなかつた。前段階で scratch に触れさせ、ある程度の技能を身につけておく必要があつた。

