

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。

学習活動名	プログラミングにちょうせん① ～「スクラッチ」の操作～ 総合的な学習の時間
学年	小学校第4学年
目標	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングの基礎を理解する。 ・「スクラッチ」操作の基本を身に付ける。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	スクラッチ
環境	児童1人で1台の端末を使用
都道府県	秋田県
実施校	秋田市立土崎南小学校
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>【学習活動の概要】</p> <p>1 「プログラミング」って何だろう？</p> <p>○先生を歩かせよう～みんなの命令で、先生を歩かせることができるかな？～</p> <p>「歩け」・・・歩き方が分からないから動かない→歩けない！</p> <p>「足を動かせ」・・・その場で足を上に上げたり、横に出したり→歩けない！</p> <p>「右足を前に出す→左足を右足より前に出す→右足を左足より前に出す」</p> <p>・・・前に歩く→細かく命令しないとコンピュータは理解できない！</p> <p>○順序よく命令をして、コンピュータを思い通りに動かそう</p> <p>2 「スクラッチ」の基本を覚えよう</p> <p>スプライト、コード、ブロック、プログラムを作成する場所の確認をする。</p> <p>① スプライトを動かす ② 向きを変える ③ 元の位置に戻す</p> <p>④ 動く前に「いってきます」、戻ったら「ただいま」と言わせる</p> <p>3 実際にプログラミングをしてスプライトを動かそう</p>
成果と課題	<p>【成果】 うまく動かない原因のほとんどは、数字を半角で入力していないことであり、それ以外は問題なく目的に合わせてプログラミングを行うことができた。</p> <p>【課題】 教師が指導のためにスクラッチの操作やプログラミングを体験しなければならず、それに伴う準備の時間が必要である。</p>

