

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② ～「スクラッチ」で自己紹介をしよう～ 総合的な学習の時間
学年	小学校第4学年
目標	・「スクラッチ」操作の基本を身に付ける。 ・スプライトを2つ使って、自分のことを紹介することができる。
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> <ol style="list-style-type: none">2つのスプライトの掛け合いで簡単な自己紹介をプログラムしよう。 教師の作成例をみて、イメージをつかみ、基本操作を復習する。タブレットで自分の顔写真を撮影し、スクラッチの背景として保存する。作成する<ul style="list-style-type: none">○旗をクリックすることで、背景が自分の写真に切り替わる。○スプライト1(猫)「このひとはだれ？」と問い掛ける。○スプライト2(狐)「この人は◇◇だよ」と名前を紹介する。○スプライト2(狐)は好きなものや趣味などの簡単な紹介をする。 「この人はネコが好きみたい」○スプライト1(猫)は狐の話を受けて 「へえ、そうなんだ」と答える。 <p>【児童の様子】</p> <ul style="list-style-type: none">○互いの作品を見合う。<ul style="list-style-type: none">・吹き出しが顔に重ならないように、スプライトの位置を変えるといいね。・スプライトを動かしてから話をさせるのもいいね。
成果と課題	【成果】 2つのスプライトが掛け合う場面では、試行錯誤しながら順序よく命令を組み立て、ほとんどの児童が自己紹介を完成させることができた。