

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	マイアクアリウムをプログラムで作ろう
学年	小学校第4学年
目標	左右におよぐ魚、上下におよぐ魚、限られた範囲を泳ぐ魚のプログラムをつかって、自分のアクアリウムを作る活動を通して、プログラミングの基本に気付く。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Scratch
環境	児童一人に一台の端末
都道府県	高知県
実施校	香南市内全小学校
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>課題「自分のアクアリウムをプログラムで作ろう」</p> <p>1 課題を把握する プレゼンや動画を見ながら、自分のアクアリウムを考える。その中にある生物をえらびその動き方を調べプログラミングする。</p> <p>2 様々な泳ぎ方のプログラムを作ろう</p> <p>(1) 左右に動くプログラム…ツノダシ 図1 左右に動くプログラム</p> <p>(2) 上下に動くプログラム…クラゲ 図2 上下に動くプログラム</p> <p>(3) 左右に限られた範囲を動くプログラム…クマノミとイソギンチャク 図3 限られた範囲を左右におよぐプログラム</p> <p>3 自分のアクアリウムを作ろう</p> <p>写真1 ワークシートを見ながら作品作り</p> <p>写真2 作品鑑賞</p> <p>準備物 (ラミネート) Scratch のスクリプト一覧、基本になる泳ぎ方とプログラム、海の生物一覧 ワークシート 35P (児童・教師用) 図4 ラミネート両面</p>
成果と課題	<p>○基本の動き方を使って、繰り返し機能を用いるといつまでも正確に動かせることに気付く。</p> <p>▼基本プログラムを基にながめに動かせたり、複合的に動かしたりすることができることに個人差があった。</p>