

小学校プログラミング教育実施レポート

学習活動名	理科「植物を調べよう」
学年	小学校第3学年
目標	植物の一生をアニメーション動画にまとめることを通して、植物の成長の過程の特徴と植物の育ち方には一定の順序があることについての理解を深める。
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2～3人に1台のPC（PC室）
都道府県	鳥取県
実施校	鳥取大学附属小学校
学習活動の概要・児童の様子	<p>1 本時の課題</p> <ul style="list-style-type: none"> 植物の一生をアニメーション動画にまとめよう。 <p>2 学習活動</p> <ul style="list-style-type: none"> 前時までに作成した植物の一生のそれぞれの時期の特徴（種子の時期等）が書かれている付箋を確認する。（個人） ステップチャートにアニメーションの流れをまとめる。（グループ） ステップチャートにスプライト（キャラクター）の台詞を書き込む。（グループ） ステップチャートをもとにプログラミングをする。（グループ） <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><児童の様子></p> <ul style="list-style-type: none"> 自分たちの作ったプログラムを実行して、さらに改善を加えていく姿があった。 グループで植物の成長過程の特徴の確認をしたり、パソコンの操作方法の確認をしたりする等、自分たちで学びを深める姿があった。 </div> <ul style="list-style-type: none"> 学習を振り返る。（個人）
成果と課題	<p><成果></p> <ul style="list-style-type: none"> ステップチャートを使って考えたアニメーションの流れをもとに、スプライトにプログラムする台詞を考えることで、児童はこれまでの学びを確認し、活発な話し合いをすることができた。 植物の種類にかかわらず、成長の過程の順序は同じであることに気付くことができた。 <p><課題></p> <ul style="list-style-type: none"> タイピングを含めた機器の操作に対して個人差がある。発達段階に応じた指導や学習活動が必要である。

