

総合的な学習の時間「プログラミングにチャレンジ！」

【内容】5年生の総合的な学習の時間において、「Scratch」を活用してプログラミングを行い、アニメーションやゲーム、音楽などの様々な作品を制作しました。

【使用アプリ】Scratch、Googleクラスルーム、Googleドライブ、Googleグループ

【事例紹介】「Scratch」は、様々なブロックをつなげて組み合わせることでプログラム



を作ることができるビジュアルプログラミング言語です。授業の中で、スプライトと呼ばれるキャラクターを動かす簡単なプログラムから練習を重ねていきました。今では、アニメーションやゲームなどの複雑なプログラミングもできるようになってきています。児童は友達と話し合い、協力しながら試行錯誤を繰り返すことで、プログラムを制作しました。「Scratch」内に公開されている作品は、その中身であるプログラムの

の組み方も見るすることができます。児童は、自分の目標とする作品を探して参考にすることで、ブロックのつなげ方を具体的にイメージしながら制作することができました。また、YouTubeには「Scratch」の使い方などの解説動画がたくさんあります。それらの動画を視聴することでも、複雑なプログラミングについて学習することができました。

【終わりに】

児童の作品は学級内で共有し、互いに称揚し合い、アドバイスを出し合うことができるようにしています。共有は2つの方法で行っています。1つは、クラスルームのストリームへの投稿です。操作方法など、作品の説明と併せてデータを投稿することで、作品の遊び方が分かりやすくなりました。もう1つは、Googleドライブのデータの共有アイテム化です。5年生のGoogleグループを作成し、共有の設定からそのグループに権限を付与しました。グループを作成することで、共有先を1アカウントずつ入力する手間がなくなります。また、「Scratch」でデータを読み込む際にも、1つずつ作品をダウンロードする必要がなく、共有アイテム内の一覧から好きなものをすぐに開くことができます。これらを併用することで、児童間の交流がとてもスムーズになりました。他の児童に自分の作品を見てもらうことは、モチベーションの向上に大きな効果があります。今後は、校内の他学年の児童や他校の児童との作品の交流なども進めていきたいと考えています。

南小学校 スクラッチ作品
令和4年度

☆教育委員会主幹講評☆ 大変熱心にプログラミング教育に取り組んでいる様子がうかがえる報告でした。簡単なものから始め、複雑なプログラミングへと技能の習得が進んでいます。また、その過程で、話し合いや学級内での協力、そして作品の共有といった活動も教師の工夫により充実したものとなっているようです。継続して、各教科の中でもプログラミングの学習活動を取り入れ、プログラミング教育の最大の目的とされる、プログラミング的思考「目的を達成するために物事を順序立てて考え、結論を導き出し、それを計画的に実行する考え方」を身に付けることにより、様々な問題に対応していく力や積極性を身に付けることを期待しています。