

第2学年 プログラミング教育実践事例

体育科

「たいそうをつくろう」

～Scratchを使って～

(東温市導入教材活用)

授業実践例 体育科「たいそうを つくろう」

本時の展開

① 本時の学習課題の確認

- Scratch（スクラッチ）の操作の仕方を理解する。

② Scratch（スクラッチ）を用いて体操を考える。

- 前時に学習した体操の命令をScratch（スクラッチ）のキャラクターにプログラミングする。

③ 発表

- プログラミングしたことを発表させ、Scratch（スクラッチ）のキャラクターの動きに合わせてみんなで身体を動かす。

④ 本時のまとめ

授業実践例 体育科「たいそうをつくろう」

前時

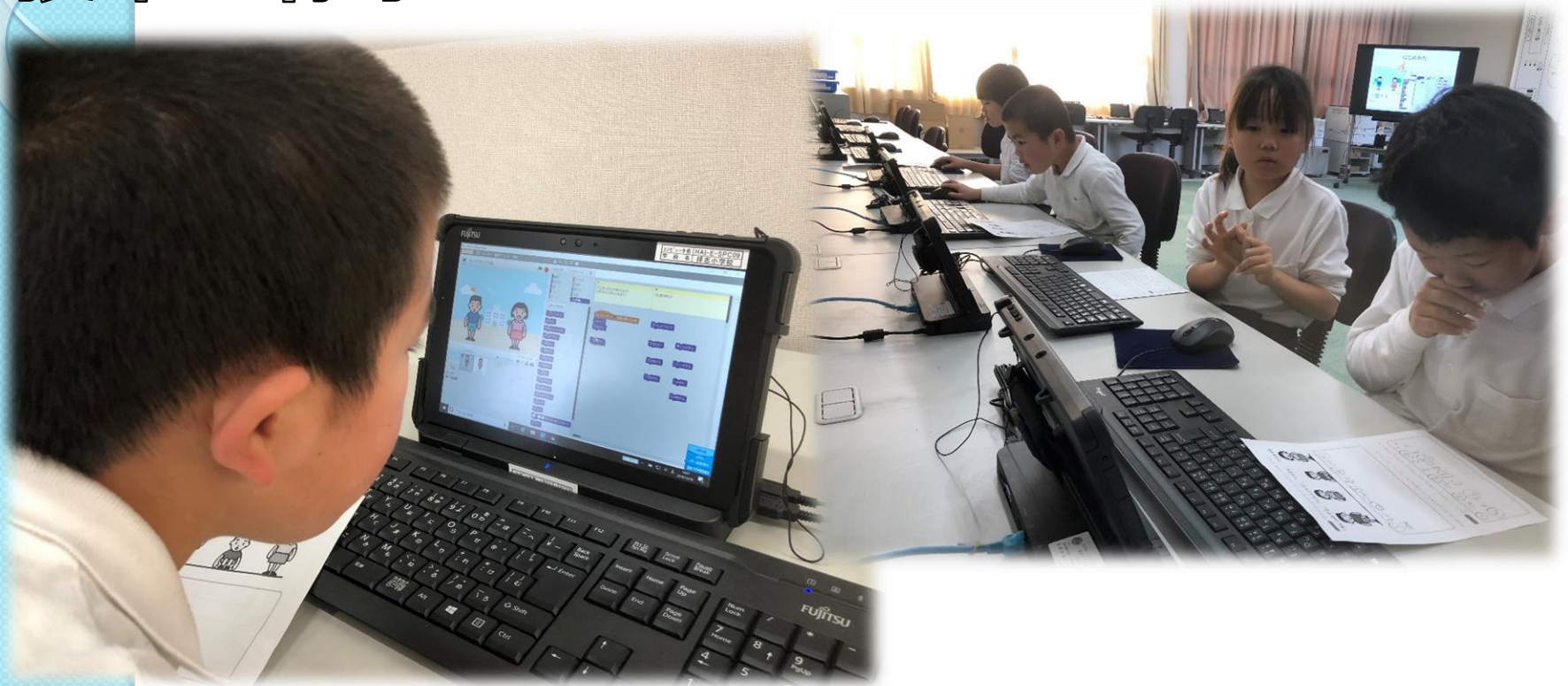
→前時で、7種類の体操の動きの項目を用いて、体操の順番を考えた。



→自分が考えた体操の動きをみんなの前で発表した。

授業実践例 体育科「たいそうをつくろう」

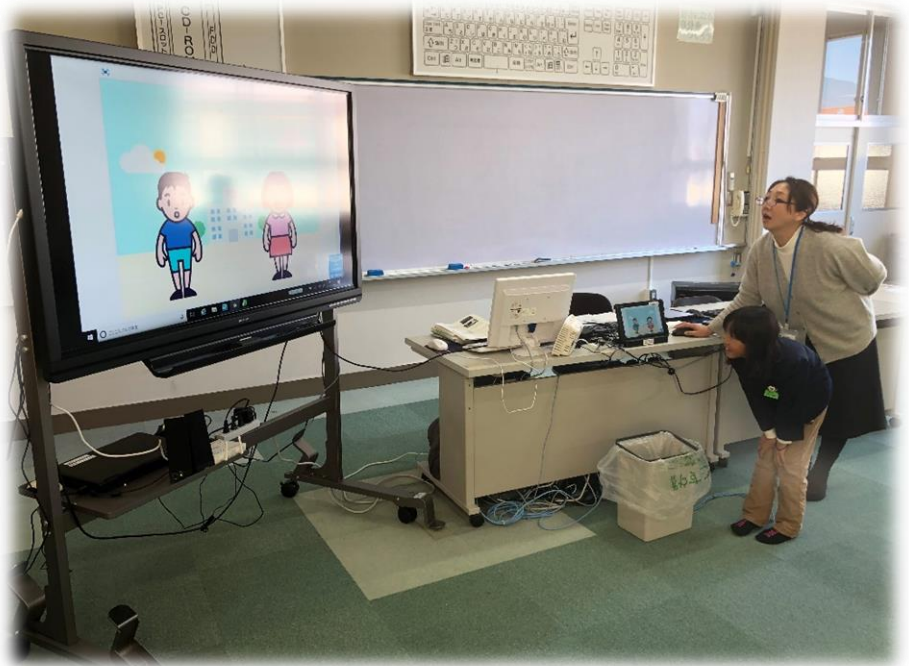
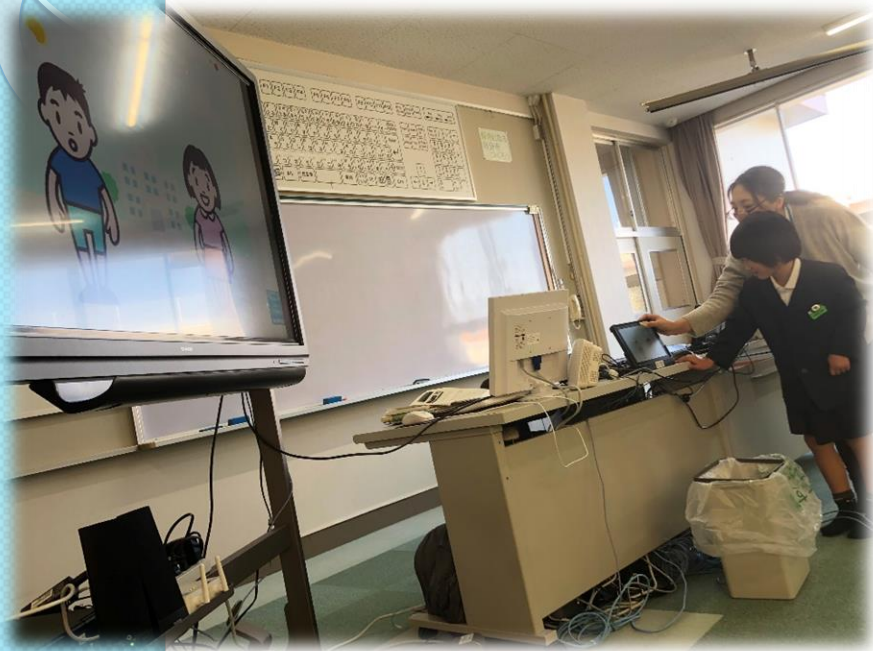
授業の様子



→自分で考えた体操の動きを、今度は、Scratch（スクラッチ）にプログラミングした。キャラクターが意図した通りに動くよう、試行錯誤してプログラミングする姿が見られた。

授業実践例 体育科「たいそうをつくろう」

授業の様子



←プログラミングされた動きを、Scratch（スクラッチ）のキャラクターの動きに合わせて、みんなで身体を動かした。「無理な動きだな。」「これは順番を変えた方がいいね。」など、プログラミング的思考力を養う活動となった。

成果と課題

成果

- Scratch（スクラッチ）を用いることで、どの児童も積極的に体操の動きを考えることができた。

課題

- 各教科に、どのようにプログラミングを織り交ぜて授業展開していくのか、検討する必要がある。