

# 第3学年

## プログラミング教育実践事例

### 学級活動

# 「めいれいのじゅんばん」

～「スクラッチ」を活用して～

(東温市導入教材活用)

# 学習のねらい

めいれいを考えて、友だち  
ロボットを動かすことができる。

# 学習の流れ

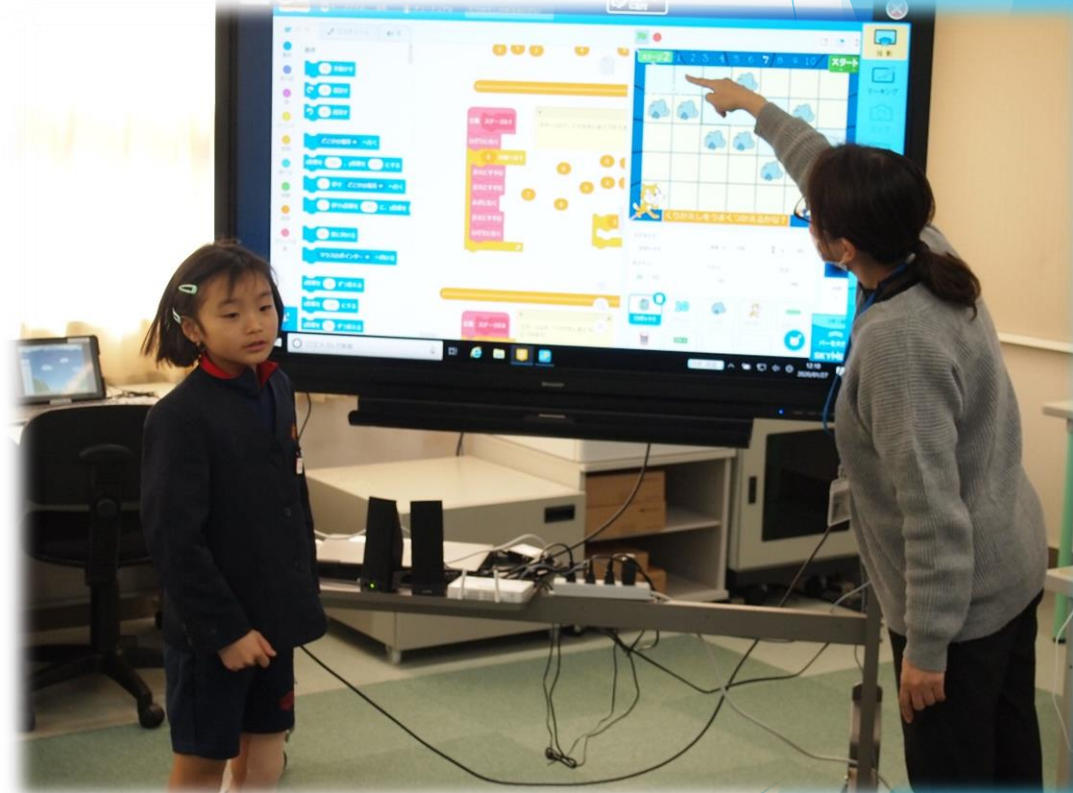
- ① プログラムするということは、**手順を命令するということ**を学ぶ。
- ② 自分で動いたり、プリントに動きを**書き込んだりして、手順を考える。**
- ③ **実際に命令する。（本時）**

### ③実際に命令する。



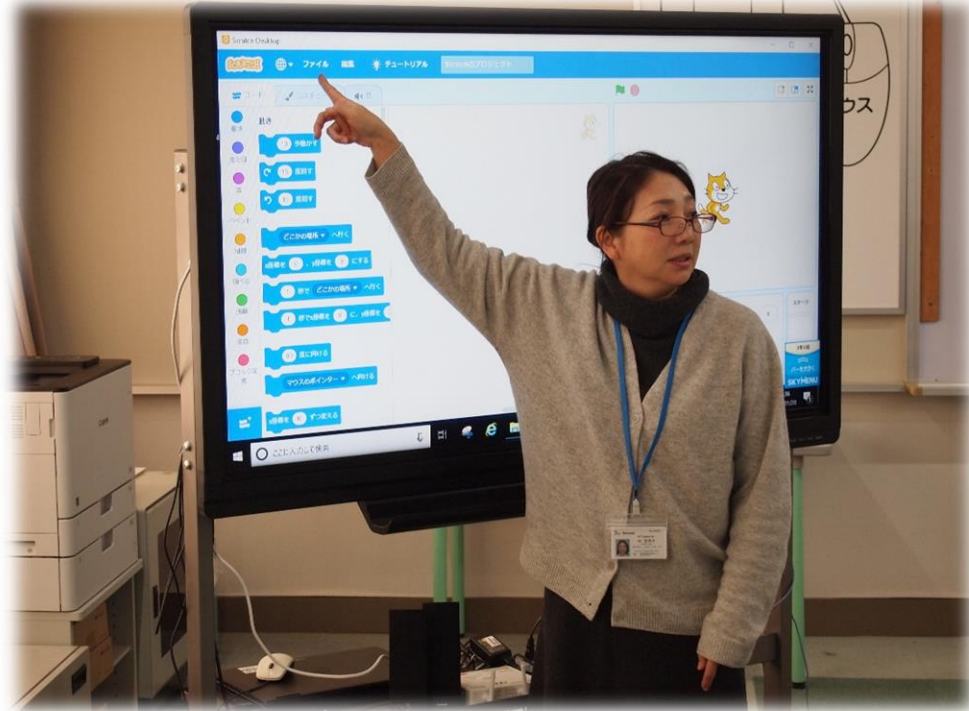
ロボットを動かすための命令を一人で考える。

# ③命令の順番を紹介し合う。



自分の考えたプログラムを紹介する。

### ③少ない命令で同じ動きをさせる方法を考える。



「繰り返す」という命令を含めることで、命令の数を減らせることを確かめた。

# 成果

- 易しいステージから難しいステージへと段階を踏みながら、自分の力量に合わせて楽しんで取り組むことができた。早くクリアした児童が、周りの児童にアドバイスすることで、周りの児童もステージを進めることができた。

# 課題

- 各教科でもプログラミング的思考力を高めていく必要がある。