学校名	尾花沢市立尾花沢小学校	実践者	鈴木　千畝

学年	4・5・6年	教科	特別活動（クラブ活動）	単元名	プログラミングに親しむ１

本時の目標	プログラミングブロックの効果や組み合わせについて理解し，お題に合うプログラムや考えに沿ったプログラムを作ることができる。
プログラミング的思考とのつながり	お題に合うプログラムや考えに沿ったプログラムを作る活動を通して，プログラミング的思考を育成することができる。

使用機器ツール教材ネットワーク	使用機器	学習用ツール（アプリ，ソフトなど）
	☑大型提示装置 □実物投影装置（書画カメラ） ☑学習者用コンピュータ（児童生徒用） ☑指導者用コンピュータ（教員用） その他（　　）	・レゴ「We Do 2.0」
	□ネットワーク利用　□学習者用サーバ利用　□その他（　　）	

本時の展開
（活用のポイント）
および
児童の学びの様子（☆）

1　プログラミングが使われている身の回りの物を確認する。

2　レゴブロックで作った扇風機をプログラムで動かすことを確認する。また，学習者用のタブレットを使い，レゴで扇風機を作る。
・We Do で用いられているプログラミングブロックの意味を確認する。
☆ブロックの意味と扇風機の動きを大型提示装置で映し出したことで，ブロックの意味を理解させることができた。

3　教師の扇風機の動きを確認し，同じ動きになるプログラムを作る。
・ブロックの順序の違いで扇風機の動きが変わることに気づかせる。
☆ブロックの順序性によって，扇風機の動きが変わることを理解し，全員がお題の動きを作ることができた。

4　さまざまな動きをプログラムする。
・お題にないブロックの意味を確認しながら，できるだけ簡潔なプログラムになるように工夫させる。
☆だんだん扇風機の回転を速くしたり，音を出したりとさまざまな動きをプログラムすることができた。

実践を通しての考察

・レゴブロックを活用することで，初めてプログラミングを行う児童でも親しみを持って活動に参加することができた。また，自分が考えた通りに扇風機が動くことを楽しんでいる様子が見られ，プログラミング的思考を養うことができた。
・本実践はクラブ活動における実践である。教科における活動を行う際には，前段階としてプログラミングブロックの意味や効果を知る必要があるので，今回のような親しむ時間を取ることは効果的だと感じた。
・教科では，理科の身の回りの電気の利用方法について考える学習の中で，プログラミング学習を活用していきたい。光電池で得たエネルギーを音や熱に変えるプログラムを作ることで，日常生活とエネルギーへの理解を深めながら，プログラミング的思考力を育てたい。