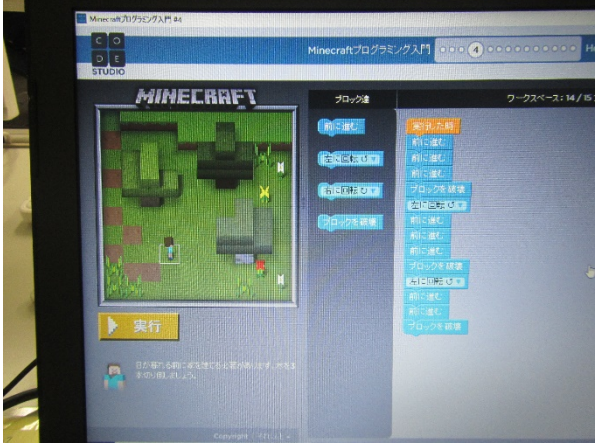


学年	4年以上	教科	クラブ活動	単元名	パソコンクラブ～プログラミングを体験しよう～
学校名	尾花沢市立 尾花沢 小学校			実践者	三坂 真治
本時の目標 (評価観点)	自分が意図する活動を実現するためにはどのようなブロックを組み合わせるかを考え、プログラミングを用いて課題解決する良さに気づく。				
プログラミング的思考とのつながり	<p>①順次 ②分岐 ③反復</p> <p>自分が意図する活動を実現するため、ブロックを正しい順序で並べたり、条件をつけて分岐を設定したりして、課題を解決するプログラムを組むことができる。身近にあるものにプログラムが利用されていることに気づく。</p>				
活用する機器・使用するプログラミング教材	使用機器		使用するプログラミング教材		
	<input type="checkbox"/> タブレット (ios, android, windows) <input checked="" type="checkbox"/> ノート PC・デスクトップ PC <input type="checkbox"/> 投影用大型ディスプレイ <input type="checkbox"/> 電子黒板 <input type="checkbox"/> その他 ( ) <input type="checkbox"/> 使用しない (フローチャートなど)		・マイクラフト その他準備物 ・		
本時の展開 (実践のポイント)  および  児童の学びの様子 (写真等)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パソコンクラブ 4～6年生 21名に、プログラミングの体験学習として、マイクラフトのプログラミング入門を体験させた。</li> <li>・Scratch を使ったのプログラミン体験を事前に行い、ブロックを組み合わせるプログラムを組むことに慣れてから、マイクラフトを体験させた。</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>				
実践を通しての考察	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ソフトの指示に従って、課題をクリアしていくことで、プログラミングに慣れることができるようになってきているので、子ども達は楽しみながら、体験できた。</li> <li>・子ども達になじみの深いマイクラフトということもあり、抵抗感なくプログラミングを体験できた。また、普段やっているマイクラフトが、実はプログラミングされているものだと気づくことができた。</li> <li>・自分が考えたプログラムをすぐに画面上で確認することができるので、トライ&amp;エラーを繰り返しながら目的を達成するという経験ができた。</li> </ul>				