

Scratch をはじめよう

C

実践概要

「Scratch」というプログラミング教材を活用することで、物づくりの楽しさを味わえるようにする。自分の考えを見出し、表現することを通して、プログラミングの基礎体験をする。

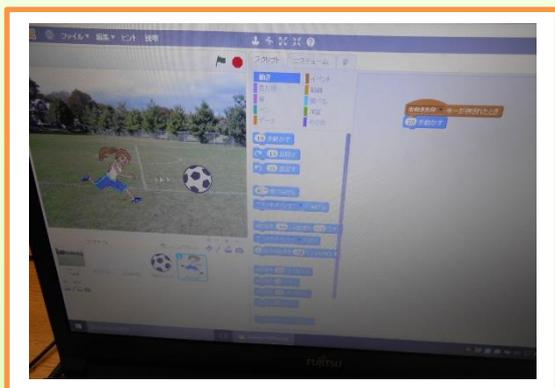
使用教材（製品名）・ICT環境（OS名等）

Scratch2.0（MITメディアラボ）
ノートパソコン（東芝・Windows10）

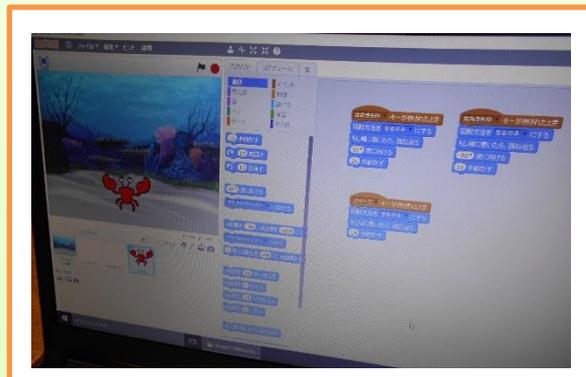
単元計画（全8時間）

	○主な学習活動	●指導上の留意点・◇評価内容等
一 次	○Scratchの活用の仕方を知り、キャラクターを動かしてみる。	◇キャラクターを動かすことに興味をもっている。 ●初めてScratchに触れる児童もスムーズに学習に取り組めるようにする。
二 次	○新しいキャラクターを作って動かしてみる。	◇二つのキャラクターを同時に動かすプログラムを考えている。 ●スプライトライブラリーから選ぶように伝える。
三 次	○キャラクターをどのように動かしたいかを考え、試してみる。	◇いろいろなブロックを使い、キャラクターに命令を出している。 ◇適切なプログラムの組み方を考えている。 ●他の子供のプログラムを見せる。

ここに注目！（本事例のポイント）



新しいキャラクターの出し方を学習し、ねこ以外のキャラクターを作って動かした。「くりかえし」、「もし」、「クローン」等のブロックを使いプログラムを組んだ。



複数のイベントブロックを使い、キャラクターを動かした。思い通りの動きができるよう何度も試していた。できあがった作品を互いに見合い、参考にしていた。