標津町立川北小学校	特別支援学級	各教科等とは別に実施（C分類）

Scratch Jr でプログラミング ～マイストーリーをプログラムで表現しよう～

この活動は朝学習の時間の取組としてプログラミング体験を行い、交流学級で活動したり、異学年で関わりながら教え合ったりする活動を通して、他者と関わる力を育みます。自分で考えたストーリーに沿って、意図した動きになるように、試行錯誤しながらプログラムを作成する活動を通して、プログラミング的思考を育めるよう活動を構成しています。

導　入

◆　どのようなストーリーにするのか見通しをもつ

・テーマを設定し、設定した理由を考え、どのように作りたいかワークシートで視覚的に確認する。
・プログラミング言語「Scratch Jr」の使い方を確認する。

展開１

◆　動かしたいプログラムを選ぶ

・自分で考えたストーリー展開から、「このような動きをさせたい」という意欲を高めてプログラムを選ぶ。
・動きを選択して、自分のねらいに沿ったものになっているのかを確認する。
・友達に見てもらいたいポイントを意識して作成する。

展開２

◆　協働的な学びを深める

・上級生が下級生に操作を教えたり、下級生が教えてほしいと上級生に自ら聞きに行ったりしながら、異学年で交流し、様々なプログラムを知る。

まとめ

◆　作品を振り返り、次につなげる

・自分で考えたストーリーになっていたかを振り返り、次にどのようなプログラムを作ってみたいか考える。

授業の様子・留意点

・自分で考えたストーリー展開から、動かしたいプログラムを選ぶ。

・動きを選択して、自分のねらいに沿ったものになっているか確認する。

・児童の言葉で操作方法を伝え合ったり、作品を共有したりする。