

きのくに  
ICT教育

小学校プログラミング教育

# 学習指導案集



和歌山県教育委員会

令和7年度  
きのくにICT教育成果報告会

第2分科会 小学校プログラミング

第2分科会  
小学校プログラミング  
取組概要

④小学校 特別支援学級（学活）

Scratchを用いた「すごろく作り」を通じて、プログラミング的思考を向上。

⑤小学校 中・高学年（総合）

Scratchを用いた熊野古道体験学習と連動したゲームの制作。プログラムの仕組みを言語化。

⑥小学校 6年生（総合）

Scratchを用いた創立100周年記念の学校歴史ゲームを制作。計画・実行・試行錯誤を通じたプログラミング的思考の育成。

④すごろくで遊びながらソーシャルスキルを身につけよう。

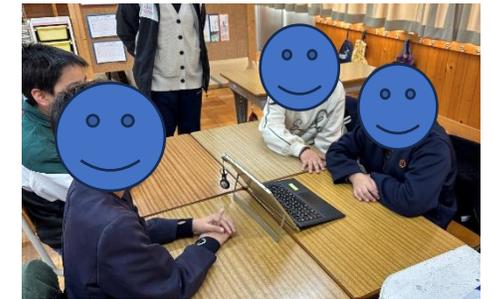
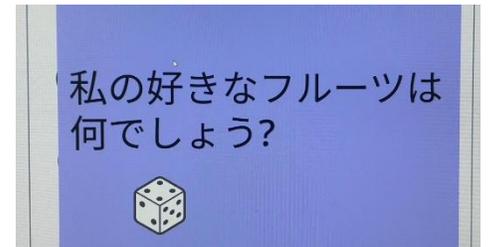
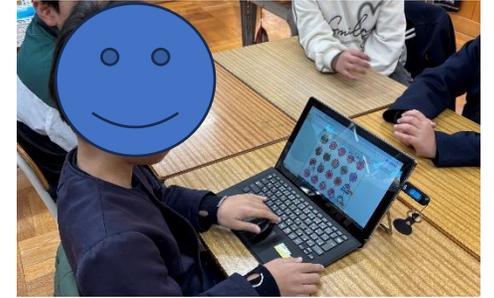
小学校プログラミング 自閉症・情緒障害学級 学級活動

**取組の内容**：プログラミングを活用して、すごろくゲームを作り、友達とゲームを楽しみながらソーシャルスキルを身につける。

使用アプリ【Scratch】

## 学習の流れと活動

学習の流れ	活動	具体的な学習内容
1時間目	基本操作を知る	・スクラッチのコードを組み合わせ、遊び方を知る。
2~3時間目	サイコロを動かす	・座標の見方を学び、サイコロを動かすプログラムを作る。 ・サイコロの目がランダムに出るようにプログラムを作る。
4~6時間目	キャラクターを作る	・キャラクターを紙に描き、パソコンに取り込む。 ・キャラクターの動かし方を学び、サイコロの目の数だけ動くプログラムを作る。
7~8時間目	イベントを作る	・イベントの内容を考え、スライドを作る。 ・作ったスライドを表示させるプログラムを作る。
9時間目	すごろくゲームをする	・完成したすごろくゲームで遊び、クイズや質問に答えながら交流する。



## 成果

- 自分で描いたキャラクターが画面上で動くため、意欲的に楽しんで学習に取り組んでいた。
- キャラクターの動かし方を試行錯誤を重ねながら学習できたので、プログラミング的思考を養うことができた。

## 課題

- 小学生の学習範囲を超えてしまい複雑なプログラムになってしまった点。
- 少人数で実施したため、個別の対応ができたが、人数が多くなると指導が行き届かなくなることが予想される。

## 単元計画

- ①完成されたゲームで遊ぶ。(2時間 9月中旬) Action
- ②単元のゴール設定を共有する。(1時間 9月下旬) Plan
- ③作りたいゲームを選び、制作を始める。(4時間 10月上旬～下旬) Do
- ④文化発表会で展示し、多様な立場の人に遊んでもらう。  
(中間検証1 1月中旬) Check
- ⑤熊野古道体験学習実施(5時間 12月上旬)
- ⑥ゲームにアレンジを加える。(3時間 12月中旬) Action

使用機器：chromebook  
アプリ：Scratch(SOTSULOG)



## 成果

- ・ゲーム制作を通して、個別の学習と協働的な学習を繰り返し行うことができた。
- ・情報活用能力、プログラミング的思考力という一面で、活躍する児童の姿が見られた。
- ・導入段階で遊び(完成されたゲームでの遊び)から行い、時間をじっくりと使えた。最初の遊びの経験が、長期間にわたるゲーム制作の児童の意欲につながった。
- ・ワーキングのメンバー内で話し合った「プログラムを説明、表現する活動」に取り組むことができた。プログラミング的思考を言語化する力の育成につながった。
- ・プログラミングと校内行事、校外行事、各教科(国語、算数、社会)における力の育成も絡めながら指導することができた。(教科等横断的な視点)

## 課題

- ・特別支援学級の児童も含めて取り組んだが、対象の児童は、別のアプローチを模索していく必要がある。
- ・地域、保護者の方にプログラムを説明する際、児童によっては、順序よく説明する力がまだ身につけていないと感じた。(国語、算数における表現力)
- ・熊野古道体験学習後から何をゲームに取り入れるかという点が、児童に自由に任せていたため完成度に差が出てしまっていた。

**取組の内容** 「遊ぶ」から「創る」へ。創立100年記念のゲーム制作を通し、その仕組みへの理解と母校愛、そして職業観を育む実践。

使用機器：chromebook      アプリ：Scratch

**単元の流れ**

- 1 時間目 日本のコンテンツ産業の影響を考える
- 2 時間目 クリエイターの仕事や思いを調べる
- 3 時間目 「ゲーム」を活かして創立100年記念の表現を計画
- 4 時間目～6 時間目

ゲーム内容検討・計画

- 7 時間目～1 1 時間目

ゲーム性向上

- 1 2 時間目 中間発表（自分たち同士で）

- 1 3 時間目～1 4 時間目

内容等のブラッシュアップ

- 1 5 時間目 成果発表会（地域・保護者・他学年）

- 1 6 時間目 ふりかえり

**【成果】** ・ゲームが遊ぶだけのものから創り出すものへと変化していった。その中で、学校の創立100年を関連させることで母校愛にもつながり、主体的に取り組む姿がたくさん見られた。また、協働的な学習場面も見られたことは成果である。

**【課題】** ・プロジェクト班として各班での進捗に差があったため、プログラミングとしての深まりには、バラつきがあった。深めるための手立てをこちらからもなかなか支援できなかったことが今後検討していかなければいけない課題として残っている。

**【取組の様子】**

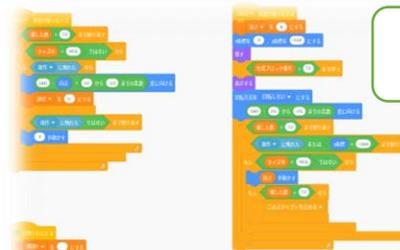
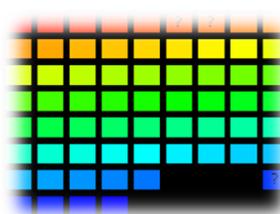


自分たちで高め合う姿

後半 教室



シューティングゲームの打つものを太鼓やリコーダーにしているのが宮北に合っていて良いと思いました。もう少し打つ速さや移動する速さを早くすると、もっと面白いと思います。打ったときに爆発するところや、太鼓に当たったときに白っぽくなるところが工夫されていて良いと思いました。



成果物の一部



成果発表会（地域・保護者・他学年）