

小学校プログラミング教育実施レポート

令和2年度から必修化された小学校プログラミング教育の実施の様子を紹介するものです。未来の学びコンソーシアムにて実施内容の精査を行うものではありません。

学習活動名	図工 「音のする絵」
学年	小学校第6学年
目標	身近な音を聞いて感じたことや想像したイメージを、色や形、動きや変化を組み合わせたアニメーションで表現することで、主題の表し方について考えたり、自分の見方や考え方を深めたりする。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	一人一台の端末を利用
都道府県	京都府
実施校	京都市立八瀬小学校
学習活動の概要・児童の様子(プログラミングの活動を中心に記載ください。)	<p>本題材では、身近な音を聞いて感じたことや想像したことから表したいことを見つけ、今までに経験した水彩絵の具などの描画材や技術を使って、形や色などの造形的な特徴を基に表現する。今回は、ビジュアル言語Viscuitを活用して、表現活動に取り組んだ。</p> <p>教科書の参考作品を鑑賞することで、児童は音のイメージを視覚的に表現する面白さに気付き、身近な音から感じたイメージをViscuitを使って色や形、動きや変化で表現するという主題をつかむことができた。次に、校内の身近な音やこれまでの生活経験をもとにして、浮かんできた音のイメージをワークシートに線や言葉で表現しながら、構想を重ねていった。</p> <p>表現したいイメージが概ねまとまったところで、プログラミング活動に移行した。まず、Viscuitのカラーパレットで様々な色や線の太さを選び、音のイメージに合う部品をつくることに取り組んだ。次に、つくった部品をメガネに入れて、自分のイメージに合う動きの方向や速さを工夫した。このような活動と並行して、イメージした音を表現するのにふさわしいステージの色も変えていった。いくつかの部品をつくったり、一つの部品を違うメガネに入れて何回も使ったりしながら、創造的な発想や構想を生かした表現活動を行うことができた。ある程度活動が進むと、アニメーションを再生して、部品の動く速さや方向、色の組み合わせ、全体のバランスなどを確かめ、修正を加えていった。このような試行を繰り返す中で、児童は音のイメージに対する自分自身の思いに気づき、より深い表現活動に向かうことができた。</p>   <p>児童作品 「キーボードのカチカチ音」</p>
成果と課題	<p>Viscuitは、本題材の学習までに、カラーパレットの使い方や部品のつくり方、部品をメガネに入れた時の動きなどの簡単な操作に慣れておく必要がある。</p> <p>児童はこれまでに音を視覚的に表現した経験がなく、初めはとまどう姿があったが、Viscuitで色や形だけでなく動きや方向、変化も表現できることが、活動の意欲を高めることにつながった。</p> <p>作品がイメージと違う場合には、何度も作り直しができるのも、Viscuitを活用する利</p>

点である。表現活動が苦手な児童も、失敗を恐れることなく、安心して作品作りに取り組むことができた。学習の後半では、進んで互いの作品を鑑賞し合い、友だちの表現の工夫を取り入れ、試してみる姿が見られた。

ぼんやりとした音のイメージが、Viscuit を使って試行錯誤する中で、徐々にはっきりとしたものになり、一人一人の思いのこもったアニメーション作品として表現することができた。