


小学校プログラミング教育の実施レポート

学習活動名	「スイミーの世界をプログラミングで表現しよう」
学年	第2学年 国語
目標	○人物の行動や場面の様子などについて想像を広げながら表現できる。 ○物語の場面を完成させるためにどのような動きを組み合わせればよいかを考えて表現できる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	viscuit
環境	児童25名で25台のiPad端末を使用
都道府県	大分県
実施校	臼杵市立福良ヶ丘小学校
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>【学習活動の概要について】お話を読んでプログラミング紙芝居を作るという単元を貫くテーマを設定し、場面ごとの登場人物の行動を読み取った後、場面ごとにグループに分かれる。グループのメンバーでそれぞれの場面について話し合い、それぞれがプログラミング紙芝居を作る。グループ内でお互いの作品を見せ合い、グループ代表の作品を決め、全グループの作品をつなげてスイミー全体のプログラミング紙芝居を完成させた。</p> <p>【活動の様子】</p>  <p>場面の記述を読みながらお互いの作品を見合い、お話の行間を想像したりしながら一人ひとりが作品を仕上げた。文章記述を丁寧に読み取ろうとする姿が多くみられた。全体として1つのお話にするためにグループの中から1人の作品を選んだが、グループ内でお互いの作品のよいところを認め合いながら話し合っ、お互いに納得いく作品が代表として選ばれていた。全員が場面ごとのプログラミング紙芝居を作ったことにより、スイミーの世界への興味関心が高まった。</p>
成果と課題	文章記述を丁寧に読み取っていた。また、セリフに合う動きにプログラムや描画を何度も修正してより良いものを作ろうとしていた。お互いの良さを認めたり、友だちの意見を取り入れたりする姿が多くみられた。