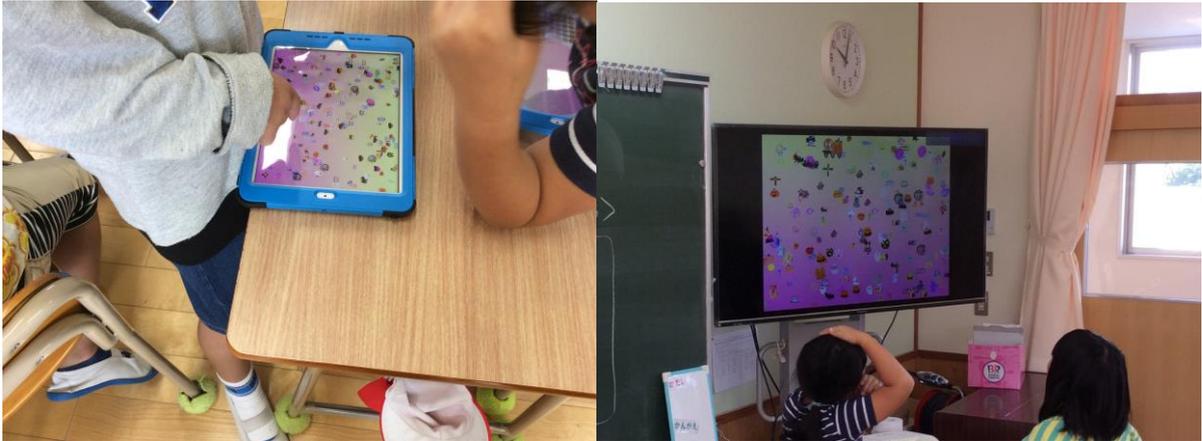


小学校プログラミング教育の実施レポート

学習活動名	「viscuit でハロウィンパーティー」
学年	第2学年 生活科
目標	○自分の意図した動きをプログラムできる。 ○ハロウィンのいろいろなキャラクターについて知り、他国の文化に親しむ。
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】</p> <p>Viscuitのレッスン「海」のハロウィンバージョンである。まずは、ハロウィンのキャラクターについてどんなものを知っているかを出し合い、出て来たもののイラストを提示した。児童はイラストを参考にしながらオリジナルキャラクターを描画して動きをプログラムした。プログラム完成後は、全員のプログラムを1画面に集結して鑑賞した。</p> <p>【活動の様子】</p>  <p>「海」のプログラムは体験済みである。ハロウィンパーティーをビスケットですることを知らないと児童はすぐにそのイメージを思い浮かべ、黙々と自分好みのハロウィンキャラクターを描いてプログラムした。全員分のプログラムを1画面に集結すると歓声が上がった。画面の前に行って自分の作品を探し見つけると、どの児童もとてもうれしそうにしていた。</p>
成果と課題	ハロウィンについて外国語で体験した後だったので、プログラムに使用する絵の描画が比較的スムーズであった。行事と絡めて雰囲気を変えて行くと、似たプログラムでも新鮮な活動になることが分かった。