

# 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	色と形のハーモニー ～デジタルアートで作り出そう～
学年	小学校6年生
目標	<p>◎ビジュアルプログラミング言語「Viscuit (ビスケット)」を活用して動くもようを作り、互いに鑑賞し合うことを通して、それぞれのよさや美しさを感じ取り、表現の意図や特徴などをとらえることができる。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・プログラミング機能を活用して、もよう作りに意欲的に取り組もうとしている。【造形的な関心・意欲・態度】</li><li>・プログラミング機能を理解して、色や形、構成の美しさを考えながら表したい世界を見付けることができる。【発想や構想の能力】</li><li>・色や形、動きのおもしろさ等、表現に適した方法を組み合わせて自分の表したいことに合わせて工夫することができる。【創造的な技能】</li><li>・色や形、動きのおもしろさを見付けたり感じたりしながら、自分と友達の表現の違いやよさを味わうことができる。【鑑賞の能力】</li></ul>
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
使用教材	Viscuit
環境	1人1台の端末を使用
都道府県	富山県
実施校	富山市立桜谷小学校
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>導入では、「Viscuitについて知ろうーみんなで作ろう編ー」として、Viscuitの機能を使いながら好きな絵を描き、「めがね」を使って動かした。「めがね」の使い方によって絵の動きが変わることを、子どもたちは実感した。</p> <p>「オリジナルもようを作ろう」という課題に取り組んだ際には、子どもたちは色、形、動きを生かしてもようを作った。「動く向きやもようの重なり方を変えるにはどうしたらよいか」「もようの色を重ねてグラデーションを作りたいな」など、工夫を重ねながら納得がいく作品ができるまで夢中になって取り組んでいた。</p>
成果と課題	<p>○Viscuitは、何度も修正ができるため、様々な工夫を試すことができ、どの子どもも安心して作品づくりができた。</p> <p>○映像によって発想が刺激され、作品づくりへの思いが膨らみ、願いの高まりにつながった。</p> <p>○思考の流れを視覚化したり、言語活動の充実を図ったりすることで、プログラミング的思考を育むことができた。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>●子どもたちの思いや願いをもたせた活動を継続するためには、6年間の系統的なプログラミング教育が必要である。</li><li>●子どもの学びを様々な方法で捉え、適切な評価をしていくことが大切である。</li></ul>