



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	クラブ活動での実践例
学年	小学校第4～6年生
目標	Viscuit と Scratch でのプログラミングの方法を習得し、音声を組み合わせたり画像を取り込んだりしながらゲームやアニメーションをプログラムすることができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit , Scratch
環境	児童18名で18台の端末を使用
都道府県	山形県
実施校	天童市立干布小学校
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>クラブ活動として、前半は Viscuit の使用方法の習得と、ゲームやアニメーションのプログラミングに取り組んだ。後半は、Viscuit の経験を生かしながら Scratch の使用方法を習得し、アニメーションのプログラミングに取り組んだ。</p> <p>児童は、Viscuit、Scratch について ICT 支援員から概要や操作方法の説明をうけてから活動に取り組んだ。前半に行った Viscuit でのプログラミングでは、自分の好きな絵をかいて背景を設定する活動を行ったのち、「めがね」の機能を使ってアニメーションづくりとゲームづくりを行った。18名全員が、プログラミングを楽しみながらアニメーションとゲームを完成させることができた。</p> <p>後半の Scratch でのプログラミングでは、自分の好きなコスチュームを選び、効果音や BGM を組み合わせるアニメーションをつくる活動を行った。最初のうちは思い通りの動きをプログラミングできない児童が多かったが、ICT 支援員から繰り返し説明を受けることで、思い通りのプログラミングができるようになった。学習の最終場面では、ほとんどの児童が画像をインターネット上から検索して取り込んで背景に設定したり、BGM とコスチュームの動きを連動させたりしたプログラムを完成させることができた。</p>
	<div data-bbox="427 1400 874 1736"><p>Viscuit でのゲームづくり</p></div> <div data-bbox="954 1400 1401 1736"><p>Scratch でのアニメーションづくり</p></div>
成果と課題	成果として、Viscuit と Scratch の使い方を習得し、ゲームやアニメーション作品をプログラミングすることができた。また、クラブで学習した児童が学級で Viscuit を使用する際、メンターとして活動の支援を行い、活躍する姿が見られた。課題として、快適な操作環境のための高性能な PC の導入と、ICT 支援員の継続化が必要である。