
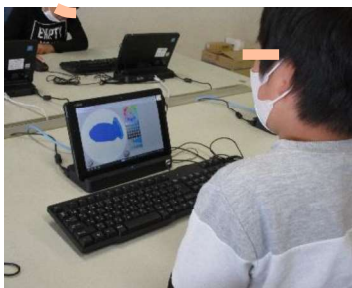



小学校プログラミング教育実施レポート

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	BGMに合わせて、自分たちのオリジナルキャラクターを行進させよう。
学年	小学校第3学年
目標	プログラミングのおもしろさや楽しさを味わいながら、プログラミングを体験することができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit（ビスケット）
環境	学校設置のタブレット型端末1人で1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>最初に音楽の授業で演奏した「ミッキーマウスマーチ」に合わせて、自分のオリジナルキャラクターを行進させるというイメージを持たせた。最後に全員のキャラクターを同一画面で行進させるので、キャラクターを右から左方向へ動かすという条件を確認した。それ以外のキャラクターの動きは各自で工夫して良いこととした。</p> <p>完成した映像は、音楽の授業で自分たちが演奏した曲を BGM にして学習発表会での劇の最後にエンドロールとして使用することにした。</p> <p>学習発表会はビデオにおさめ、各教室と家庭に動画配信した。</p> <ol style="list-style-type: none">①自分の好きな絵を描く。②Viscuit で基本的な操作の仕方を学ぶ。用語の意味や操作方法を指導する。③Viscuit で描いたものをどのように動かすかプログラミングする。④全員が同じ方向に動くようにプログラミングするため、動きを確認する。⑤全員の作品を1つの画面に集めて、音楽に合わせて同じ方向に動くようにする。⑥学習発表会（DVD）のエンドロールに流す。 <div data-bbox="359 1370 673 1657"></div> <div data-bbox="681 1370 1034 1657"></div> <div data-bbox="1054 1370 1469 1668"></div>
成果と課題	45分の授業で、自分の好きな絵を描いて、プログラミングを学び、1つの作品を完成させることができた。プログラミングのおもしろさや楽しさを知ることができた。マーチのリズムとキャラクターの動きのタイミングが合っていて、楽しめる作品に仕上がった。全員で創作した満足感が得られた。