

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	図画工作科 ひみつのへんしんショー
学年	小学校第3学年
目標	自分の描いた魚の絵をプログラミングを使って動かし、鑑賞し合う。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童一人一台タブレット端末活用
都道府県	島根県
実施校	益田市・吉賀町・津和野町内小学校
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>自分の描いた魚などを動かすプログラミングを学ぶことで、より豊かな表現方法を身に付けさせたいと考えた。また、友達の作品を鑑賞することで、様々な表現に目を向けさせようと考えた。</p> <p>第1次 第1時 パソコンを使って、魚の絵を描く。 第2時 描いた魚の絵を動かすためのプログラムの仕掛けを知る。 第3時 自分の描いた魚を動かして変化させる。</p> <p>第2次 第1時 友達の作品を鑑賞する。</p> <p><u>第3時の学習展開</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時を振り返る。 めがね(命令)の役割について確認する。 2 課題をつかむ。「めがねを使って魚がパクパクしている動きを作ろう。」 3 個人追究(試行) 命令を考える際にワークシートに書かせた。自分の考えを紙面に表してからパソコンで操作させた。 4 全体研究 「繰り返し」や「順番に」というキーワードが子どもたちから出てきた。 5 まとめ 「魚の口を動かすためには、開いた後に戻すめがね(命令)をつくる必要がある。」 ※例示として、しゃくとり虫の例を紹介した。 6 自分の描いたものを動かす。 7 振り返り
成果と課題	<p>3年生の発達段階を考えると興味・関心を持たせるうえで、ビスケットはちょうどよいツールであった。算数などにも広げていけると感じた。指導者の知識・技量を高めることで、よりスムーズな展開ができると感じた。</p>

