

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	自分のかいた絵をうごかそう
学年	第2学年
目標	ビジュアル型プログラミング言語のひとつ Viscuit の基本操作を身につける。また、コンピューターはプログラムで動いていることを知る。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童17人で17台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	つるぎ町半田小学校
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>本時では、ビジュアル型プログラミング言語 Viscuit の基本操作を身につけることを目標とし、「自分の描いた絵」に動きをつけるプログラムを作る活動を行った。活動の概要は以下の通りである。</p> <ol style="list-style-type: none">①本時のめあて(「自分の描いた絵をうごかそう」)を確認する。②Viscuit の基本操作を知る。(めがねをつかってプログラミングを行う。)③Viscuit で自分描いた絵を思い通りに動かすにはどのようなプログラムを作ればいいのか考え試す。④本時の振り返りをする。(友だちの作ったプログラムを見て、感想を伝え合う。) <p>[児童のプログラミングの様子]</p> <p>全ての児童がめがねの右側に「描いた絵」を置くと、描いた絵を動かせることが分かった。また、絵を置く位置を変えると動きの向きや、速さがかわることに気づく児童もおり、プログラミングに生かしている児童もいた。</p> <ul style="list-style-type: none">・数台のパトカーが横に走る・ヨットが海の上を走る・友だちの顔が上下左右に動く・モンスターが増えていく <p>といったプログラミングをしている児童が見受けられた。本時において児童のプログラミングの様子は①上下左右に動かす。②動きの速度を変える。③描いた絵が増える。の3つほどであった。今回は1つの絵に対して1つのめがね(プログラム)であったが、1つの絵に対して複数のめがね(プログラム)を作ると、より複雑な動きを表現することができるので、次回の学習では自分のさせたい動きをより明確にし、本時よりもステップアップしたプログラミングを行う予定である。</p>
成果と課題	Viscuit の基本操作を知り、プログラミングに意欲を持って児童は取り組むことができた。自分の思い通りに動かなくても試行錯誤を繰り返しながらプログラミングに挑戦したくなるようなめあての設定も必要であると感じた。