

# 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	「viscuit」を使ってキャラクターを動かしてみよう。	
学年	小学校第4学年	
目標	「viscuit」の使い方を知り、自分のキャラクターを作り、動かす事に慣れる。	
教材タイプ	タンジブル	
使用教材	「viscuit」	
環境	児童7名で7台の端末を使用	
都道府県	徳島県	
実施校	阿南市立山口小学校	
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。)	学 習 活 動	児 童 の 様 子
	1 「viscuit」を起動する。 2 絵の描き方, 色の付け方を知る。 3 自分の好きなキャラクターを作る。 4 命令の出し方を知る。 5 自由に動かしてみる。 6 課題「ジグザグに動かす」に取り組む。 7 まとめをする。	○ 経験者は, すぐにキャラクター作りに進んでいった。 ○ やり方を説明すると, 積極的にどんどん自分で進めてつくっていた。 ○ 興味深そうにしっかりと見聞きしていた。 ○ 命令を出す「メガネ」の中にキャラクターを置き, 位置を変えたり数を増やしたりして思い思いに試していた。 ○ なかなか上手くいかない児童も, あきらめず何度もトライしていた。 ○ 次は別の動きにトライしたいと意欲を見せた児童が多くいた。
成果と課題	「viscuit」はタンジブルで, 分かりやすいが, 発達段階によって「Scratch」の方も取り入れていかなければならない。職員の研修も必要である。	