

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	動く模様作り
学年	第5学年
目標	動く模様のプログラムを理解し、組むことができる。 動く模様よさに目を向けながら鑑賞することができる。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	Viscuit
環境	児童28人で28台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	阿南市立見能林小学校
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>Viscuitを使用して、「動くもよう作り」を行った。パソコンの「正確に何度も繰り返す」という性質を理解する為に、まずは風車を回すプログラムを組んだ。プログラミング教育では「試行錯誤しながら思考する」という課程が大切だと考える。このプログラムを考える際にも手順を一方向的に教えるのではなく、どうすればよいのか思考する時間を設けた。子どもたちは「全然まわらない」「回ったけど、軸が動いている」「周り方が一定でない」等、悩みながらも課題に取り組んでいた。</p> <p>「回る」プログラムを組んだ後に、それを生かして、「動くもよう作り」に取り組んだ。計算しながら模様を考える子、偶然性を生かして模様作りを行う子、友達に教えてもらいながら考える子等、作り方、思考の仕方は様々であったが、どの子も楽しみながらプログラミングを行うことができた。</p> <p>模様作りを行った後は、それぞれの作品の鑑賞を行った。鑑賞の観点としては作品を初めから鑑賞し「変化」を楽しむ事、「動き」をうまく利用している事等を挙げた。興味をもったプログラムに対して、眼鏡・ステージをみる姿から意欲の高さを感じた。</p>
成果と課題	楽しみながら、プログラミング的思考を伸ばすことができた一方で、キャラクター等の絵を描く作業に時間を多く割いてしまう児童がいた。

