

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	「枕草子」秋の夕暮れ
学年	小学校第6学年
目標	「枕草子」の秋の情景を想像し、Viscuitを用いてプログラミングして動画に表現することができる。
教材タイプ	ビジュアルプログラミング言語
使用教材	Viscuit
環境	児童1人1台のタブレットPCを使用
都道府県	徳島県
実施校	阿波市立久勝小学校
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>本学級の児童は、「Viscuit」の基本的な操作方法を理解しており、「Viscuit」を使用することには、あまり抵抗がなかった。</p> <p>本時の学習の前に、「枕草子」の内容を読み取り、動画で表現したい情景を絵に表す活動を行った。「枕草子」に書かれている内容を中心に、自分で想像を広げて、秋の情景を絵にしていた。</p> <p>本時では、1人1台のタブレットPCを使用して、一人ひとりが作品作りに取り組んだ。学習に入ると、児童はイメージに沿って絵を書き、画面内で動かしていた。思い通りに動かないときには、命令を組み直して、試行錯誤する姿が見られた。座席をグループの形にしていたので、うまくいかないときには、友達と教え合う姿も見られた。作品をグループ内で見比べる見ることもできたので、お互いに刺激を受けていた。</p> <p>児童の中には、絵を描くことに時間をかけすぎて、作業が進まない者もいた。時間設定をしておくことが必要だと感じた。</p> <p>授業の最後では、作品の発表を行った。画面の配信機能を利用して、発表者の作品を、それぞれのPC画面に映した。自分の作品と比較し、「そんなやり方もあるんだ」「上手」などの声があった。</p> <p>児童は、楽しみながら学習に取り組むことができていた。ある程度の基本的な操作方法が分かっていたためだと思う。</p>
成果と課題	<p>成果；発表が苦手な児童も、考えを自由に表現することができた。</p> <p>課題；作品を評価する観点が大切である。楽しむだけの活動にならないようにしたい。</p>