

# 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	スイミー
学年	小学校第2学年
目標	いいなと思うところを、プログラミングで表現して伝えよう。
教材タイプ	ビジュアル言語
使用教材	国語（光村図書）、プログラミン（文科省）※2020年12月31日で終了なので今後はViscuitに変更予定
環境	1人1台の端末を使用
都道府県	徳島県
実施校	阿波市立林小学校
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>①スイミーの話を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・どんな場面があったか発表する。 仲間と過ごしている、マグロに追われる、ひとりぼっちになる、 いろいろな海の生き物と出会う、仲間と出会う、マグロを追い出す</li></ul> <p>②好きな場面を選んでアニメーションで作ってみよう。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・お気に入りの場面を1場面決める。</li><li>・「プログラミン」（「Viscuit」）で表現する。</li></ul> <p>③プログラミング</p> <p>「プログラミン」</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・隣の児童と動きを見ながら、自分のプログラムを考えていく。 魚を移動させるプログラム（マグロから逃げる、マグロを追い出す） 色を変えるプログラム（くらげの色を変える） 絵を変えるプログラム（いせえびの手を動かす、揺れるいそぎんちゃく）</li></ul> <p>④グループ内で紹介する。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・その場面と理由を発表する。 「マグロを追い出す場面を作りました。みんなで力を合わせているからです。」 「くらげを見つけた場面を作りました。色がきれいだからです。」</li></ul> <p>⑤全体発表</p>
成果と課題	<p>自分で好きな場面を選び、アニメーションという形で表現できることから、興味をもって学習に取り組むことができた。また、動きのある絵を見ながら説明できるため、視覚的に説明がわかりやすく聞き手も集中して聞くことができた。</p> <p>今後の課題としては、全体発表の際にすべての児童が発表するシステムがないため、グループ内での発表と数名の発表にとどまった。児童のPC画面を管理して大きな画面で提示できるシステムが必要になってくる。</p>