

# 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	図画工作（単元名：ひみつのたまご）
学年	小学校第2学年
目標	○ プログラミング「ビスケット」を使って、自分で考えた絵コンテ（たまごからうまれるもの）を動かして、自分が表したい絵の構想を練る。
教材タイプ	ソフトプログラミング：ビスケット
使用教材	図画工作の教科書
環境	児童1人で1台のタブレット端末を使用
都道府県	愛知県
実施校	日進市立梨の木小学校
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。) (別紙：指導案)	<p>指導計画</p> <p>第1時 どんないみつのたまごがあったらおもしろいか、たまごからどんなものがうまれたら楽しいかをお話を考えながら想像する。また、絵コンテ（①たまごの形②たまごの割れ方③たまごから出てくるものや生まれてくるもの、④生まれたものの消え方）を想像してかく。</p> <p>第2時（本時）①から④の順番に絵を動かしながら、絵に表わしたイメージや表現を広げる。</p> <p>第3～5時 かきたいことを、材料や用具を工夫する。</p> <p>第6時 鑑賞会を行う。</p> <p>本時の授業</p> <p>1 本時の目当てをつかむ。</p> <p>(1) 絵コンテを見て、お話の内容を確認する。</p> <p>(2) 本時の目当てと注意事項を確認する。</p> <p>2 自分の考えた絵を画面上にかいて動かしてみる。</p> <p>(1) 絵コンテを画面上にかいて、動かす。</p> <p>① たまごをかいて、動かそう ② たまごを割ろう</p> <p>③ たまごから出そう④ 出たものを消そう</p> <p>(2) グループ内で、自分の絵について説明をしたり、感想や意見を聞きあったりする。</p> <p>3 お話を発表したり聞いたりする。</p> <p>(1) 発表する。</p> <p>(2) 感想や意見を伝え合う。</p> <p>4 本時のまとめをする。</p> <p>(1) 自分のかきたいたまごやたまごから出てくるものを具体的にイメージする。</p> <p>(2) 次時の予告を聞く。</p>
成果と課題	○自分のイメージしたものが動くので、構想しやすい。 ●ビスケットの使い方の事前学習の必要性。1人1台での操作はPC室のみ。(環境)